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 enviorment:

* 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