|  |
| --- |
| Backlog |
| Educatieve memory game |

|  |
| --- |
| Jeffrey Koning  5-1-2019 |

Inhoud

[1 Inleiding 1](#_Toc529616060)

[2 User stories 2](#_Toc529616061)

[2.1 Algemeen 2](#_Toc529616062)

[2.2 Begin van de game 3](#_Toc529616063)

[2.3 Einde memory game 4](#_Toc529616064)

[2.4 Stopwatch 5](#_Toc529616065)

[2.5 Punten 6](#_Toc529616066)

[2.6 Eind spel 7](#_Toc529616067)

[2.7 Geluid 8](#_Toc529616068)

# Inleiding

In dit document worden de verschillende user stories met betrekking tot de educatieve memory game beschreven. Daarnaast wordt er actief bijgehouden welke user stories al voltooid zijn en welke in de nabije toekomst opgepakt dienen te worden. Gedurende het project kunnen er nieuwe ideeën ontstaan. Het is van belang om deze direct als user story te formuleren en op te nemen in dit document.

# User stories

In dit hoofdstuk wordt er ingegaan op de verschillende user stories van toepassing bij de ontwikkeling van de educatieve memory game.

## Algemeen

In dit hoofdstuk staan enkele algemene user stories beschreven.

|  |  |
| --- | --- |
| **User story 1.1.1** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik verschillende educatieve afbeeldingen ontwikkelen die gebruikt worden op de kaarten in de educatieve memory game. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 23-10-2018 |
| Opmerking: | * Afbeeldingen met hierop: Spanje (Spain), Frankrijk (France), Italië (Italy), Oostenrijk (Austria), Roemenië (Romania), Duitsland (Germany), Nederland (the Netherlands), Finland (Finland), België (Belgium), Zweden (Sweden), Rusland (Russia), Portugal (Portugal) ontwikkeld. * Afbeeldingen toegevoegd aan /img map * Afbeeldingen ingevoegd in array. *Zie Hoofdstuk 2.2 Array* in het technisch ontwerp.   Komen te vervallen t.b.v. User Story 1.2.3 |

|  |  |
| --- | --- |
| **User story 1.1.2** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik een afbeelding ontwikkelen die gebruikt wordt als aanduiding voor de kaarten. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 24-10-2018 |
| Opmerking: | * Ronde afbeelding met hierop een vraagteken ontwikkeld. Zie *Bijlage 1: Afbeelding voorkant kaart* in het technisch ontwerp. * Afbeelding toegevoegd aan /img map |

|  |  |
| --- | --- |
| **User story 1.1.3** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik uitleg over het spel krijgen wanneer ik hier behoefte aan heb, zodat ik kan begrijpen hoe het spel gespeeld dient te worden. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 02-11-2018 |
| Opmerking: | Gerealiseerd door middel van uitleg.html |

|  |  |
| --- | --- |
| **User story 1.1.4** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik het mogelijk maken om de educatieve memory game te spelen vanaf een website, gehost door middel van Wordpress. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | <https://edhugames.hu.nl/jeffrey-koning/> |

## Begin van de game

In dit hoofdstuk staan de user stories met betrekking tot de start van de game beschreven.

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.2.1** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik de mogelijkheid om het spel tussentijds opnieuw te starten om fris te kunnen beginnen wanneer het niet lukt om de juiste combinaties te vinden. |
| Prioriteit | Laag |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 05-11-2018 |
| Opmerking: | Link toegevoegd voor het opnieuw starten van educatieve memory game. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.2.2** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik de mogelijkheid hebben om een nieuw potje te starten zodra ik het eerdere potje succesvol heb afgerond. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 06-11-2018 |
| Opmerking: | ‘Opnieuw spelen’ link toegevoegd aan scherm dat speler te zien krijgt wanneer spel succesvol is voltooid. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.2.3** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik input velden toevoegen aan de educatieve memory game waarin de speler URL’s kan plaatsen om op deze manier eigen afbeeldingen toe te voegen aan de educatieve memory game. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 10-01-2019 |
| Opmerking: | Input boxen toegevoegd aan de educatieve memory game. Ingevoerde URL’s worden toegevoegd aan de array met afbeeldingen. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.2.4** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik de afbeeldingen van de door de speler ingevoerde URL’s zichtbaar maken op de verschillende kaarten in het spel. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Oplossing zoeken voor het verversen van afbeeldingen op kaarten wanneer er URL’s zijn toegevoegd aan de input velden. |

## Einde memory game

In dit hoofdstuk staan de user stories met betrekking tot het einde van de game beschreven.

