**The Definition of Done**  
  
**Voorwoord**  
  
In de Definition of Done wordt er beschreven aan welke criteria het product moet voldoen. De eisen die hierin zijn beschreven zijn vastgesteld door het houden van diverse interviews met de doelgroep en de klant zelf. Bij het noteren van deze criteria zijn er User Stories opgesteld die voor de MoSCoW lijst zijn gebruikt.

**Het Product**  
  
In dit deel van de Definition of Done gaan we de minimale eisen behandelen die ons product moet bevatten (MVP, Minimal Valuable Product). Deze eisen moeten aan het einde van de eerste periode geïmplementeerd zijn in ons product.

Het product is een 2D-spel waarin een racecomponent geïntegreerd moet zitten. 2D staat voor tweedimensionaal, en een 2D-spel gaat over een spel waarin je personage alleen maar van links naar rechts en boven naar onder kan. In een 2D-spel heb je te maken met sprites en die moeten frame voor frame getekend worden.

Het product moet in Nederlands zijn, dus alles dat op het spel wordt weergegeven moet in Nederlands voorschijnen (van knop tekst naar tekstbestanden die uitlegging geeft moet in Nederlands zijn). Fries mag ook, maar dat is een wow factor. Andere talen mogen ook, maar is niet een must van onze klant.

Het product moet een functie bevatten waarmee het spel herstart kan worden. Dit betekent dat als je tijdens het spel bijvoorbeeld opnieuw het spel wilt spelen, dat het spel opnieuw begint zonder dat jij nog een keer een circuit, klasse, naam, voertuig, kleur etc. moet worden geselecteerd/opgegeven.  
  
Het product moet de mogelijkheid bieden aan de gebruiker om de kleur van het voertuig aan te kunnen passen naar diverse kleuren.   
  
Het product moet over diverse circuits beschikken waaruit de gebruiker kan kiezen. De circuits moeten allemaal hun eigen aspecten en kenmerken hebben zodat ze uniek van elkaar zijn.

Het product moet voertuigen bevatten die beschikken over minimaal twee wielen, het maakt niet uit wat voor voertuig het is, als het maar minimaal twee wielen heeft.  
  
Het product moet een functie bevatten die spelers hun naam kan laten opgeven om tijdens de race te kunnen identificeren wie ervoor staat en wie erachter staat.

Het product moet vermaak en ontspanning opleveren. Dus het product/spel moet entertainment opleveren waardoor de cliënt ontspanning/vermaak krijgt. Dit doe je door het spel fijn te maken met verschillende elementen die onze groep implementeren.

Het Product moet mogelijkheid bieden om de rondes te kunnen bepalen voor dat het race begint.