**Sjabloon 2**

User stories

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam):

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum:

Versie:

Inhoud

[User stories 3](#_Toc182468381)

# User stories

*Vertaal alle eisen en wensen van de klant naar user stories. Zorg ervoor dat je alle user stories een prioriteit geeft en een aantal storypoints. Gebruik de onderstaande tabellen om de user stories in te vullen.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | jorick | | |
| **Nummer & Titel**: | 1 ball physics | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik realistische physics voor wanneer de bal weggeschoten word zodat ik goed de bal kan schieten naar het volgende punt. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Wanneer de bal geraakt word door een bumper/flipper word hij op een realistische manier weggeschoten * Speler kan doormiddel van de flipper op een andere timing te activeren ervoor zorgen dat de bal een andere kant op gaat | | | |
| **Definition Of Done:** | | | |
| * Alle acceptatie criteria zijn voldaan, * Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs, * Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd, * Staat op de develop branch, * Op de juiste plek in Trello gezet | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Yorick KLaasen* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *2. pinball machine rage baiting* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik dat de pinball machine mij ragebait zodat ik hem het spel wil verslaan.* | | | |
| ***Business Value:*** | *4* | ***Story Points:*** | *3* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *De pinball machine ragebait de player met irritante opmerkingen* * *De pinball machine ragebait de player door op random tijden random flippers en veren te bewegen/activeren* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *⁠Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Daniël Kosters* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *3. launch spring functionality* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik dat de bal naar boven gelanceerd kan worden, zodat ik grotere afstanden kan afleggen met minimale moeite* | | | |
| ***Business Value:*** | *3* | ***Story Points:*** | *3* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *De bal word gelanceerd in de richting dat de spring object naartoe gericht is.* * *De bal word alleen gelanceerd als die collide met de bovenkant van de lanceer gedeelte van het spring object* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Yorick Klaasen* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *4. Pauze/Option Menu* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik een pauze menu en option menu zodat ik even pauze kan nemen en kan kijken wat de controls zijn.* | | | |
| ***Business Value:*** | *3* | ***Story Points:*** | *2* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Het spel kan op pauze gezet worden via een button.* * *Er is een pauze menu die opstart wanneer de pauze knop wordt ingedrukt* * *Het pauze scherm heeft een continue,options en quit button* * *Er is een options menu die geopend kan worden via main menu of pauze menu.* * *In de options menu staan de controls voor de players en de inputs.* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *⁠Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Esat Yavuz* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *User Story 05 – Flipper Movement* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik dat de flipper beweegt als ik spatie druk zodat ik de pinball zo hoog mogelijk kan lanceren.* | | | |
| ***Business Value:*** | *5* | ***Story Points:*** | *3* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Speler kan op spatie drukken voor input.* * *De flipper flipt als de speler input doorgeeft.* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatiecriteria zijn voldaan* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jorick | | |
| **Nummer & Titel**: | 6 map | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een map hebben waarin verschillende obstakels zitten zodat het moeilijk is om als speler het einde te bereiken | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan in de map omhoog gaan en het uiteindelijke doel berijken * Speler kan niet door de map vallen | | | |
| **Definition Of Done:** | | | |
| * Alle acceptatie criteria zijn voldaan, * Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs, * Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd, * Staat op de develop branch, * Op de juiste plek in Trello gezet | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Esat Yavuz* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *User Story 7 – Score bijhouden en laten zien* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik dat mijn score wordt bijgehouden, zodat ik kan zien hoe ver ik in het spel ben gekomen.* | | | |
| ***Business Value:*** | *2* | ***Story Points:*** | *1* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *De score wordt direct bijgewerkt zodra de speler punten verdient.* * *De score is altijd zichtbaar tijdens het spelen.* * *Bij een nieuwe ronde wordt de score teruggezet naar nul.* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatiecriteria zijn voldaan* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Daniël Kosters* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *8. win condition / reaching the top* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik dat er een win conditie is zodat het spel een keer kan eindigen* | | | |
| ***Business Value:*** | *4* | ***Story Points:*** | *0.5* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Zodra de bal van de speler het einde bereikt die bovenaan is wint de speler* * *Er word duidelijk gecommuniceerd met de speler als die wint* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Fleur Spannenberg* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *9. Toggle gate functionaliteit* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als de speler wil ik een gate open en dicht kunnen doen zodat ik verder kan gaan in het level.* | | | |
| ***Business Value:*** | *2* | ***Story Points:*** | *1* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Er is een ‘gate’ die de speler open en dicht kan doen door op de actietoets te drukken.* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Fleur Spannenberg* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *10. Bumpers* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als de speler wil ik dat er een bumper is die de speler weg schiet zodat de game meer uitdagend is.* | | | |
| ***Business Value:*** | *3* | ***Story Points:*** | *2* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Er is een bumper obstakel die de speler weg schiet als de speler er tegen aan komt* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *Gido* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | 1. *Single button controls* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik alles (buiten menus) controllen met een button zodat ik simpele maar precieze acties moet maken voor skillvolle expressie* | | | |
| ***Business Value:*** | *5* | ***Story Points:*** | *0.5* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Alle flippers, gates en launch springs moeten kunnen geactiveerd worden met een knop* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam student:*** | *gido* | | |
| ***Nummer & Titel****:* | *12. restart button* | | |
| ***Omschrijving****:* | | | |
| *Als speler wil ik een restart button zodat ik snel opnieuw kan beginnen en niet hoef te wachten tot de bal helemaal naar beneden valt* | | | |
| ***Business Value:*** | *2* | ***Story Points:*** | *0.5* |
| ***Acceptatiecriteria****:* | | | |
| * *Er is een knop die je kan inhouden voor paar seconde en dan begint de game opnieuw (progress is bewaard)* | | | |
| ***Definition Of Done:*** | | | |
| * *Alle acceptatie criteria zijn voldaan,* * *Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs,* * *Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd,* * *Staat op de develop branch,* * *Op de juiste plek in Trello gezet* | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Ruben Stender | | |
| **Nummer & Titel**: | Main Menu 13 | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Ik wil als speler een overzichtelijk hoofdmenu hebben, zodat ik eenvoudig toegang heb tot de belangrijkste spelonderdelen (zoals starten van het spel en instellingen). | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er moet een goed overzichtelijk hoofdmenu zijn * De speler moet zich makkelijk kunnen verplaatsen door het menu | | | |
| **Definition Of Done:** | | | |
| * Alle acceptatie criteria zijn voldaan, * Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs, * Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd, * Staat op de develop branch, * Op de juiste plek in Trello gezet | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Ruben Stender | | |
| **Nummer & Titel**: | 14 sound effects | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat er leuke sound effects zijn zodat mijn speelervaring verbetert word | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De sound effects moeten goed verstaanbaar zijn * De sound effects moeten passend zijn | | | |
| Definition Of Done: | | | |
| * Alle acceptatie criteria zijn voldaan, * Is getest in unity en heeft geen game breaking bugs, * Minimaal gecheckt door 1 teamgenoot en goedgekeurd, * Staat op de develop branch, * Op de juiste plek in Trello gezet | | | |