

Acceptatie criteria

User stories	Acceptatie criteria
1. Als team wil ik weten hoe de lay-out eruit ziet zodat ik weet wat er gebouwd moet worden.	<ul style="list-style-type: none">• Als de lay-out voldoet aan de product owner zijn wensen dan is het voldoende.
2. Als speler wil ik een scherm hebben waar ik de spelregels kan vinden zodat ik het spel begrijp	<ul style="list-style-type: none">• Een button.• Met daarin de desbetreffende help informatie.• Geen spelling fouten in de uitleg.
3. als speler wil ik een geluidsfragment horen bij het vinden van matchende kaarten zodat ik weet dat ik een paar heb.	<ul style="list-style-type: none">• Wanneer en een paar matchende kaartjes zijn een geluid hoorbaar is.
4. Als speler wil ik een overzichtelijke lay-out zodat het georganiseerd is.	<ul style="list-style-type: none">• De lay-out moet duidelijk zijn niet rommelig.• Bijpassend bij het thema.
5. Als speler wil ik in het hoofdmenu een knop aan kunnen drukken die leid naar een scherm waarde spelregels en de punten telling staat, zodat ik het spel goed kan spelen.	<ul style="list-style-type: none">• Een button.• Met daarin de desbetreffende informatie over spelregels en punten telling.• Duidelijke uitleg, niet te langdradig.
6. Als speler wil ik mijn spel op ieder moment kunnen opslaan, zodat ik het spel op een ander gewenst moment kan hervatten.	<ul style="list-style-type: none">• Een button.• Het spel moet opgeslagen kunnen worden. Dit moet werken.
7. Als speler wil ik mijn eerder opgeslagen spel kunnen laden , zodat ik het spel kan afmaken.	<ul style="list-style-type: none">• Een button• Eerdere spellen kunnen reloaden.

8. Als speler wil ik voor dat ik de game begin een scherm zien dat zegt: Welkom [speler 1] & [speler 2], zodat wij beide weten dat we begonnen zijn aan de game.	<ul style="list-style-type: none"> • Een window. • Met daarop welkom speler 1 en speler 2.
9. Als speler wil ik twee gelijke kaarten kunnen omdraaien om punten te kunnen halen.	<ul style="list-style-type: none"> • Het werken van de kaartjes omdraaien. • Er moeten paartjes van 2 in het spel zitten. • Werken van punten bijhouden.
10. Als speler wil ik mijn eigen naam kunnen invoeren als ik een nieuw spel start, zodat de score kan worden bijgehouden bij de juiste speler.	<ul style="list-style-type: none"> • Een invoer vak waar er een naam ingevoerd kan worden. • Bij de ingevoerde naam moet de desbetreffende game worden opgeslagen. • Op dit scherm komt ook de keuze voor de grid en het thema.
11. Als speler wil ik tijdens het spelen een beurt indicatie zien, zodat ik weet wanneer ik aan de beurt ben.	<ul style="list-style-type: none"> • Ergens in het scherm een melding of dat er iets veranderd.
12. Als speler wil ik de hoogste scores in een lijst kunnen zien, zodat ik weet wat voor resultaat ik tijdens het spelen moet behalen om in de highscore kunnen te komen staan.	<ul style="list-style-type: none"> • Een lijst met daarin de highscores van de spelers.
13. Als kaart wil ik een geanimeerde "flip" zodat het spel dynamisch en een intensere beleving krijgt.	<ul style="list-style-type: none"> • Het kaartje moet kunnen omdraaien. • Eventueel animatie toevoegen aan het kaartje niet verplicht.
14. Als speler wil ik na dat het laatste paar is gevonden, een scherm zien waar ik de resultaten zie en ook de highscores. Zodat ik weet of ik in de highscore lijst kom te staan en of ik gewonnen heb	<ul style="list-style-type: none"> • Een eindscherm met daarop desbetreffende informatie over resultaten, highscores en of er gewonnen is.

