**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 Wassink | | |
| **Nummer & Titel**: | 1 Rondkijken | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik kunnen rondkijken in de wereld door mijn hoofd te draaien zodat ik goed alles in de wereld kan zien en goed de vijanden in de gaten kan houden. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 0 (gebruik van template) |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan hun hoofd bewegen om ervoor zorgen dat de camera in het spel beweegt naar waar de speler heen kijkt. | | | |
| **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 Wassink | | |
| **Nummer & Titel**: | 2 oppakken | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik objecten kunnen oppakken zodat ik ze daarna kan gebruiken om op de vijanden te gooien. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan met hun hand hoveren over een object en daarna de trigger indrukken om een object op te pakken. | | | |
| **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 Wassink | | |
| **Nummer & Titel**: | 3 gooien | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik objecten die ik heb opgepakt kunnen gooien zodat ik een manier heb om de vijanden uit te schakelen. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan objecten loslaten door de trigger los te laten * Speler kan objecten gooien door een gooiende beweging te doen met hun arm en daarna het object los te laten | | | |
| **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**: | 4. enemies spawnen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat enemies spawnen omdat ik dan vijanden heb om tegen te vechten en voor de uitdaging | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Enemies spawnen niet buiten de map * enemies spawnen sneller elke wave met een eerlijke verhoging van uitdaging zodat het niet te snel te moeilijk word | | | |
| **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 Wassink | | |
| **Nummer & Titel**: | 5 enemies bewegen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat de enemies naar mij toe lopen zodat ik maar een bepaalde tijd heb om ze te verslaan voordat ze bij mij zijn. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Enemies lopen langzaam in een rechte lijn richting de speler | | | |
| **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**: | 6. wapen holsters | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een holster van meerdere wapens zodat ik makkelijk bij de wapens kan om de zwaktes van enemies kan exploiten | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan een schaar, steen en papier wapen van het holster pakken * De wapens in het holster zijn goed zichtbaar * De wapens blijven op de zelfde locatie in relatie met de speler zodat ze niet kwijt geraakt worden * Het holster hangt om de speler zijn heup. | | | |
| **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**: | 7. steen papier schaar zwaktes | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat enemies alleen geraakt kunnen worden met het wapen waar ze zwak tegen zijn zodat er een leuke uitdaging is. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Enemy types kunnen alleen geraakt worden met het wapen waar ze zwak tegen zijn   + Schaar enemies zijn zwak tegen steen   + Papier enemies zijn zwak tegen schaar   + Steen enemies zijn zwak tegen papier | | | |
| **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**: | 8. enemies damagen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat enemies damage nemen en dood kunnen gaan zodat ik punten kan verdienen en latere waves kan behalen | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Enemies nemen damage op basis van welk wapen op hun gebruikt wordt * Als een enemy geen health meer heeft verdwijnt de enemy | | | |
| **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- Damage nemen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik damage kunnen nemen zodat ik het spel kan verliezen en er een uitdaging is. | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 1 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Als een enemy de speler aanraakt moet de speler een leven kwijtraken * Als de speler geen levens meer heeft verliest de speler en word hij naar het game over menu gebracht | | | |
| **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- Stats | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik mijn stats van de ronde kunnen zien als ik verlies, ook wil ik de highscore kunnen zien zodat ik kan reflecteren over hoe ik het gedaan heb. | | | |
| **Business Value:** | 1 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Als de game over is kan de speler zijn stats van die ronde zien. Waaronder:   + Aantal kills   + Behaalde Wave   + Punten score * De speler kan hier dezelfde stats van de huidige high score bekijken. | | | |
| **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**: | 11- Waves | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik dat de enemies in verschillende waves spawnen zodat ik tussendoor even kan rusten. | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De enemies spawnen in waves, als alle enemies in een wave zijn verslagen heeft de speler even de tijd voordat de volgende wave begint. * Waves worden steeds moeilijker, er spawnen steeds meer/sterkere enemies | | | |
| **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**: | 12- Main Menu | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik dat er een main menu is waarmee ik de game kan navigeren | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Als de game opstart kom de speler uit bij de main menu * 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:** | Fleur Spannenberg | | |
| **Nummer & Titel**: | 13- Instellingen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik dat er een instellingen menu is zodat ik het volume van de game kan aanpassen en ik mijn lengte in de VR wereld kan aanpassen | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De game heeft een instellingen menu waar volume aangepast kan worden * In dit instellingen menu kan de speler zijn lengte aanpassen in de VR wereld zodat het normaal voelt om in de wereld te staan * 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:** | Fleur Spannenberg | | |
| **Nummer & Titel**: | 14- Pauze menu | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik dat er een pauze menu is zodat ik de game kan pauzeren om even rust te nemen of instellingen aan passen. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 1 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Tijdens de game kan de speler het pauze menu openen waardoor de game ook wordt gepauzeerd * In het pauze menu kan de speler navigeren naar de instellingen * In het pauze menu kan de speler terug naar de main menu * In het pauze menu heeft de speler de optie om de game te hervatten * 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 | | | |