WordShooter

Backlog

Robert Arissen

Datum: 09-11-2018

Versie: 1.0

# 

# Backlog

|  |  |
| --- | --- |
| 1.1 Als speler wil ik bij het bereiken van de website een HTML-pagina zien met een Canvas-element daar op. | |
| **Samenvatting** | Wanneer een speler naar de website gaat waar hij/zij het spel op kan spelen, dient er een `index.html` aanwezig zijn die kan worden getoond. Daarop dient een Canvas-element aanwezig zijn welke 700 breed is en 500 hoog. De context van het Canvas is 2D. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.2 Als ontwikkelaar wil ik gebruik maken van Tailwind als CSS-framework, zodat ik minder CSS hoef te schrijven. | |
| **Samenvatting** | Om het gebruik van CSS te vereenvoudigen, dient er gebruik worden gemaakt van een CSS-framework. Hiervoor maken we gebruik van Tailwind (<https://tailwindcss.com/>). De CSS dient bij het laden van de website te worden ingeladen. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.3 Als ontwikkelaar wil ik gebruik maken van het Google-font Nunito, zodat de tekst in het spel rustiger oogt. | |
| **Samenvatting** | Op de website en in het spel wordt er gebruik gemaakt van een standaard font. Dit font dient te worden vervangen door het Google-font Nunito. De CSS voor dit font dient bij het openen van de website in te worden ingeladen, ook in het Canvas. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.4 Als ontwikkelaar wil ik letters naar beneden hebben vallen | |
| **Samenvatting** | In het canvas dienen random letters naar beneden te vallen. In de kleur blauw. Deze moeten op een willigere plek over het canvas verdeeld worden. Er moeten altijd 16 letters op het scherm aanwezig zijn. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.5 Als ontwikkelaar wil ik een vliegtuig onderin je scherm hebben. | |
| **Samenvatting** | Onderin het scherm moet een vliegtuig aanwezig zijn die op een later moment lazers op letters af kan schieten. Het vliegtuig is te besturen met de pijltjes toets. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.6 Als ontwikkelaar wil ik een lazer kunnen afschieten op letters | |
| **Samenvatting** | Door middel van de spatietoets zal vanuit het midden van het vliegtuig lazers kunnen geschoten worden. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.7 Als speler wil ik een start scherm zien, zodat ik kan beslissen wanneer het spel start. | |
| **Samenvatting** | Bij het bereiken van de website wordt het Canvas getoond. Het eerste scherm die een start scherm te zijn met in het midden de tekst ‘Start game’.  Wanneer er op het Canvas wordt geklikt is het spel gestart. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.8 Als speler wil ik een score in het spel zien, zodat ik weet wat mijn score is. | |
| **Samenvatting** | Elke speler heeft een score. Deze zal rechts onderin getoond worden. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.9 Als speler wil ik de vraag voor het beantwoorden daarvan in het spel zien, zodat ik weet welke vraag ik moet gaan beantwoorden. | |
| **Samenvatting** | Links onderin het scherm zal de vraag getoond worden aan de gebruiker, zodat hij weet welk woord er neergeschoten moet worden. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.10 Als speler wil ik dat het spelscherm wordt getoond, zodat ik het spel kan spelen. | |
| **Samenvatting** | Wanneer de vraag is getoond (zie 2.7)*,* dient het spelscherm te worden getoond in het Canvas. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.11 Als speler wil ik zien welke letters ik al goed heb | |
| **Samenvatting** | Links onderin streepjes tonen met juist geraden letters |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.12 Als speler wil ik graag zien welke letter ik neer moet schieten | |
| **Samenvatting** | Als uitbreiding op backlog 1.11, wilt de gebruiker ook duidelijk zien welke letter hij nu neer moet schieten. |