User storys

Aspecten:

-Character

-Healthbar

-Enemy

-Onderdelen

-Zwarte gaten

-Checklist

-Platform/platform die inzakt

-Timer

-SpaceShip

-Spikes

Als speler wil ik een character kunnen besturen, zodat ik rond het level kan bewegen. (CHAR)

todo:

-        LoopAnimatie/IdleAnimatie

-        Hitbox

-        Collision

-        Input(Movement)

-        Gravity

Als speler wil ik dat mijn character kan springen, zodat ik makkelijker door het level heen kan. (CHAR)

todo:

-        JumpAnimatie

-        Input

-        Sound

Als speler wil ik dat ik over de tijd weer health genereert zodat mijn health niet vaststaat. (HLTH)

todo:

- Variabele régen (Factor)

-        Healthbar

-        Variabele HP

Als developer wil ik dat er enemys in het spel zijn, zodat er een uitdaging is. (ENMY)

todo:

- Enemies

- Simpel AI

- Trigger/hitbox

Als speler wil ik dat ik de enemys kan uitschakelen, zodat ik met gemak door het level kan. (ENMY)

todo:

* Death functie
* DeathAnimatie
* DeathSound

Als speler wil ik onderdelen kunnen verzamelen, zodat ik het level uit kan spelen. (OND)

todo:

* CollectFunctie
* CollectSound
* Onderdelen sprite

Als developer wil ik Zwarte gaten hebben, zodat de speler een grotere uitdaging heeft. (ZWRT)

todo:

- Gravity

- Hitbox

- Trigger

- Pulling force

Als speler wil ik dat er een checklist is, zodat ik weet hoeveel onderdelen ik moet verzamelen. (CHK)

todo:

* Checklist sprite
* 5 checks
* UI

Als developer wil ik dat er platformen zijn, zodat de speler het level kan verkennen. (PLTF)

todo:

- Art

- Placement

- Level structure

- Level strategy

Als developer wil ik dat er platformen zijn die inzakken, zodat er een grote uitdaging is voor de speler. (PLTF)

todo:

* Gravity
* Platform
* Collision

Als developer wil ik dat de ingezakte platformen terugkomen, zodat de speler verder kan. (PLTF)

todo:

- Timer

- Appear animation

- Placement

Als developer wil ik dat er een timer is, zodat de speler een uitdaging heeft. (TMR)

todo:

-        Timer in bar

-        Timer in UI

-        Variable in float

-        Countdown functie

Als developer wil ik dat de timer de zuurstof representeerd, zodat er een reden is voor de timer. (TMR)

todo:

* O2
* bar
* variable int

Als speler wil ik een beginpunt en eindpunt hebben(spaceship), zodat ik het level kan behalen. (SHIP)

todo:

-Art

-Spawn

-Collecter

Als developer wil ik dat er spikes in het level komen, zodat de speler meer uitdaging heeft.  (SPKS)

todo:

* spikes sprite (als stenen)
* damage overbrengen
* damage sound