MoSCoW

## Must have

Spillet **skal have** Mindst en bane

Spillet **skal have** en fast sti/path/rute, som enhederne kan gå.

Spillet **skal have**  en frontend i form af et website

Spillet **skal have** mindst en bølge/Waves af enheder/fjender/monster pr. bane.

Spillet **skal have** minimum 2 typer enheder/monster.

Spillet **skal have** mindst 2 typer tårne

Spillet **skal have** single player mode.

Spillet **skal have** en database der en holde styr på high score

Spillet **skal have** mulighed for at købe tårne for en økonomisk enhed

Spillet **skal have** en fast start kapital.

Spillet **skal have** en ”guest” account.

Spiller **skal have** forsvarsenheder (Tårne) med forskellige angrebstyper.

Spiller **skal have** forsvarsenheder (Tårne) med forskellige rækkevidder.

## Should Have

Spillet **bør have** en boss enhed.

Spillet **bør have** mulighed for at opgradere tårne.

Spillet **bør have** mulighed for at en person kan blive bruger af spillet. (login)

Spillet **bør have** at bruger kan se sin egen high score.

Spillet **bør have** at bruger kan se generel high score.

Spillet **bør have** enheder/monster der giver en økonomisk enhed ved deres endeligt.

Spillet **bør have** mulighed for at sælge tårne.

Spillet **bør have** områder langs stien/path, hvor forsvaret kan placeres

Spillet bør have Skulle det måske ikke være en MUST have ?

## Could Have

Spillet **kunne have** enheder med immunitet.

Spillet **kunne have** pathfindning ved brug af en algoritme som a\*.

Spillet **kunne have** muliti player gameplay.

Spillet **kunne have** mulighed for at skift hastighed på spilles forløb.

Spillet **kunne have** enheder med forskellig hastigheder .

## Won’t Have this time

Spillet vil **ikke have** flyvende enheder

Spillet vil **ikke have** mulighed for at bygge på stien