User-Stories - Spiel

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.1 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine Zielscheibe haben um ein Spielziel verfolgen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | / |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.2 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine Spielfigur haben um ein Spielziel verfolgen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.4 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich den Panzer vorwärts, rückwärts, nach rechts/links und diagonal bewegen können um ihn auf dem Spielbrett positionieren zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.2 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.3 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Spielfigur drehen können um sie auf dem Spielbrett positionieren zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.2 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.5 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Spielfigur mit der Computertastatur steuern können um auf die Zielscheibe zielen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.2 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.6 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Spielfigur mit der Maus und der  Computertastatur steuern können um auf die Zielscheibe zielen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.2 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.7 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Spielfigur mit dem Gamepad steuern können um auf die Zielscheibe zielen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.2 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.8 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich mit der Spielfigur Blumen verschießen können um die Zielscheibe treffen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 5 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.1, 1.2 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.9 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Zielscheibe mit geschossenen Blumen verschwinden lassen können um ein Spielziel zu haben |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.1, 1.2, 1.8 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.10 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine neue Zielscheibe an einem neuen zufälligen Ort haben um nach erreichen des ursprünglichen Ziels ein neues zu haben |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.1, 1.2, 1.8 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.11 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich einen Schuss pro Zeiteinheitsbegrenzung (z.B. 1 Schuss pro Sek.) haben um nicht aus Zufall einen Treffer zu erreichen |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Niedrig |
| Autor(en) | Cedric Jüssen |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.8 |
| Zugehörige Szenarien | Schuss |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.12 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte eine Spielwelt haben, damit ich mich in ihr bewegen kann. |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Niklas Schiller |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | / |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.13 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass die Spielwelt begrenzt ist, damit ich mich in ihr zurechtfinden kann. |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Niklas Schiller |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.13 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.14 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass die abgeschossenen Blumen verschwinden, wenn sie auf ein Hindernis treffen. |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 1,5 Stunden |
| Priorität | Mittel |
| Autor(en) | Niklas Schiller |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.6, 1.7, 1.8 |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 1.15 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass der Panzer nicht durch Hindernisse fahren kann um den Spielbereich abgrenzen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Florian Rühl |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories | 1.12, 1.13, 1.14 |
| Zugehörige Szenarien |  |