**Sjabloon 2**

User stories

**B1-K1-W2**

Afbeelding met tekst, visitekaartje, stoel, schermopname

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Geschreven door Ingmar Blokhuis:

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 30-9-2025

Versie: 1

Inhoud

[User stories 3](#_Toc182468381)

# User stories

*Vertaal alle eisen en wensen van de klant naar user stories. Zorg ervoor dat je alle user stories een prioriteit geeft en een aantal storypoints. Gebruik de onderstaande tabellen om de user stories in te vullen.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Tom Verhaal | | |
| **Nummer & Titel**: | Offline Geld | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker wil ik geld offline verdienen zodat dan niet de heletijd online hoef te zijn. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Als de telefoon uitvalt dat hij dan ook ofline gaat * Dat de berekeningen kloppen | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Tom Verhaal | | |
| **Nummer & Titel**: | Menu | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker wil ik een overzichterlijk menu zodat ik dan niet veel hoef te zoeken voor stats of gameplay mechanics | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Tijdens play testing dat mensen het volgbaar vinden | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Ingmar Blokhuis | | |
| **Nummer & Titel**: | Wietplanten upgraden | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker wil ik op de wietplanten kunnen upgraden met geld dat ik verdien zodat ik meer buds krijg van elke plant (verdubbelen of x1.5) | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Je kan wietplanten minimaal 5 keer upgraden * Kosten voor de upgrade worden duurder als de plant vaker is geupgrade * Je krijgt meer geld als je de plant upgrade | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Ingmar Blokhuis | | |
| **Nummer & Titel**: | Betere soorten drugs | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker wil ik met mijn geld betere soorten drugs kunnen maken/verbouwen zodat ik meer geld krijg van duurdere soorten drugs | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Uiteindelijk moet je iets anders kunnen maken dan alleen wiet * Beter soorten drugs hebben een hogere waarde dan wiet * Beter soorten drugs zijn duurder om te kopen dan wiet * Betere soorten drugs hebben andere manieren hoe je het moet oogsten/maken | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Dylan Collet | | |
| **Nummer & Titel**: | Quests | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker, wil ik dat de game verschillende unlockables bevat zoals bijvoorbeeld upgrades, powerups of skins, zodat bepaalde taken meer satisfactory/rewarding voelen. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er zijn quests die rewards geven * Deze quests zijn netjes terug te vinden in een tab in de game * De rewards voelen tijdens playtesting ook daadwerkelijk satisfactory voor meerdere testers | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Dylan Collet | | |
| **Nummer & Titel**: | Artstyle + muziek | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als Dylan, wil ik dat de game een interessante artstyle heeft en leuke muziek en sfx, zodat de game meer aandacht pakt bij spelers en ik misschien kan werken aan de art, muziek en sfx | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Tijdens playtesting geven meerdere testers aan dat de game een pakkende artsyle en soundtrack heeft * We zijn zelf tevreden over de artstyle en soundtrack wanneer de game af is * Er zijn sfx en muziek aan het einde van de projectperiode | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Gijs Hoekstra | | |
| **Nummer & Titel**: | drops | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker,  wil een manier om meer drops/geld krijgen als ik actief het spel aan het spelen ben zodat als ik het open heb sneller kan progressen door de game. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Een vallend object waar je op kan klikken * Het object geeft een bepaald percentage van je huidige buds/money | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Gijs Hoekstra | | |
| **Nummer & Titel**: | Powerup | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als eindgebruiker,  wil ik een boost of powerup als ik click  zodat ik het spel kan versnellen als ik de game actief aan het spelen ben. | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Een on click boost voor het versnellen van planten * Visual effects als je clickt/inhoudt | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Misha Rumiantsev | | |
| **Nummer & Titel**: | Voortgang resetten | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik mijn huidige voortgang resetten, zodat ik punten krijg om permanente bonussen vrij te spelen en te upgraden. | | | |
| **Business Value:** | 1 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan zijn voortgang resetten. * Na elke reset krijgt de speler punten; het aantal punten hangt af van de voortgang die de speler heeft behaald. * Speler kan de punten gebruiken om permanente bonussen vrij te spelen en te upgraden. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Misha Rumiantsev | | |
| **Nummer & Titel**: | achievements | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik achievements hebben, zodat ik bepaalde doelen in het spel kan bereiken. | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er zijn minimaal 15 verschillende achievements in het spel. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |