**Sjabloon 1**

User stories



Voor- en achternaam: Gido Verhoef

Leerling nummer: 0330549

Datum: 23-6-2025

Versie: 1

Inhoud

[User stories 3](#_Toc168911351)

# 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.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Nieuw spel | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik de optie voor het starten van een nieuw spel zodat ik de keuze heb wanneer ik wil beginnen | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Gametype kiezen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik verschillende game types kiezen zodat ik kan kiezen welke game mode ik wil spelenm | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Optie voor achtergrond muziek kiezen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik achtergrond muziek kunnen kiezen zodat ik niet steeds hetzelfde nummer hoef te luisteren | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Verschillende Gametypes | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik meerdere game types zodat ik meer variatie in gameplay heb | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Het speelveld bestaat uit 10 kolommen x 20 rijen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een speelveld dat uitdagend maar eerlijk in grootte is zodat ik een goede uitdaging heb | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. De tetriminos vallen van boven naar beneden | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat de tetriminos vallen zonder input zodat er risico is voor te lang nemen om een tetrimino te plaatsen | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. De tetriminos bewegen en roteren terwijl deze valt | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik de tetriminos bewegen en roteren terwijl deze valt zodat ik kan kiezen waar de tetriminos terecht komen | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Volledige horizontale lijnen verdwijnen en leveren punten op | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat volledige horizontale lijnen verdwijnen zodat ik langer kan overleven en punten kan verdienen | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Als het level stijgt, versnelt de snelheid van de blokken | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat het spel langzamer moeilijker wordt zodat ik uiteindelijk game over ga | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 5 |
|  |  |  |  |
| **Nummer & Titel**: | 1. Het spel eindigt wanneer de blokken het bovenste deel van het scherm bereiekn | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik game over kunnen wordt zodat ik niet oneindig door moet spelen | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Hoe meer lijnen er tegelijk worden weggespeeld, hoe meer punten | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik beloond worden voor correcte/goede gameplay zodat ik meer skill expressie heb | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. De huidige score, level en aantal weggespeelde lijnen worden op het scherm weergegeven | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik zien wat mijn score is weet hoe goed ik het doe | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Er wordt een highscore bijgehouden per Game Type. | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik mijn highscore bijhouden per gametype zodat ik weet wat mijn beste score is per gametype | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. De speler kan hun naam invoeren bij het behalen van een nieuwe highscore. | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik mijn naam bij mijn highscore bijhouden zodat ik weet wie de beste score heeft | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Gedetailleerde spelregels en instructies | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik weten hoe ik het spel moet spelen zodat ik het spel kan spelen | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 2 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Pauzeer functie | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik kunnen pauzeren zodat ik kan weglopen van het spel wanneer ik wil | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | 1. Opnieuw starten | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik opnieuw kunnen starten zodat ik opnieuw kan proberen als ik deze poging niet wil afmaken | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 1 |