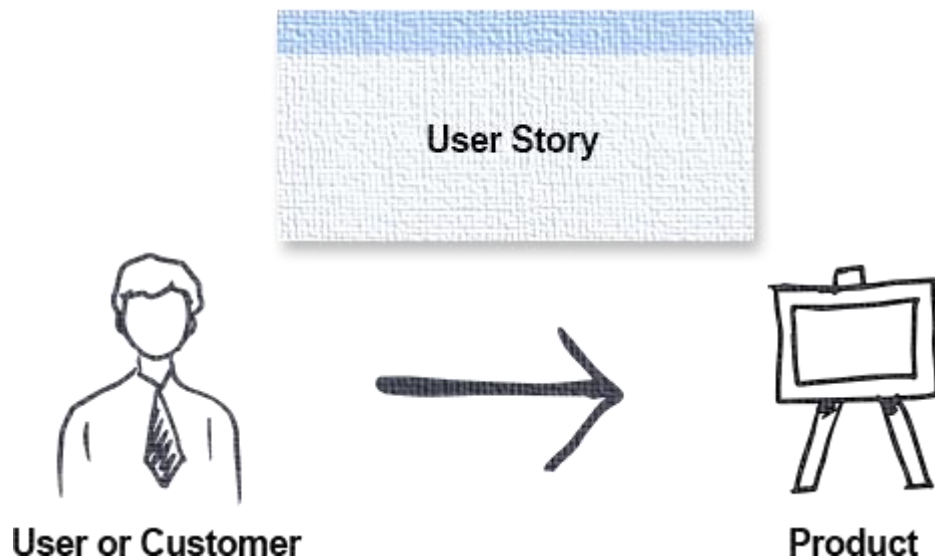


Sjabloon 1

User stories



Voor- en achternaam: Gido Verhoef

Leerling nummer: 0330549

Datum: 02/10/2024

Versie: 1

Inhoud

User stories.....	3
-------------------	---

User stories

Vertaal alle eisen en wensen van de klant naar user stories. Zorg ervoor dat je alle user stories een prioriteit geeft en een aantal storypoints. Gebruik de onderstaande tabellen om de user stories in te vullen.

Naam student:	Quinn Zieltjens		
Nummer & Titel:	1, random map generator		
Omschrijving:			
Als speler wil ik dat het level willekeurig genereert, zodat ik oneindig door kan gaan met spelen.			
Business Value:	10	Story Points:	13
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none">• Structuur van tiles is opgeslagen in een 2D array.• Tiles zijn zichtbaar in de scene met de correcte type en posities.• Voor elke level is er een nieuwe randomly generated (Seeded) map dat voor iedereen hetzelfde is.			

Naam student:	Quinn Zieltjens		
Nummer & Titel:	2, level omhoog scherm		
Omschrijving:			
Als speler wil ik de statistieken nadat ik een level hoger kom zien, zodat ik weet hoe goed ik heb gespeeld.			
Business Value:	8	Story Points:	5
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none">• De user kan informatie van deze level inlezen.• Je ziet een scherm als je een level wint (verslaan van wave 10).• Ja kan naar de volgende level.			

Naam student:	Daniël Kusters		
Nummer & Titel:	3, vecht fase scherm		
Omschrijving:			
Als speler wil ik tijdens de vecht fase de game versnellen zodat ik niet heel erg lang hoeft te wachten voor de fase.			
Business Value:	4	Story Points:	3
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • Er is een knop om op te klikken om tijd sneller te laten gaan. • Als je op de knop klikt, dan speelt het spel sneller af. • Alle functies in de game die gebaseerd zijn op tijd werken zonder probleem (volgt de correcte snelheid). 			

Naam student:	Daniël Kusters		
Nummer & Titel:	4, torens plaatsen		
Omschrijving:			
Als speler wil ik torens kunnen plaatsen zodat ik mijzelf kan verdedigen.			
Business Value:	10	Story Points:	8
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • Torens platen zich op de correcte locatie waar de player klikt. • De torens functioneren als verwacht binnen deze grid. • De correcte torens worden geplaatst. 			

Naam student:	Collin Kloppenburg		
Nummer & Titel:	5, niet herstarten van het begin		
Omschrijving:			
Als speler wil ik bij het begin van deze level opnieuw starten wanneer ik verlies zodat ik niet helemaal opnieuw moet beginnen.			
Business Value:	9	Story Points:	5
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • De player herstart bij het begin van deze level, in plaats van de eerste level. • De player laad terug in hetzelfde level. 			

Naam student:	Collin Kloppenburg		
Nummer & Titel:	6, doodgaan en informatie		
Omschrijving:			
Als speler wil ik weten of ik dood ben gegaan en hoe goed ik heb gedaan zodat ik weet hoe ik de volgende keer beter moet doen.			
Business Value:	8	Story Points:	5
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • Een "dood" scherm wordt zichtbaar. • Er is een knop om te herstarten. • Stats van deze level zijn zichtbaar. 			

Naam student:	Gido Verhoef		
Nummer & Titel:	7, Vijanden volgen pad		
Omschrijving:			
Als speler wil ik dat de vijanden een pad volgen zodat er variatie kan komen in hoe de vijanden door mijn verdedigingen lopen en dat ze niet in een rechte lijn lopen, ook geeft dit mij strategische mogelijkheid voor het plaatsen van mijn torens.			
Business Value:	10	Story Points:	13
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • Enemies volgen een pad • Enemies kunnen eigen snelheid over pad lopen 			

Naam student:	Gido Verhoef		
Nummer & Titel:	8, koop menu		
Omschrijving:			
Als speler wil ik een menu hebben voor het kopen van torens zodat ik makkelijk kan achter komen welke torens ik beschikbaar heb en hoe duur een toren kan zijn.			
Business Value:	10	Story Points:	13
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • Aan de onderkant van het scherm wordt een buy bar geopend. • De player kan klikken op de tower knoppen om ze te selecteren voor de plaats fase. • Onder de toren knoppen is de prijs zichtbaar. 			

Naam student:	Ruben Stender		
Nummer & Titel:	9, pauze menu		
Omschrijving:			
Als speler van de game wil ik dat ik mijn spel op pauze kan doen, zodat ik tussendoor andere dingen kan doen en weer terug kan komen bij een spel. Ik wil dit doen door op een pauze knop te kunnen klikken.			
Business Value:	7	Story Points:	3
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • Er is een pauze knop waar de player op kan klikken. • Wanneer je de pauze knop klikt dan pauzeert de hele game. • De pauze ui wordt zichtbaar. 			

Naam student:	Ruben Stender		
Nummer & Titel:	10, audio toggle		
Omschrijving:			
Als speler van de game wil ik dat de audio uit en aangezet kan worden om eigen muziek te luisteren. Dit wil ik doen door op een knop te klikken die het geluid uitschakelt of aan doet			
Business Value:	3	Story Points:	3
Acceptatiecriteria:			
<ul style="list-style-type: none"> • De player kan een toggle aan en uit zetten in het pauze scherm • De toggle zorgt er voor dat geen audio afspeelt binnen de game • Als de player de toggle weer aanzet hoort de audio weer aan te gaan 			