Definition of Done: Sprint 2

**Definition of Done:**

* Het is duidelijk wat de Definition of Done is voor iedere taak
* Iedereen is het eens met de Definition of Done voor iedere taak

**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**

Bij het afgaan komt een menu dat vraagt of je nog een keer wil spelen,

**Als ontwikkelaar wil ik er voor zorgen dat als een gebruiker geen wii-mote heeft de gebruiker toch het spel kan spelen, zodat zoveel mogelijk mensen het spel kunnen spelen**

Het spel loopt niet vast bij het ontbreken van een verbinding met een wii-mote, en is te spelen op een toetsenbord

**Als ontwikkelaar wil ik weten of dat wat ik heb gedaan ook echt werkt, zodat ik zeker weet dat ik klaar ben**

De code die geschreven is, is getest en op GitHub gezet

**Als groepslid wil ik weten of de code van een andere ontwikkelaar ook werkt met mijn code**

De geaccepteerde code is toegevoegd aan de nieuwste solution, en die is na testen op de GitHub gezet

**Als ontwikkelaar wil ik weten wat het bereik is van de wii-mote zodat ik instructies kan geven aan de spelers**

Het is duidelijk gedocumenteerd wat het bereik van een wii-mote is, en welke factoren dit beïnvloeden

**Als gebruiker wil ik dat er uitdaging in het spel zit zodat ik het gevoel heb dat als ik verder kom ik ook echt beter ben**

De moeilijkheidsgraad van het spel loopt op naarmate het spel verloopt, op een manier dat het niet saai wordt, maar ook niet ineens veel te moeilijk is

**Als ontwikkelaar wil ik een model hebben zodat ik de gebruiker hierop kan laten schieten**

De sprites voor de asteroïden zijn gemaakt, en ingeladen in het spel

**Als ontwikkelaar wil ik dat de speler als deze gas geeft alleen accelereert in de richting waarin de speler zich bevind**

Als de speler gas geeft, beweegt deze in de richting waar de sprite van het schip naartoe wijst

**Als gebruiker wil ik een level zien dat er goed uitziet zodat ik het aangenaam vind om het spel te spelen**

Er is een achtergrond ingeladen die langzaam meebeweegt met de bewegingen van het schip

**Als ontwikkelaar wil ik er voor zorgen dat het doelwit uit een willekeurige richting komt zodat de speler nooit weet waar het gevaar vandaag komt.**

De asteroids worden ingeladen op een willekeurige positie, en met een willekeurige beweegrichting

**Als gebruiker wil ik kunnen zien hoeveel levens ik nog over heb van de drie die ik krijg zodat ik niet zomaar game over ben**

Zowel in de linkerbovenhoek van het venster als in de LED lampjes op de wii-mote is te zien hoeveel levens de speler nog heeft, aangegeven op een duidelijke manier

**Als gebruiker wil ik drie verschillende uitdagingen zodat ik niet vast zit aan één soort uitdaging**

Er zijn drie game modes beschikbaar om te spelen, namelijk Classic, Arcade, en Agility Test. Classic is de normale Asteroids  
Arcade is een variatie op Classic, waarin pickups voorkomen, die tijdelijk een positief of negatief effect hebben op het spel. Voorbeelden hiervan zijn tijdelijk een ander wapen krijgen, of dat het schip tijdelijk groter is.  
In Agility Test moet de speler door een soort van doolhof navigeren met het schip. Hierin zijn ook obstakels te vinden, zoals zwarte gaten.

**Als ontwikkelaar wil ik het doelwit uit elkaar laten spatten zodat het de gebruiker een beter gevoel geeft**

Er zijn animaties gemaakt voor uit elkaar spattende asteroïden voor iedere grootte, en deze wordt weergegeven op de locatie van een asteroïde als die kapot gaat

**Als ontwikkelaar wil ik de doelwitten steeds groter laten worden zodat de gebruiker steeds meer uitgedaagd wordt**

De asteroïden worden steeds groter naarmate het spel verloopt

**Als gebruiker wil ik graag dat als de doelwitten moeilijker te vernietigen zijn er ook meer punten te verdienen zijn**

Alle verschillende doelwitten, inclusief alle maten asteroïden, zijn een eigen aantal punten waard, wat verhoogd met de moeilijkheidsgraad van het vernietigen hiervan.

**Als gebruiker wil ik een lijst met scores zien zodat er een competitief element in het spel zit**

In het spel is een lijst aanwezig met de hoogste scores, waarvan de top 10 te zien is op het hoofdmenu, en een langere lijst dat in een apart venster te zijn is dat te benaderen is vanaf het hoofdmenu.

**Als ontwikkelaar wil ik iets leuks zien als de speler een leven verliest zodat het ook leuk blijft als de speler af gaat**

Bij het verliezen van een leven is een animatie te zien van een exploderend schip

**Als ontwikkelaar wil ik zorgen dat de speler kan bewegen zoals in de ruimte zodat de gebruiker ook meer het gevoel heeft daar te zijn**

Het schip beweegt op een realistische manier over het scherm, inclusief het langzaam afremmen als de acceleratieknop losgelaten wordt, en het behoud van beweging als een andere kant op bewogen wordt

**Als ontwikkelaar wil ik de gebruiker in een afgesloten ruimte zetten zodat de speler niet buiten het scherm kan gaan**

Het is niet mogelijk om het schip buiten de randen van het scherm te bewegen, in plaats daarvan wordt deze verplaatst naar de andere kant van het scherm

**Als ontwikkelaar wil ik dat asteroids die groter zijn dan de kleinste asteroid in het spel, uit elkaar spatten in kleinere asteroids zodat het spel steeds moeilijker wordt**

Bij het kapot schieten van een grote of middelgrote asteroïde worden twee asteroïden aangemaakt op dezelfde locatie, die beiden één maat kleiner zijn dan degene die kapot gegaan is

**Als ontwikkelaar wil ik dat de kleinere asteroids die ontstaan uit grotere, in een willekeurige richting bewegen**

Als kleinere asteroïden ontstaan uit kapotte grotere, gaan deze een willekeurige richting uit

**Als gebruiker wil ik een lijst met highscores zodat ik kan zien hoe goed mijn score is**

In het spel is een lijst aanwezig met de hoogste scores, waarvan de top 10 te zien is op het hoofdmenu, en een langere lijst dat in een apart venster te zijn is dat te benaderen is vanaf het hoofdmenu.

**Als gebruiker wil ik mijn naam in de lijst met highscores zetten zodat ik ook weet welke scoren van mij is**

Op het game-over scherm is een optie om een naam, bestaande uit drie letters of cijfers, op te geven, die vervolgens samen met de net behaalde score op de juiste plaats in de lijst met scores gezet wordt.