**Product Backlog**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Backlog Punten** | **Hrs** | **Done** |
|  | Als klant wil ik een spel die mij stimuleert om de haven als werkveld te zien zodat ik er misschien ga werken. | 4 |  |
|  | Als klant wil ik een game waarin de haven gevisualiseerd wordt zodat ik een beter beeld bij de haven krijg. | 3 |  |
|  | Als klant wil ik dat de game pas ‘uitgespeeld’ is als alle mini-games succesvol zijn doorgelopen, zodat ik een doel voor ogen heb. | 2 |  |
|  | Als klant wil ik dat er minstens 4 minigames zijn zodat ik variatie heb. | 2 | x |
|  | Als klant wil ik dat het spelverloop zich in een verhaallijn uit zodat er een logische volgorde ontstaat. | 2.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat de speelbaarheid wordt bepaald door de speelbalans zodat het niet oneerlijk wordt. | 1.5 |  |
|  | 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 |  |
|  | **Minigame 1: Controlecentrum** |  |  |
|  | Als klant wil ik een schip kunnen besturen zodat ik de loods kan bereiken en het spel uit kan spelen. | 2 |  |
|  | Als klant wil ik het schip voort kunnen trekken met een kleinere boot zodat er een nieuwe dimensie in het spel ontstaat. | 5 |  |
|  | Als klant wil ik dat er obstakels in het water drijven zodat ik mij moet manouvreren. | 4 |  |
|  | Als klant wil ik dat er verschillende soorten obstakels zijn zodat het spel gevarierd blijft. | 2 |  |
|  | **Minigame 2: Vracht Overslaan** |  |  |
|  | Als klant wil ik dat een computer tegenstander aanwezig is om een extra uitdaging te geven. | 5 |  |
|  | Als klant wil ik dat in de mini-game ‘vracht overslaan’ een uitdaging geeft in de snelheid/complexiteit zodat het niet te makkelijk wordt. | 1 |  |
|  | Als klant wil ik dat de mini-game ‘vracht overslaan’ gewonnen wordt door degene die het schip als eerste leeg heeft zodat er een doel is. | 2 |  |
|  | Als klant wil ik dat er gebruik gemaakt wordt van verschillende grootte containers zodat er variatie aanwezig is. | 2 |  |
|  | Als klant wil ik dat de containers niet oneindig kunnen worden opgestapeld zodat er een grens aanwezig is. | 1.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat er rekening moet worden gehouden met de balans van het schip zodat er een nieuwe dimensie in het spel ontstaat. | 3.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat er gebruik wordt gemaakt van verschillende voertuigen zodat er nieuwe dimensie in het spel ontstaat. | 2 |  |
|  | **Minigame 3: Container Tetris** |  |  |
|  | Als klant wil ik dat elk level een punten doel heeft zodat ik door kan gaan naar een volgend level. | 1.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat elk level een tijdslimiet heeft zodat ik niet oneindig door kan gaan tot ik hel punten doel heb bereikt. | 1 |  |
|  | Als klant wil ik dat er minimaal 3 levels zijn zodat het spel niet te kort is. | 3 |  |
|  | Als klant wil ik dat je het level opnieuw moet doen als de blokken te hoog opstapelen, zodat ik mijn zetten beter moet plannen. | 3 |  |
|  | **Minigame 4: Haven Trials** |  |  |
|  | Als klant wil ik dat mijn karakter achtervolgd wordt door een haak zodat er een tijdsdruk op het spel rust. | 2.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat de moeilijkheid per level exponentieel toeneemt, om het zo interessant te houdenn | 1 |  |