

Backlog Sprint 2

Product Backlog Item	Sprint Task	Volunteer	Initial Estimate	Effort	1	2	3	4	5	6	7
Il giocatore deve poter scegliere un Pokémon iniziale tra tre disponibili quando inizia il gioco	Meccanismo per scegliere il Pokémon e assegnarlo al giocatore	GG	10	10	10	8	5	2	0	0	0
Il giocatore deve poter scegliere un Pokémon iniziale tra tre disponibili quando inizia il gioco	interfaccia per scegliere Pokémon iniziale	GG	15	15	15	10	5	0	0	0	0
Giocatore deve poter essere in grado di scegliere i Pokémon che trasporta	Meccanismo per sostituire i Pokémon in possesso con quelli del box	GG	10	8	5	4	0	0	0	0	0
Giocatore deve poter essere in grado di scegliere i Pokémon che trasporta	Il box nel centro Pokémon deve attivare l'interfaccia per la scelta del Pokémon	GG	15	10	10	10	5	5	0	0	0
Realizzare combattimento con Pokémon selvatici	Combattimento da parte allenatore	FD, MR	30	28	21	14	14	10	10	10	10
Realizzare combattimento con Pokémon selvatici	Interfaccia combattimenti a turni	FD, MR	40	40	40	30	20	20	20	20	20
Realizzare il meccanismo per curare i Pokémon feriti all'interno del centro Pokémon	Meccanismo per curare i Pokémon nel centro Pokémon	GG	2	0	0	0	0	0	0	0	0
Realizzare meccanismo per far comparire i Pokémon selvatici nell'erba	Algoritmo di scelta random del Pokémon (per rarità e livello allenatore)	MR	10	10	10	10	10	0	0	0	0
Realizzare la mappa di gioco	Gestire ingresso negli edifici	GL, LP	10	8	6	4	0	0	0	0	0
Realizzare la mappa di gioco	Gestire contatto con elementi della mappa	GL, LP	5	5	5	0	0	0	0	0	0
Realizzare la mappa di gioco	Creare classe Audio	GL	5	5	5	5	5	0	0	0	0
Realizzare la mappa di gioco	Aggiungere musica alla mappa base	GL	5	5	5	5	0	0	0	0	0
Realizzare il meccanismo di movimento di un personaggio all'interno del gioco	Implementare animazione Trainer	GL, LP	20	20	15	5	0	0	0	0	0
Meccanismo per far salire di livello i Pokémon	Meccanismo per far salire di livello i Pokémon	MR	2	2	2	2	2	2	0	0	0
Meccanismo per far evolvere i Pokémon	Meccanismo per far evolvere i Pokémon	MR	2	2	2	2	2	2	0	0	0
Meccanismo per far salire di livello l'allenatore	Meccanismo per far salire di livello l'allenatore	FD	2	2	2	2	2	2	0	0	0

