**Product Backlog**

|  |  |
| --- | --- |
| **Backlog Punten** | **Pts** |
| Als klant wil ik een spel die mij stimuleert om de haven als werkveld te zien. | 4 |
| Als klant wil ik een game waarin de haven gevisualiseerd wordt. | 3 |
| Als klant wil ik dat een van de mini- games over het controlecentrum gaat. | 9 |
| Als klant wil ik dat een van de mini-games over het vracht overslaan gaat. | 9 |
| Als klant wil ik twee mini-games ontworpen door de developers. | 9 |
| Als klant wil ik dat alle games speelbaar zijn ( het spel is pas ‘uitgespeeld’ als alle mini-games succesvol zijn doorgelopen) | 3 |
| Als eigenaar wil ik dat er minstens 4 geïntegreerde minigames zijn. | 6 |
| Als klant wil ik dat het spelverloop zich in een verhaallijn uit. | 2,5 |
| Als klant wil ik dat in de mini-game ‘controlecentrum’ de speler de rol van coördinator aanneemt. | 4 |
| Als klant wil ik de uitdaging dat de druk toeneemt bij het coördineren van de scheepvaart. | 8 |
| Als klant wil ik dat de mini-game ‘vracht overslaan’ een computertegenstander heeft. | 8 |
| Als klant wil ik dat in de mini-game ‘vracht overslaan’ een uitdaging geeft in de snelheid/complexiteit. | 5 |
| Als klant wil ik dat de mini-game ‘vracht overslaan’ gewonnen word door degene die het schip als eerste leeg heeft. | 1 |
| Als klant wil ik dat de speelbaarheid wordt bepaald door de speelbalans. | 5 |
| Als eigenaar wil ik dat het spel ‘vracht overslaan’ gebruik maakt van verschillende grootte containers. | 2 |
| Als eigenaar wil ik dat de containers in het spel ‘vracht overslaan’ niet oneindig kunnen worden opgestapeld. | 2 |
| Als eigenaar wil ik dat in het spel ‘vracht overslaan’ rekening moet worden gehouden met de balans van het schip. | 5 |
| Als eigenaar wil ik dat in het spel ‘vracht overslaan’ gebruik wordt gemaakt van verschillende voertuigen. | 3 |
| Als klant wil ik naar het menu terug kunnen gaan als ik mij in het spel bevindt. Zodat ik even pauze kan nemen. | 1,5 |