**EXAMEN KEUZEDEEL**

**BASIS PROGRAMMEREN VAN GAMES**

**K0788**

**BIJLAGE 3 VOOR DE KANDIDAAT  
BACKLOG**

**Dit examen is ontwikkeld door Bob van den Berge, coach bij de Bit Academy, en Joey Schmitz, docent Software Development bij ROC van Flevoland. Onze dank gaat uit naar Lincy Ellermeijer, game developer en docent Game Development bij de HvA, voor haar hulp bij het ontwikkelen van het theoretische deel van de lesstof.**

**BACKLOG**

Om aan te geven welke functionaliteiten de game minimaal moet bevatten is gebruik gemaakt van de MoSCoW methode.

**MUST**

Deze onderdelen **moeten** in de game terugkomen.

* *Als speler kan ik het spel starten*
* *Het spel start en de vogel/speler vliegt vooruit waardoor de pijpen dichterbij komen*
* *Als speler kan ik hoger vliegen op commando*
* *Als speler val ik omlaag als ik niet hoger vlieg en verlies ik*

**SHOULD**

Deze onderdelen **zouden** in de game terug moeten komen.

*- Als speler wil ik dat er een score wordt bijgehouden*

*- Als speler wil ik dat het moeilijker wordt met de tijd mee*

**COULD**

Deze onderdelen **kunnen** in de game terugkomen.

* *Bij verliezen een eindgeluidje*

**WOULD**

Deze onderdelen **komen waarschijnlijk niet** terug in de game, maar zijn wel gewenst voor de toekomst.

*- Online scoreboard om topscores over de hele wereld te bekijken*