

Backlog Sprint 1

Product Backlog Item	Sprint Task	Volunteer	Initial Estimate	Effort	1	2	3	4	5	6	7
Realizzare l'allenatore del giocatore	Creare la classe allenatore	FD	15	10	5	0	0	0	0	0	0
Realizzare i Pokémon	Creare la classe Pokémon	MR	20	10	5	0	0	0	0	0	0
Realizzare il database per memorizzare i dati localmente	Database locale per Pokémon	FD, MR	10	8	6	4	4	2	0	0	0
Realizzare la mappa di gioco	Creare la mappa	GL, LP	30	25	15	10	8	5	2	0	0
Realizzare NPC	Creare classe NPC	GG	3	2	2	2	0	0	0	0	0
Realizzare meccanismo per dialogare con NPC	Meccanismo per dialogare con NPC	GG	20	20	15	9	5	0	0	0	0
Realizzare elementi all'interno della mappa di gioco	Creare la classe per gli elementi della mappa (erba, erba alta, alberi)	GL, LP	10	10	8	2	0	0	0	0	0
Realizzare edifici all'interno della mappa di gioco	Creare la classe centro Pokémon	LP	3	3	0	0	0	0	0	0	0
Realizzare edifici all'interno della mappa di gioco	Creare mappa interna centro pokemon	GG	10	8	5	0	0	0	0	0	0
Realizzare edifici all'interno della mappa di gioco	Creare classe infermiera che implementa interfaccia NPC	GG	2	2	2	2	0	0	0	0	0
Realizzare edifici all'interno della mappa di gioco	Creare la classe laboratorio	LP	3	3	0	0	0	0	0	0	0
Realizzare edifici all'interno della mappa di gioco	Creare mappa interna laboratorio	GG	10	8	5	0	0	0	0	0	0
Realizzare edifici all'interno della mappa di gioco	Creare classe Oak NPC	GG		2	2	2	0	0	0	0	0
Realizzare Pokedex	Creare la classe Pokédex	MR, FD	5	5	5	5	5	0	0	0	0
Realizzare meccanismo per far comparire i Pokémon all'interno dell'erba	Meccanismo per far comparire i Pokémon nell'erba	GL	2	2	2	0	0	0	0	0	0
Realizzare meccanismo per far comparire i Pokémon all'interno dell'erba	Algoritmo di randomicità dei pokemon nell'erba a seconda del livello	MR	20	20	20	20	15	10	10	10	10

Realizzare il meccanismo di movimento di un personaggio all'interno del gioco	Meccanismo per muovere il personaggio sulla mappa	GL, LP	25	25	20	15	10	5	0	0
Realizzare il meccanismo di movimento di un personaggio all'interno del gioco	Creare meccanismo per muovere il personaggio in edifici	GG	15	15	15	15	15	7	0	0