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.3.1** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik de speler een duidelijk scherm bieden waardoor het duidelijk is dat hij/zij het spel succesvol heeft afgerond. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 30-10-2018 |
| Opmerking: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.3.2** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik op eenvoudige wijze doorverwezen worden naar het eind spel. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Eind spel dient eerst gerealiseerd te worden. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.3.3** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik de optie om het eindspel over te slaan. |
| Prioriteit | Laag |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Eind spel dient eerst gerealiseerd te worden. |

## Stopwatch

In dit hoofdstuk staan de user stories met betrekking tot de in-game stopwatch beschreven. Zie *Hoofdstuk 2.5.1 Stopwatch* uit het technisch ontwerp.

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.4.1** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik zien hoeveel tijd ik heb besteed aan de game. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 21-10-2018 |
| Opmerking: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.4.2** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik de tijd in de game kunnen pauzeren wanneer ik tijdelijk niet actief aan het spelen ben. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 22-10-2018 |
| Opmerking: | Gerealiseerd door middel van de stop button onderaan de stopwatch |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.4.3** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik de stopwatch automatisch laten stoppen zodra de speler het spel succesvol heeft afgerond, zodat de speler een accurate representatie van de bestede tijd te zien krijgt. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: |  |

## Punten

In dit hoofdstuk staan de user stories met betrekking tot het tellen van punten in de educatieve memory game beschreven.

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.5.1** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik kunnen zien hoeveel punten ik verdiend heb met het wegspelen van de verschillende combinaties. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 09-11-2018 |
| Opmerking: | Punten teller toegevoegd aan game. Zie *Hoofdstuk 2.5.2 Puntenteller* in het technisch ontwerp. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.5.2** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik bonuspunten kunnen verdienen in de educatieve memory game. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Zie *Hoofdstuk 1.2 Score* in het technisch ontwerp. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.5.3** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik mijn behaalde punten kunnen vergelijken met eerder behaalde punten in de vorm van een leaderboard. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Zie *Hoofdstuk 2.7 Leaderboard* en *Hoofdstuk 4.2.4 Leaderboard* in het technisch ontwerp. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.5.4** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik een willekeurige naam kunnen noteren bij mijn behaalde score tijdens het plaatsen van mijn score op het leaderboard. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Functie reeds toegevoegd aan code, dient echter verder uitgewerkt te worden in combinatie met het leaderboard en achterliggende database. |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.5.5** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik bonuspunten kunnen verdienen met het eind spel. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: | Zie *Hoofdstuk 1.2 Score* in het technisch ontwerp |

## Eind spel

In dit hoofdstuk staan de user stories met betrekking tot het eind spel dat de gebruiker kan spelen zodra hij/zij alle kaarten succesvol heeft weggespeeld beschreven.

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.6.1** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik een eind spel toevoegen, waarbij de speler de Nederlandstalige benaming voor de landen dient op te geven die hij/zij zojuist op de kaarten gezien heeft. |
| Prioriteit | Hoog |
| Uitvoerder |  |
| Gerealiseerd op: | Nog te realiseren |
| Opmerking: |  |

## Geluid

In dit hoofdstuk staan de user stories met betrekking tot het gebruik van geluiden binnen de educatieve memory beschreven.

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.7.1** | |
| Beschrijving | Als ontwikkelaar wil ik achtergrondmuziek tijdens het spelen. |
| Prioriteit | Laag |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 10-11-2018 |
| Opmerking: | * Ampyx-Forever.mp3 toegevoegd als achtergrondmuziek. * MP3 bestand toegevoegd aan /sound map.   Zie hoofdstuk *2.4.1 Achtergrondmuziek* van het technisch ontwerp |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.7.2** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik een geluidseffect horen wanneer ik een combinatie van identieke kaarten heb gemaakt. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 03-01-2019 |
| Opmerking: | Zie hoofdstuk *2.4.2: Andere geluiden* van technisch ontwerp |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.7.3** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik een geluidseffect horen wanneer ik een combinatie van niet identieke kaarten heb gemaakt. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 03-01-2019 |
| Opmerking: | Zie hoofdstuk *2.4.2: Andere geluiden* van technisch ontwerp |

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story 1.7.4** | |
| Beschrijving | Als speler wil ik de mogelijkheid hebben om de achtergrond muziek uit te schakelen. |
| Prioriteit | Gemiddeld |
| Uitvoerder | Jeffrey Koning |
| Gerealiseerd op: | 07-01-2019 |
| Opmerking: | Mute button toegevoegd aan de educatieve memory game. Zie hoofdstuk *2.4.1 Achtergrondmuziek* van het technisch ontwerp |