**Sjabloon 2**

User stories

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam):

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum:

Versie:

Inhoud

[User stories 3](#_Toc182468381)

# User stories

*Vertaal alle eisen en wensen van de klant naar user stories. Zorg ervoor dat je alle user stories een prioriteit geeft en een aantal storypoints. Gebruik de onderstaande tabellen om de user stories in te vullen.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Yorick Klaasen | | |
| **Nummer & Titel**: | 1 Random Rooms Generation | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als Speler wil ik unieke rooms hebben zodat het spel niet hetzelfde blijft. | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er zijn meerdere rooms * De rooms worden gerandomly selected en gegenerate | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Rinze Kuizenga | | |
| **Nummer & Titel**: | 2 UI (Hit List) | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een UI die mij duidelijk aangeeft: hoe goed ik bezig ben, wat ik moet doen. Zodat ik niet vast zit met mijn taak | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De hit list is duidelijk * Health is zichtbaar * Er wordt aangegeven hoeveelste kamer ik in zit * Ammo is duidelijk | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Korick Ylaasen | | |
| **Nummer & Titel**: | 3 Room Modifiers | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik modifiers hebben zodat het spel meer variatie heeft en meer vaardigheden moet gebruiken. | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er zijn meerdere Modifiers * Modifiers worden willekeurig geselecteerd | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Simon Boersma | | |
| **Nummer & Titel**: | 4 Enemy Beweging | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat enemy's bewegen zodat het spel niet te makkelijk wordt | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Rooms zodat de enemy rond kan lopen in de room * Elke enemy loopt anders | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Rinze Kuizenga | | |
| **Nummer & Titel**: | 5 Sound | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als gebruiker wil ik innemende sound effects, en sound cues zodat ik een innemende ervaring heb en bepaalde sound cues kan linken aan bepaalde acties. | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Toepassende muziek * Duidelijk sound effects voor belangerijke gameplay elementen * Toepassende sound effects voor bepaalde acties | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Luuk van Norden | | |
| **Nummer & Titel**: | 6 Shotgun script | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een wapen hebben zodat ik de enemy's kan killen en het kan gebruiken voor extra movement | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Een script maken voor de shotgun waarmee de player zichzelf kan lanceren * De speler kan de shotgun gebruiken om een speed boost te krijgen * De speler kan de shotgun gebruiken om enemy's te killen | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Simon Boersma | | |
| **Nummer & Titel**: | 7 Enemy attacks | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat enemy's goed reageren en attacken zodat het spelletje uitdagend wordt | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Elke enemy reageert goed op de speler * Elke enemy heeft een bepaalde attack * Enemy's hebben een bepaald aantal hp / damage | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Luuk van Norden | | |
| **Nummer & Titel**: | 8. Player movement | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik gevarieerde movement zien zodat ik meer bewegings vrijheid heb | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Toevoegen van rennen * Toevoegen van jumpen * Toevoegen van wall jumps | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |