**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:** | Gido | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Player movement | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik mijn characters kunnen bewegen | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De speler clickt op een positie op de map en het gelecteerde character begint die kan op te lopen via de meest directe roete, tot hij niet meer kan bewegen of de bestemming is berkeikt | | | |
| **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:** | Jorick | | |
| **Nummer & Titel**: | 2 camera movement | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik tijdens mijn beurt de camera kunnen bewegen zodat ik beter kan kijken waar mijn vijanden zijn. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan met WASD tijdens zijn beurt de camera bewegen. * Camera gaat niet buiten het speelveld. | | | |
| **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**: | 3. Turns Bijhouden | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik kunnen zien wie er nu aan de beurt is en hoeveel acties hij nog heeft zodat ik weet wie er bezig is met hoeveel beurten. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * je kunt visueel zien wie er aan de beurt is * je kunt visueel zien hoeveel acties ze nog kunnen. * er is een queue zodat je kunt zien wie er next is en wanneer jij bent. | | | |
| **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 04 - Speler Inspawnen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat alle charachters inspawnen zodat ik direct kan zien welke tegenstanders dicht bij mij zijn. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan hoeveelheid spelers aangeven. * De game spawned de hoeveelheid spelers aan met prefabs. | | | |
| **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**: | 5. Speler aanvallen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik vijanden aan kunnen vallen om die te verslaan zodat ik die kan verslaan en het spel kan winnen | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De karakter van de speler kan andere karakters aanvallen indien die in range is * Er zijn meerdere wapens met verschillende ranges en verschillende schade | | | |
| **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**: | Verschillende Karakters 06 | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Ik wil als gebruiker dat er meerdere karakters speelbaar zijn die hun eigen zwaktes hebben, zodat ik diverse speel ervaring heb met tactische spel gevoel. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er moeten meerdere bruikbare karakters zijn * De karakters moeten alle 3 verschillende sterktes en zwaktes hebben * De speler moet visueel kunnen zien welke speler hij gebruikt | | | |
| **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**: | 7. Speler Damage Nemen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik damage kunnen krijgen en het zien zodat ik kan zien hoeveel health ik nog heb. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De player kan damage krijgen van enemies/andere players * Je kunt visueel zien hoeveel damage je krijgt * Je kunt visueel zien hoeveel health je character nog heeft. | | | |
| **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**: | 8. Main menu | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik dat er een main menu is waarmee ik de game kan navigeren en het aantal spelers kan selecteren. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Als de game opstart kom de speler uit bij de main menu * In de main menu kan er geselecteerd worden hoeveel spelers er mee doen * Vanaf de main menu kan de speler navigeren naar de instellingen * Vanaf de main menu kan de speler de game starten * Vanaf de main menu kan de speler de game afsluiten * De UI is duidelijk en overzichtelijk | | | |
| **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:** | Jorick | | |
| **Nummer & Titel**: | 9 settings menu | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een settings menu hebben waarin ik de audio van het spel zachter kan zetten en weer uit het menu kan gaan om verder te gaan met het spel. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan in het menu het volume van het audio aanpassen * Speler kan uit het menu gaan door op de knop 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:** | Esat Yavuz | | |
| **Nummer & Titel**: | User Story 10 – End Screen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat er een end screen is zodat ik kan zien wie heeft gewonnen. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Het eindscherm wordt weergegeven in de kleur van de laatste overgebleven speler. | | | |
| **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:** | Ruben Stender | | |
| **Nummer & Titel**: | Map maken (Border) 11 | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Ik wil als speler dat er een speelbare map wordt gemaakt met de naam Border, zodat ik in een nieuwe omgeving kan spelen en de map verschillende tactische mogelijkheden biedt. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De map Border moet speelbaar zijn. * De map moet meerdere routes en ingangen bevatten. * Er moeten herkenbare visuele kenmerken zijn zodat spelers zich kunnen oriënteren. * De map moet tactische posities en dekking bevatten die verschillende speelstijlen ondersteunen. | | | |
| **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. Radius voor aanvallen en bewegen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik kunnen zien hoe ver mijn personages kunnen bewegen of schieten voor meer skill expressie en duidelijkheid van de game mechanics | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Een gizmo reflecteerd hoe ver een character kan bewegen * Deze krimpt als de ‘resource’ van bewegen daalt * Een gizmo reflecteerd hoe ver een character kan schieten * Enemies bunnen deze gizmos worden gehighlight | | | |
| **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**: | 13. Win/Verlies condities | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat er een win en een verlies conditie is zodat het spel een keer kan eindigen | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er word duidelijk gecommuniceerd met de spelers dat de laatste speler die over blijft heeft gewonnen * Het spel stopt zodra een speler heeft gewonnen * Er word duidelijk gecommuniceerd met de spelers als een speler geen karakters meer heeft en daarbij verloren | | | |
| **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**: | 14. Verschillende acties UI | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik dat er een duidelijke UI is voor de verschillende acties zodat ik weet wat ik kan doen. | | | |
| **Business Value:** |  | **Story Points:** |  |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er is een duidelijke UI die aangeeft welke acties de speler kan ondernemen | | | |
| **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 | | | |