**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. | 1 | 1 |
|  | 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 | 2 |
|  | Als klant wil ik dat het spelverloop zich in een verhaallijn uit zodat er een logische volgorde ontstaat. | 2.5 | 2 |
|  | 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 dat het level de haven duidelijk representeert zodat mijn rol duidelijk word. | 2 | 2 |
|  | Als klant wil ik een schip kunnen besturen zodat ik niet af ga. | 2 | 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 | 4.5 |
|  | Als klant wil ik dat er verschillende soorten obstakels zijn zodat het spel gevarierd blijft. | 2 | 2 |
|  | Als klant wil ik dat ik de game kan resetten met de spatiebalk zodra ik af ga, zodat ik makkelijk door kan blijven spelen. | 2 | 2 |
|  | Als klant wil ik dat er een timer zichtbaar is zodat ik een duidelijk doel in zicht heb. | 1 |  |
|  | Als klant wil ik dat als de timer is afgelopen, de finish in beeld komt zodat ik het spel kan uitspelen. | 3 |  |
|  | **Minigame 2: Vracht Overslaan** |  |  |
|  | Als klant klant wil ik dat de achtergrond duidelijk de haven representeert. | 1 | 1 |
|  | 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 het level een containerschip representeert zodat het spel de haven duidelijk reflecteert. | 2 |  |
|  | Als klant wil ik dat er verschillende typen containers zijn zodat het gevarieerd blijft. | 2 |  |
|  | 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. | 2.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat er minimaal 2 levels zijn zodat het spel niet te kort is. | 4 |  |
|  | 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 |  |
|  | Als klant wil ik dat ik punten toegewezen krijg als er een laag blokken wegvalt zodat ik mijn doel kan bereiken. | 2.5 |  |
|  | **Minigame 4: Haven Trials** |  |  |
|  | Als klant wil ik dat het level een loods representeert zodat het duidelijk is dat het zich in de haven afspeelt. | 0.5 |  |
|  | 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 mijn karakter een werknemer representeert zodat ik een duidelijke rol heb. | 1.5 |  |
|  | Als klant wil ik dat de moeilijkheid per een aantal seconden exponentieel toeneemt, om het zo interessant te houden. | 1 |  |
|  | Als klant wil ik dat er verschillende obstakels aanwezig zijn zodat er een moeilijkheidsgraad aanwezig is. | 3 |  |
|  | Als klant wil ik dat er na een bepaalde tijd een finish in beeld komt dat ik het spel uit kan spelen. | 2 |  |
|  | Als klant wil ik dat mijn karakter kan rennen en springen zodat ik mij om de obstakels kan manoeuvreren. | 3 |  |