# Product Backlog Analyse – Grupper FlappyNotNull

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Als ein… | Es soll möglich sein … | So dass … | Priorität | Sprint | Sprint Nummer | Status |
| Developer | Das Tier zu sehen | Das Tier eine Sprung Bewegung macht, wenn man Links Klick oder Die Leertaste drückt | 1 | 1 | 1 | Done |
| Developer | Die röhren zu sehen | Diese sich nach links bewegen | 1 | 1 | 2 | Done |
| Developer | Dass der Boden animiert, ist und über den Röhren liegt | Der Boden sich nach links in der gleichen Geschwindigkeit bewegt | 1 | 1 | 3 | Done |
| Developer | Die erstellten Objekte in eine GUI einzubauen | Alle Objekte in der GUI sind und man eine funktionierende Oberfläche hat | 2 | 1 | 4 | Done |
| Developer | FlappyLama Logo zu beginn einbauen | Dass zu beginn kurz das Logo lesbar ist | 10 | 1 | 5 | Done |
| Developer | Kollision zu erkennen | Bei Kollision mit den Röhren die runde beendet wird | 1 | 1 | 6 | To be started |
| Developer | Beim durchqueren soll der score +1 | Der score erhöht wird | 3 | 1 | 7 | To be started |
| Developer | Wenn score 100 erreicht wird | Ein ziel erscheint und das spiel erfolgreich beendet wird | 3 | 1 | 8 | To be started |
| Developer | Rundenende Grafik | Bei ende der runde eine Grafik erscheint mit dem Score(Highscore) Restart Quit | 4 | 2 | 9 | To be started |
| Developer | Den Highscore in einem txt gespeichert wird | Am ende der runde der highscore auslesbar ist | 5 | 2 | 10 | To be started |
| Developer | Ein Hintergrundbild sichtbar wird | Das der Hintergrund sichtbar ist und sich nicht bewegt | 2 | 2 | 11 | To be started |
| Developer | Score soll sichtbar sein | Der Score wird eingebunden | 2 | 2 | 12 | To be started |