Tidsestimater ganges med en faktor 2.8, hvilket giver 77.8 timers arbejde.

# User stories

Hver user story er blevet prioriteret, opdelt i tasks og der er blevet givet tidsestimater.

## Racerbilen (prioritet 10) (samlet tid: 5 timer)

Der skal være en racerbil, og man skal kunne se hvilken vej pilen peger. Den skal kunne køre realistisk.

**Task:** Lav controls til bilen. Dette inkluderer at den kan accelerere og dreje

**Tid:** 2 time 30 min

**Task:** Lav funktion der returnerer bilens position til at tjekke kollision

**Tid:** 15 min

**Task:** Lav en funktion der kan give bilen et speedboost, som support til når power-ups skal udvikles

**Tid:** 1 time

**Task:** Inkorporer friktion mellem underlaget, så bilen kan glide på de forskellige underlag, som support til når de forskellige underlags-blokke skal udvikles

**Tid:** 1 time 15 min

## Racerbanen (prioritet 10) (samlet tid: 6 timer)

Racerbanen skal have forskellige elementer, i bund og grund skal man kunne se hvor banen er og hvor det er meningen man skal kunne køre. Den skal yderligere tilfældigt genereres og være tilfældigt ud fra et seed.

**Task:** Lav system for tilfældig generering.

**Time:** 5 timer

**Task:** Lav blokke til den tilfældige generering

**Time:** 1 Time

## Basic UI (prioritet 15) (samlet tid: 1 time)

Basic UI med controls på skærmen

**Task:** design UI

**Tid:** 30 min

**Task:** Tegn UI i programmet

**Tid:** 30 min

## Kollision (prioritet 15) (samlet tid: 4 timer 30 min)

Kollision skal fungere mellem bilen og kanten af banen, forhindringerne, underlaget af banen og eventuelle power-ups.

**Task:** Lav mulighed for kollisioner mellem bilen og vægge.

**Tid:** 2 timer

**Task:** Lav mulighed for kollisioner mellem bilen og eventuelle specielle objekter.

**Tid:** 30 min

**Task:** integrer kollisioner med blokke og tilfældig generering

**Tid:** 1 time & 30 min

**Task:** Support underlag og andre egenskaber

**Tid:** 30 min

## Pointsystem/tid/progression (prioritet 20) (samlet tid: 4.5 timer)

I de forskellige baner skal tiden tages, så man kan prøve at slå sin egen tid. Der skal være en form for progression, som bedste tid.

**Task:** At man kan starte en runde og skifte en bane

**Tid:** 2 timer

**Task:** Time counter på skærmen

**Tid:** 30 min

**Task:** Popup vindue med menuelementer

**Tid:** 2 timer

## Forhindringer (prioritet 20) (samlet tid: 4 timer)

På banen skal der være forhindringer, med kollision som bilen skal undvige.

**Task:** Tilføj funktionalitet til blokke så der kan være andre forhindringer

**Tid:** 2 timer

**Task:** Lav forskellige forhindringer og integrer dem

**Tid:** 2 timer

## Basic cool graphics (prioritet 30) (samlet tid: 1 time)

Bilen, de forskellige forhindringer og baggrunde på banen skal have graphics der gør det nemmere at se hvad det er

**Task:** Bil graphics

**Tid:** 15 min

**Task:** Find premade blocks

**Tid:** 20 min

**Task:** Tie sprites to blocks

**TId:** 25min

## Power-ups/boost (prioritet 30) (samlet tid: 2 timer)

På banen skal der være felter bilen kan køre ind over og få et speed-boost eller en anden lignende power-up.

**Task:** Design forskellige typer af power ups

**Tid:** 30 min

**Task:** Kod og integrer power ups

**Tid:** 1.5 time

## Partikler (prioritet 40) (samlet tid: 1 time 15 min)

Partikler skal inkorporeres i spillet, for at vise for eksempel friktion mellem bilen og underlaget

**Task:** Integrere particle system i koden

**Tid:** 30 min

**Task:** Tilpasse partikler, så de ser godt ud

**Tid:** 45 min

## Lydeffekter (prioritet 40) (Samlet tid: 30min)

Lydeffekter når bilen speeder op, eller drifter. Lydeffekter er lavt prioriteret grundet brugsituationen

**Task:** Find lydeffekter

**Tid:** 10 min

**Task:** Integrer lydeffekter

**Tid:** 20 min

## 