

User Stories StickSlap

ID & Nom	S-1 : Page d'accueil
Description	En tant qu'utilisateur sur la page d'accueil, J'ai le choix d'appuyer sur le bouton "Jouer" et commencer la partie
Critère d'acceptation	Le test T-1 fonctionne
Priorité	HAUTE

ID	T-1
User Story	S-1 : Page d'accueil
Situation	En tant qu'utilisateur sur la page d'accueil, J'ai le choix d'appuyer sur le bouton "Jouer" et commencer la partie
Résultat Attendu	Le bouton est cliquable et la partie se lance

ID & Nom	S-2 : Page d'accueil
Description	En tant qu'utilisateur sur la page d'accueil, J'ai le choix d'appuyer sur le bouton "Options" pour régler les paramètres du jeu
Critère d'acceptation	Le test T-2 fonctionne
Priorité	MOYEN

ID	T-2
User Story	S-2 : Page d'accueil
Situation	En tant qu'utilisateur sur la page d'accueil, J'ai le choix d'appuyer sur le bouton "Options" pour régler les paramètres du jeu
Résultat Attendu	Le bouton est cliquable et la page des options est affiché

ID & Nom	S-3 : Page d'accueil
Description	En tant qu'utilisateur sur la page d'accueil, J'ai le choix d'appuyer sur le bouton "Quitter" et fermer le jeu
Critère d'acceptation	Le test T-3 fonctionne
Priorité	FAIBLE

ID	T-3
User Story	S-3 : Page d'accueil
Situation	En tant qu'utilisateur sur la page d'accueil, J'ai le choix d'appuyer sur le bouton "Quitter" et fermer la partie
Résultat Attendu	Le bouton est cliquable et le jeu est quitté

ID & Nom	S-4 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, bouger à droite, à gauche, en haut et en bas
Critère d'acceptation	Les tests T-1 et T-4 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-4
User Story	S-4 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, bouger à droite, à gauche, en haut et en bas
Résultat Attendu	Le personnage se déplace à droite , à gauche, en haut et en bas

ID & Nom	S-5 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts à l'adversaire à mains nus qui feront 5 à 10 pv de dégâts
Critère d'acceptation	Les tests T-1 et T-5 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-5
User Story	S-5 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts à l'adversaire à mains nus qui feront 5 à 10 pv de dégâts
Résultat Attendu	Le personnage adverse perds 5 à 10 pv

ID & Nom	S-6 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, récupérer une arme qui est généré aléatoirement
Critère d'acceptation	Les tests T-1 et T-6 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-6
User Story	S-6 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, récupérer une arme qui est généré aléatoirement
Résultat Attendu	Notre personnage récupère une arme généré aléatoirement

ID & Nom	S-7.1 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts avec une arme blanche et infligé 10 à 20 pv
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-6 et T-7.1 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-7.1
User Story	S-7.1 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts avec une arme blanche et infligé 10 à 20 pv
Résultat Attendu	Le personnage adverse perds 10 à 20 pv

ID & Nom	S-7.2 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts avec une arme à feu et infligé 20 à 50 pv
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-6 et T-7.2 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-7.2
User Story	S-4 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts avec une arme à feu et infligé 20 à 50 pv
Résultat Attendu	Le personnage adverse perds 20 à 50 pv

ID & Nom	S-7.3 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts avec une arme magique et infligé 10 à 20 pv
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.3 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-7.3
User Story	S-7.3 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, infliger des dégâts avec une arme magique et infligé 50 à 60 pv
Résultat Attendu	Le personnage adverse perds 50 a 60 pv

ID & Nom	S-8 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, lâcher une arme et elle sera disponible pour les autres joueurs
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-6 et T-8 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-8
User Story	S-8 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, lâcher une arme qui sera disponible par terre
Résultat Attendu	Le personnage lâche son arme par terre et un autre joueur peut le/la récupérer

ID & Nom	S-9 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, bloquer des attaques
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-8 et T-9 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-9
User Story	S-9 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, bloquer des attaques
Résultat Attendu	Le personnage perds moins de vie que si il ne bloquais pas

ID & Nom	S-10 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, neutraliser un adversaire et gagner une partie
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-5 et T-6 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-10
User Story	S-10 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé je peux, neutraliser un adversaire et gagner une partie
Résultat Attendu	Le joueur gagne la partie en tuant son adversaire

ID & Nom	S-11 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme magiques de feu, je perds 1 pv toutes les 3 secondes
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.3 et T-11 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-11
User Story	S-11 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme magiques de feu, je perds 1 pv toutes les 3 secondes
Résultat Attendu	Le personnage perds 1 pv toutes les 3 secondes

ID & Nom	S-12 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme magiques de glace, le personnage est ralenti de 20%
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.3 et T-12 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-12
User Story	S-12 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme magiques de glace, le personnage est ralenti de 20%
Résultat Attendu	Le personnag est ralenti de 20%

ID & Nom	S-13 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme magiques d'air, le recul de l'arme est démesuré
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.3 et T-13 fonctionnent
Priorité	HAUTE

ID	T-13
User Story	S-13 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme magiques d'air, le recul de l'arme est démesuré
Résultat Attendu	Le personnage est envoyé démesurément en arrière

ID & Nom	S-14 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme à feu léger, le recul de l'arme est seulement infligé sur les bras
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.2 et T-14 fonctionnent
Priorité	MOYEN

ID	T-14
User Story	S-14 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme à feu léger, le recul de l'arme est seulement infligé sur les bras
Résultat Attendu	Le personnage a les bras qui recules

ID & Nom	S-15 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme à feu moyenne, le recul de l'arme fait reculer le personnage
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.2 et T-15 fonctionnent
Priorité	MOYEN

ID	T-15
User Story	S-15 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme à feu moyenne, le recul de l'arme fait reculer le personnage
Résultat Attendu	Le personnage est envoyé en arrière légèrement

ID & Nom	S-16 : En partie
Description	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme à feu lourde, le personnage est envoyé moyennement en arrière
Critère d'acceptation	Les tests T-1, T-7.2 et T-16 fonctionnent
Priorité	MOYEN

ID	T-16
User Story	S-16 : En partie
Situation	En tant qu'utilisateur quand la partie a commencé quand je possède une arme à feu lourde, le personnage est envoyé moyennement en arrière
Résultat Attendu	Le personnage est envoyé moyennement en arrière

ID & Nom	S-17 : Dans le menu Options
Description	Le joueur peut modifier l'association des touches des mouvements
Critère d'acceptation	Les tests T-2 et T-17 fonctionnent
Priorité	MOYEN

ID	T-17
User Story	S-17 : Dans le menu Options
Situation	Le joueur peut modifier l'association des touches des mouvements
Résultat Attendu	Le joueur peut assigner d'autres touches de mouvements a ceux de base

ID & Nom	S-18 : Dans le menu Options
Description	Le joueur peut modifier l'association des touches d'attaques et de défenses
Critère d'acceptation	Les tests T-2 et T-18 fonctionnent
Priorité	MOYEN

ID	T-18
User Story	S-18 : Dans le menu Options
Situation	Le joueur peut modifier l'association des touches d'attaques et de défense
Résultat Attendu	Le joueur peut assigner d'autres touches d'attaques et de défenses à ceux de base

ID & Nom	S-19 : Dans le menu Options
Description	Le joueur peut modifier ses paramètres de sons
Critère d'acceptation	Les tests T-2 et T-19 fonctionnent
Priorité	MOYEN

ID	T-19
User Story	S-19 : Dans le menu Options
Situation	Le joueur peut modifier ses paramètres de sons
Résultat Attendu	Le joueur peut modifier ses paramètres de sons