Business value	Feature	Est. Cost	User story	Sprint	
			Användaren kan skapa en kanal för ett ljud, och bestämma för vilka pulser		
nf	Channels	5	detta ljud skall höras.	1	
			Användaren kan kolla upp licenser för appen och för bibliotek och andra		
	Licenser i GUI	1	resurser som används av appen	3	
			Användaren kan kontrollera hastigheten på uppspelningen av ett mönster		
	BPM-kontroll	5	(ett antal kanaler).	1	
			Användaren kan interagera med appen genom ett snyggt och lättanvänt		
	Grafiskt gränssnitt		grafiskt gränssnitt	3	
	Spara/Ladda mönster	35	Användaren kan spara och ladda olika mönster	3	
			Utvecklarna kan testa funktionaliteten hos appen genom ett simpelt grafiskt		
50	Test GUI	15	gränssnitt	1	
50	Fixa en samling defaultljud		Användaren får med ett antal ljud att använda med appen	1	
	Velocity per step (4-steg eller				
	steglöst)	20	Användaren kan justera volymen för ett "slag"/en "puls"	2	
			Användaren kan höja och sänka volymen för en viss kanal vid uppspelning		
30	Volym per channel		av ett mönster	2	
	Mute channel	10	Användaren kan helt tysta en kanal vid uppspelning av ett mönster	2	
			Användaren kan lyssna av endast en kanal, och tysta samtliga andra		
	Solo channel playback	10	kanaler i mönstret	2	
20	Aktivt step	50	Användaren kan se vilket step som för tillfället är aktivt	3	
15	Custom samples	3000	Användaren kan ladda in egna ljudfiler och använda dessa i ett mönster		
	·		Användaren kan justera fördelningen av en kanals ljud i höger och vänster		
	Panning	10	stereokanal	1	
			Användaren kan välja att använda ett godtyckligt antal kanaler och ett		
5	Custom storlek på patterns/bars	70	godtyckligt antal steg i sitt mönster	3	
0	Effekter (Reverb, delay)	500	Användaren kan lägga på en ljudeffekt på en kanal		
0	Exportera till midi	100	Användaren kan exportera sitt mönster till en midi-fil		
	Envelopes	4000	Användaren kan lägga ett envelope på en kanals ljud		
			Användaren kan sätta appen i ett läge där den scrollande layouten följer		
	Follow mode	400	med när mönstret stegas igenom		