

Product Backlog

Development:

- Swipen - M
- wereld op je af laten komen - M
- Generating world - S
- Spawning obstacle's - M
- UI interactions: - S
 - Pauze in pauze menu
 - Linken van menu's en scene's
 - Snelheid weergeven
 - Afstand/score weergeven
- Main menu transition - S
- Social media link - S
- revive's - S
- State machine – M
- Input Component – M
- Audio manager - S
- Day/ Night cycle – S
- Afstand en snelheid bijhouden – S
- Sprint planning – M
- Code confentie – M
- Versie beheer confentie – M
- Pipeline afspraken – M

Art:

De Obstacle's:

- Castussen
- Tumbleweeds

- TNT Barrels
- Kapotte Koets

De enviornment:

- Bison schedels
- Water tower
- American Diner
- Reclame bord
- bank
- Sherrif
- gun store
- Old Western Oil rig

De VFX:

- Impact rook
- Impact vuur
- Uitlaat rook
- Snelheids lijnen
- (optioneel) uitlaat vuur

UI lijst:

- GUI:
 - Snelheids meter
 - Meter aantal
 - Pauze knop
- Pause menu:
 - Resume
 - Main menu
 - Settings
- Main Menu:
 - Click to play
 - Shop
 - settings
- Game Over:
 - Main menu
 - 2 Revive knoppen

Animatie:

- Auto rechts/links swipe
- Wielen rechts/links draaien

- Wiel roteren animatie
- Crash animatie
- Auto idle
- Tumble weed animatie

Audio:

- Sounds effect:
 - Play sound
 - Button sound
 - Driving Swipe sound
 - Driving sound
 - Crash sound (voor elk obstacle specifiek)
 - Coin sound
 - transaction sound
 - Obstacle drive-by sound
- Music