# User story’s

## Besturen van Pacman:

**Beschrijving:** Als speler wil ik Pacman kunnen besturen met behulp van de pijltjestoetsen, zodat ik door het doolhof kan navigeren.

**Acceptatiecriteria:**

1. Pacman beweegt naar boven wanneer de 'pijl omhoog'-toets wordt ingedrukt.

2. Pacman beweegt naar beneden wanneer de 'pijl omlaag'-toets wordt ingedrukt.

3. Pacman beweegt naar links wanneer de 'pijl naar links'-toets wordt ingedrukt.

4. Pacman beweegt naar rechts wanneer de 'pijl naar rechts'-toets wordt ingedrukt.

5. Pacman beweegt niet door muren of buiten de grenzen van het doolhof.

## Weergeven van scorebord:

**Beschrijving:** Als speler wil ik het scorebord kunnen zien, zodat ik mijn voortgang kan volgen tijdens het spelen.

**Acceptatiecriteria:**

1. Het scorebord wordt weergegeven op het scherm tijdens het spelen van het spel.

2. Het scorebord toont de huidige score van de speler.

Pauzeren en hervatten:

**Beschrijving:** Als speler wil ik kunnen pauzeren en hervatten, zodat ik op elk gewenst moment een pauze kan nemen.

**Acceptatiecriteria:**

1. Het spel kan worden gepauzeerd door op een specifieke toets te drukken (bijv. spatiebalk).

2. Wanneer het spel wordt gepauzeerd, stopt de beweging van Pacman en spoken.

3. Het spel kan worden hervat door op dezelfde toets te drukken.

## Starten van het spel vanuit het hoofdmenu:

**- Beschrijving:** Als speler wil ik het spel kunnen starten vanuit het hoofdmenu, zodat ik kan beginnen met spelen wanneer ik klaar ben.

**Acceptatiecriteria:**

1. Het hoofdmenu bevat een optie om het spel te starten.

2. Als de speler het spel start, wordt het speelveld geladen en begint het spel.

## Beweging van Pacman volgen:

**Beschrijving:** Als speler wil ik Pacman zien bewegen door het doolhof, zodat ik mijn acties in realisme kan volgen.

**Acceptatiecriteria:**

1. Pacman beweegt soepel en zonder haperingen door het doolhof.

2. De beweging van Pacman is duidelijk zichtbaar op het scherm terwijl hij door het doolhof navigeert.

## Spel beëindigen bij vangen door een spook:

**Beschrijving**: Als speler wil ik het spel beëindigen wanneer Pacman wordt gevangen door een spook, zodat ik kan zien of ik heb gewonnen of verloren.

**Acceptatiecriteria:**

1. Het spel eindigt wanneer Pacman wordt gevangen door een spook.

2. Een bericht wordt weergegeven op het scherm om aan te geven dat het spel is beëindigd.