# Product backlog

Alle features komen in de product backlog

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Prioriteit |
| Charcter om mee te vechten | M |
| Character selector | S |
| healthbars | M |
| Ronde aangeven | M |
| finishers | C |
| Ai difficulty bepalem | S |
| Verschillende stages | C |
| Finish him/her scherm | S |
| k.o. scherm | S |
| Combo’s | C |
| Vecht moves | M |
| Player …. Wins scherm | M |
| Verschilende kleuren als een character 2x is gecelecterd | C |

# Sprint backlog 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Taken | Acceptatie criteria | Prio |
| Als een speler wil ik een bordspel zodat ik erop kan spelen. | Bordspel ontwerpen | 1. Bordspel moet een start hebben. 2. Bordspel heeft 4 begin posities 3. Bordspel heeft een bepaald thema | M |
| Als een speler wil ik een pion te hebben om mezelf te onderscheiden. | Pionnen ontwerpen  Pionnen kleuren bedenken | 1. Elk pion heeft een andere kleur. 2. Er zijn 4 pionnen | M |
| Als speler wil ik de regels kennen zodat het spel goed verloopt. | Spelregels opzetten  Spelregels printen | 1. De regels zijn waterdicht om kans op valsspelen te verminderen. | M |
| Als speler wil ik kunnen dobbelen om te bewegen en aan te vallen. | Dobbelstenen ontwerpen of kopen. | 1. Een dobbelsteen heeft 6 kanten. | M |
| Als speler wil ik kaarten kunnen trekken. | Kaarten ontwerpen  Kaart tekst bedenken  Kaarten zijn 50/50 positief of negatief | 1. Kaart ontwerp is in de stijl van het bordspel. 2. Kaart tekst slaat op | M |

# Sprint backlog 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Taken | Acceptatie criteria | Prio |
| Als een speler wil ik een bordspel zodat ik erop kan spelen. | Bordspel ontwerpen  Bordspel straten maken  Bordspel plek voor pionnen maken  Bordspel een thema geven | 1. Bordspel moet een start hebben. 2. Bordspel heeft 4 begin posities 3. Bordspel heeft plek voor huizen 4. Bordspel heeft plek voor straten 5. Bordspel heeft plek voor de pion van de speler. 6. Bordspel heeft een bepaald thema | M |
| Als een speler wil ik een pion te hebben om mezelf te onderscheiden. | Pionnen ontwerpen  Pionnen kleuren bedenken | 1. Elk pion heeft een andere kleur. 2. Er zijn 4 pionnen | M |
| Als speler wil ik de regels kennen zodat het spel goed verloopt. | Spelregels opzetten  Spelregels printen | 1. De regels zijn waterdicht om kans op valsspelen te verminderen. | M |
| Als speler wil ik kunnen dobbelen om te bewegen en aan te vallen. | Dobbelstenen ontwerpen of kopen. | 1. Een dobbelsteen heeft 6 kanten. | M |
| Als speler wil ik kaarten kunnen trekken. | Kaarten ontwerpen  Kaart tekst bedenken  Kaarten zijn 50/50 positief of negatief | 1. Kaart ontwerp is in de stijl van het bordspel. 2. Kaart tekst slaat op | M |

Burndown chart

|  |  |
| --- | --- |
| Dag | Punten |
| 1 | 12 |
| 2 | 10 |
| 3 | 7 |
| 4 | 9 |
| 5 | 4 |
| 6 | 0 |

# Sprint backlog 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Taken | Acceptatie criteria | Prio |
| Als een speler wil ik een bordspel zodat ik erop kan spelen. | Bordspel verder ontwerpen  Bordspel laseren  Bordspel inkleuren | 1. Bordspel moet een start hebben. 2. Bordspel heeft 4 begin posities 3. Bordspel heeft plek voor straten 4. Bordspel heeft plek voor de pion van de speler. 5. Bordspel heeft een maffia thema 6. Bordspel heeft (symbolische) huizen die je kan | M |
| Als een speler wil ik een pion hebben om mezelf te onderscheiden. | Pionnen finaliseren  Pionnen uitprinten | 1. Pionnen 3D printen 2. Zijn te onderscheiden door kleur 3. Blijven rechtop staan | M |
| Als speler wil ik kaarten kunnen trekken zodat ik op het kanskaart kan staan | Kaarten dubbelzijdig uitprinten  Kaarten steviger maken door of te plastificeren of op een andere manier te versterken. | 1. Kaarten zijn 50/50, positief en negatief. 2. Kaarten zijn niet makkelijk te beschadigen 3. Kaarten zijn stevig. 4. Kaarten zijn dubbelzijdig | M |
| Als speler wil ik de spelregels weten zodat ik het spel goed kan spelen | Spelregels uitwerken  Handleiding bij de spelregels schrijven  Spelregels versterken door te plastificeren of evt iets anders. | 1. Spelregels zijn zover mogelijk valsspeel proof. 2. Spelregels zijn duidelijk 3. Spelregels bevatten een handleiding 4. Spelregels zijn niet makkelijk te beschadigen | M |
| Als speler wil ik een manier om mijn actiepunten bij te houden zodat ik op een overzichtelijke manier kan zien hoeveel ik er heb. | Manier verzinnen om makkelijk actiepunten bij te houden  De manier uitwerken en ontwerpen  De manier realiseren | 1. Kan makkelijk zien hoeveel actiepunten ik heb 2. Is niet makkelijk mee vals te spelen 3. Kan niet makkelijk beschadigen | M |
| Als PO wil ik graag een doos voor het spel zodat ik het spel makkelijk bij elkaar kan houden | Doos ontwerpen  Kiezen van welk materiaal d doos word gemaakt.  Doos maken | 1. All objecten van het spel kan in de doos 2. De doos is stevig 3. De doos heeft als thema maffia. | M |
| Als speler wil ik duidelijke regels zodat ik het spel goed kan spelen | Spelregels updaten na tests van andere mensen | 1. Regels zijn duidelijk zodat je snel het spel kan starten | M |

# Burndown chart

|  |  |
| --- | --- |
| Dag | Punten |
| 1 | 15 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |