# User Stories Programon

# Sprint 1

|  |
| --- |
| Als gebruiker moet ik een intro zien zodat ik een goede indruk krijg van het spel |
| Als gebruiker moet ik een spel kunnen starten zodat ik daadwerkelijk kan spelen |
| Als gebruiker moet ik opties kunnen aanpassen zodat ik het spel kan aanpassen aan mijn computer/laptop |
| Als gebruiker moet ik kunnen zien of het spel geladen wordt zodat ik weet dat de computer nog iets doet |
| Als gebruiker moet ik mijn voortgang kunnen opslaan zodat ik niet steeds opnieuw hoef te beginnen als ik ben gestopt |
| Als groepslid moet ik weten hoe het spel er uit gaat zien |
| Als groepslid moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt, zodat ik een beter beeld heb van het spelverloop(Story board) |
| Als opdrachtgever moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt(Story board) |
| Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel |
| Als ontwikkelaar moet ik weten dat ik XNA kan toevoegen, zodat ik een spel kan maken |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe een scherm maak met XNA, zodat ik iets op beeld kan tonen |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik geluid kan afspelen, zodat ik als ik de taak krijg dat ik weet hoe dat gaat |
| Als groepslid moet ik kunnen zien welke geluiden er in het spel gaan komen, zodat ik altijd door kan. |
| Als ontwikkelaar moet ik weten of de controls werken, zodat als dit niet is dat ik daar iets aan kan doen |
| Als groepslid moet ik kunnen zien welke controls gebruikt gaan worden, zodat ik ze toe kan voegen |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik plaatjes toon, zodat ik de gebruiker visuele feedback kan geven |
| Als opdrachtgever moet ik kunnen zien dat alles werkt |
| Als groepslid moet ik kunnen zien dat alles werkt |
| Als groepslid moet ik kunnen werken met al het materiaal |
| Als groep moeten we tegelijk kunnen werken aan de code, omdat het veel efficiënter werkt.(Weten hoe GIT werkt) |
| Als groepslid moet ik weten wat er getest moet worden van mijn taak, zodat ik weet wanneer iets werkt |
| Als groep moeten we weten wanneer een onderdeel is geaccepteerd door de productowner zodat we weten dat we klaar zijn |
| Als groepslid moet ik weten hoeveel punten er totaal in de sprint zijn zodat ik weet wat de totale werklast is |
| Als groepslid moet ik weten wie er in de game verwerkt worden, zodat ik weet hoeveel karakters er nog in moeten |
| Als ontwikkelaar moet ik weten welke aanvallen en verdedigingen elk karakter heeft zodat ik deze kan programmeren |
| Als ontwikkelaar wil ik weten hoe het verhaal loopt zodat ik dit kan programmeren |
| Als ontwikkelaar wil ik weten of er een level systeem is zodat ik dit kan programmeren |

# Sprint 2

|  |
| --- |
| Als ontwikkelaar moet ik er voor zorgen dat het programma niet na één keer de code doorlopen al op houdt zodat er echt een lopend programma is |
| Als ontwikkelaar wil ik weten of dat wat ik heb gedaan ook echt werkt, zodat ik zeker weet dat ik klaar ben. |
| Als groepslid wil ik weten of de code van een andere ontwikkelaar ook werkt met mijn code |
| Als groepslid wil ik kunnen laten zien dat het spel voor ongeveer 50% af is zodat ik voortgang kan zien en kan testen |
| Als ontwikkelaar wil ik kunnen zien welke ideeën er zijn zodat ik op de hoogte blijf van wat ik moet doen |
| Als ontwikkelaar moet ik weten welke ideeën zijn aangepast zodat ik weet wat ik moet doen |
| Als gebruiker wil ik vanuit het menu het spel kunnen starten, zodat ik het idee heb met een echt spel bezig te zijn |
| Als gebruiker wil ik tegen een computer tegenstander kunnen vechten zodat ik iemand kan verslaan |
| Als gebruiker wil ik dat mijn Programon kunnen stijgen in level zodat ik het gevoel heb dat ik vooruit ga in het spel |
| Als gebruiker wil ik tegen 1 baas kunnen vechten zodat ik weet dat ik klaar ben voor het volgende deel van het spel |
| Als gebruiker wil ik de baas herkennen zodat ik me meer bind met het spel |
| Als gebruiker wil ik in een klein stukje van de wereld kunnen rondlopen zodat ik het gevoel heb ook daadwerkelijk ergens te zijn |
| Als gebruiker moet ik programon kunnen vangen zodat ik mijn verzameling uit kan breiden |
| Als gebruiker wil ik kunnen zien welke programon ik al heb zodat ik weet of ik ze allemaal al heb |
| Als gebruiker wil ik tijdens een gevecht kunnen aanvallen zodat ik mijn tegenstander kan verslaan |
| Als gebruiker wil ik tijdens een gevecht kunnen verdedigen zodat ik niet verlies van mijn tegenstander |
| Als ontwikkelaar wil ik weten van 1 programon welke aanvallen deze heeft zodat ik deze kan programmeren |
| Als ontwikkelaar wil ik weten van 1 programon welke verdedigingen deze heeft zodat ik deze kan programmeren |
| Als ontwikkelaar wil ik twee characters elkaar kunnen laten aanvallen zodat de gebruiker dit kan doen |
| Als ontwikkelaar wil ik een testomgeving waarin ik kan testen of dat het deel wat ik heb geprogrammeerd aan de gamemechanics ook werkt op een kleine schaal |

# Sprint 3

|  |
| --- |
| Als gebruiker moet ik de opties aan kunnen passen zodat het spel voor mijn situatie werkt |
| Als ontwikkelaar wil ik een bijgewerkt klassen diagram zien zodat ik me nooit hoef af te vragen of ik alle veranderingen wel heb meegekregen |
| Als ontwikkelaar wil ik alle code in één project hebben zodat ik weet dat alle code samenwerkt |
| Als ontwikkelaar wil ik dat het spel 90% compleet is zodat ik voldoende tijd heb om alle elementen op elkaar af te stellen |
| Als teamlid wil ik een overzicht van wie hoeveel punten heeft gedaan tijdens een sprint zodat ik kan zien hoeveel de andere teamleden doen |
| Als opdrachtgever wil ik het spel kunnen proberen zodat ik kan zien of de gekozen richting de goede is |

# Sprint 4

|  |
| --- |
| Als gebruiker wil dat het spel soepel loopt zodat ik een zo goed mogelijke ervaring heb |
| Als ontwikkelaar wil ik dat mijn spel geen bugs bevat |
| Als gebruiker wil ik een handleiding zodat ik niet alles zelf uit hoef te zoeken |
| Als ontwikkelaar wil ik een werkende demo zodat ik deze kan laten zien op de open dag om anderen te tonen waar ik mee bezig ben |