User Stories It3

Map-Auswahl

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.01 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich auf drei verschiedenen Maps spielen können, um eine größere Abwechslung zu haben. |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 6 Stunden |
| Priorität | hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

Flower-Auswahl

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.02 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich ein Blumen-auswahl-Menü auf dem Spielscreen haben, um sehen zu können, welche Blume ich aktuell verschießen kann |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

FastFlower

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.03 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine Blume verschießen können, die schneller fliegt, als die normale Blume, dafür aber weniger Schaden verursacht um offensiver Spielen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 1 Stunde |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 3.02, 3.04, 3.05 |
| Zugehörige Szenarien |  |

BounceFlower

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.04 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine Blume verschießen können, die bis zu zweimal von Wänden abprallt und bei der dritten Kollision mit einer Wand verschwindet und weniger Schaden verursacht, um defensiver Spielen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 3.02, 3.03, 3.05 |
| Zugehörige Szenarien |  |

TrippleFlower

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.05 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine Blume verschießen können, die sich im Flug in drei einzelne Blumen aufteilt, die aber nach einiger Zeit von selbst verschwinden um im Nahkampf besser agieren zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 3.02, 3.03, 3.04 |
| Zugehörige Szenarien |  |

Floweranzeige über den Tanks

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.06 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich zu jedem Zeitpunkt sehen können, welcher Blumentyp gerade bei welchem Panzer aktiv ist um mich entsprechend zu verteidigen |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

Soundeffekte

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.07 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich Soundeffekte während des Spiels haben um auch auditives Feedback zu erhalten und besser unterhalten zu werden |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

Panzerfarben

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.08 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich den Panzern unterschiedliche Aussehen geben können um sie unterscheiden zu können und den Teams zuordnen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

WinScreens

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.09 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich zwischen den Spielen Winscreens haben um sehen zu können welches Team das Spiel gewonnen hat |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

Features:

Capture The Flag

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.10 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich einen „Capture The Flag“-Modus haben, um eine größere Vielfalt zu haben |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 8 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

Survival mit Geld

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.11 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich einen Modus haben, in dem ich, durch das überreden von Panzern, ingame-Währung erwirtschaften kann, um diese gegen Powerups eintauschen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 5 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

Schatzkammer

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.12 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich einen Raum im Spiel haben, in dem ich die erwirtschaftete ingame-Währung gegen Powerups eintauschen kann, um bessere Voraussetzungen für die nächste Spielrunde zu schaffen |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 3.11 |
| Zugehörige Szenarien |  |

Bossfight

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3.13 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich einen Boss bekämpfen können, der sich durch mehr Leben kennzeichnet, um eine schwierigere Herausforderung zu haben |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3. |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 3. |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |