

Checklist Documentatie

Armin, Iwan ,Max, Duncan, Roel, Wael



15 januari 2018

tEAM ASTeROIDS

Terheijdenseweg 350, 4826 AA Breda

Inhoud

[Personlijke Burndown chart 4](#_Toc503866207)

[User story 4](#_Toc503866208)

[Checklist: 4](#_Toc503866209)

[Samenwerkingscontract 4](#_Toc503866210)

[User Story 4](#_Toc503866211)

[Checklist: 4](#_Toc503866212)

[Bereikbaarheid lijst 5](#_Toc503866213)

[User Story 5](#_Toc503866214)

[Checklist: 5](#_Toc503866215)

[Documentatie rollen aangeven 5](#_Toc503866216)

[User Story 5](#_Toc503866217)

[Checklist: 5](#_Toc503866218)

[MOSCOW 5](#_Toc503866219)

[User Story 5](#_Toc503866220)

[Checklist: 5](#_Toc503866221)

[Game Design document. 6](#_Toc503866222)

[User Story 6](#_Toc503866223)

[Checklist 6](#_Toc503866224)

[Code convensie. 6](#_Toc503866225)

[User Story 6](#_Toc503866226)

[Checklist 6](#_Toc503866227)

[Storyboard 6](#_Toc503866228)

[User Story 6](#_Toc503866229)

[Checklist: 6](#_Toc503866230)

[Unity handleiding 7](#_Toc503866231)

[User Story 7](#_Toc503866232)

[Checklist: 7](#_Toc503866233)

[Sound assist document. 7](#_Toc503866234)

[User Story 7](#_Toc503866235)

[Checklist: 7](#_Toc503866236)

[Unity sound Handleiding maken. 7](#_Toc503866237)

[User Story 7](#_Toc503866238)

[Checklist: 7](#_Toc503866239)

[Control sheet document 7](#_Toc503866240)

[User Story 7](#_Toc503866241)

[Checklist: 8](#_Toc503866242)

[Klassen diagram. 8](#_Toc503866243)

[User Story 8](#_Toc503866244)

[Checklist: 8](#_Toc503866245)

[Handleiding Game. 8](#_Toc503866246)

[User Story 8](#_Toc503866247)

[Checklist: 8](#_Toc503866248)

[Handleiding Open dag. 8](#_Toc503866249)

[User Story 8](#_Toc503866250)

[Checklist: 8](#_Toc503866251)

[Fair test 9](#_Toc503866252)

[User story 9](#_Toc503866253)

[Checklist: 9](#_Toc503866254)

[Moeilijkheids test 9](#_Toc503866255)

[User story 9](#_Toc503866256)

[Checklist: 9](#_Toc503866257)

[Control test 9](#_Toc503866258)

[User story 9](#_Toc503866259)

[Checklist: 9](#_Toc503866260)

[User experience test 10](#_Toc503866261)

[User Story 10](#_Toc503866262)

[Check list: 10](#_Toc503866263)

[Bug test 10](#_Toc503866264)

[User story 10](#_Toc503866265)

[Check list: 10](#_Toc503866266)

[Functionele Test 10](#_Toc503866267)

[User Story 10](#_Toc503866268)

[Check list: 10](#_Toc503866269)

[Acceptatietest 11](#_Toc503866270)

[User story 11](#_Toc503866271)

[Check list: 11](#_Toc503866272)

[DOD 11](#_Toc503866273)

[User story 11](#_Toc503866274)

[Check list: 11](#_Toc503866275)

# Personlijke Burndown chart

## User story

Als teamlid wil ik een overzicht van wie hoeveel punten heft gedaan tijdens een sprint zodat ik kan zien hoeveel de andere teamleden doen

## Checklist:

* Sprint 1 : Armin
* Sprint 1 : Duncan
* Sprint 1 : Iwan
* Sprint 1 : Max
* Sprint 1 : Roel
* Sprint 1 : Wael
* Sprint 2 : Armin
* Sprint 2 : Duncan
* Sprint 2 : Iwan
* Sprint 2 : Max
* Sprint 2 : Roel
* Sprint 2 : Wael
* Sprint 3 : Armin
* Sprint 3 : Duncan
* Sprint 3 : Iwan
* Sprint 3 : Max
* Sprint 3 : Roel
* Sprint 3 : Wael
* Sprint 4 : Armin
* Sprint 4 : Duncan
* Sprint 4 : Iwan
* Sprint 4 : Max
* Sprint 4 : Roel
* Sprint 4 : Wael

# Samenwerkingscontract

## User Story

Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel.

## Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Document staat in het Nederlands.
* Alle informatie is compleet.
* Handtekening van alle groeps leden

# Bereikbaarheid lijst

## User Story

Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel.

## Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Document staat in het Nederlands.
* Alle telefoon nummers staan er in.
* Alle E-mail adressen staan er in.
* Alle informatie is compleet.

# Documentatie rollen aangeven

## User Story

Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel.

## Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Document staat in het Nederlands.
* Alle taken van de teamleader staan er in.
* Alle taken van de Disginlead staan er in.
* Alle taken van de lead staan er in.
* Alle taken van de Gitmaster staan er in.

# MOSCOW

## User Story

Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel.

## Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Document staat in het Engels.
* Er staat in wat we wel doen.
* Er staat in wat we zouden doen.
* Er staat in wat we misschien doen.
* Er staat in wat we niet gaan doen.

# Game Design document.

## User Story

Als ontwikkelaar moet ik weten welke ideeën zijn aangepast zodat ik weet wat ik moet doen.

Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Document staat in het Engels.
* Er staan designs in van de levels, astroids, de Player, lazer, ufo.
* De informatie is compleet.
* Het document is goed gekeurd door de project owner.

# Code convensie.

## User Story

Als ontwikkelaar wil ik kunnen zien hoe de strictuur van de code is zo dat ik weet waar ik mijn werk op moet baseren.

Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Document staat in het Engels.
* Er staan regels in over hoe de code aan moet voldoen.

# Storyboard

## User Story

Als groepslid moet zien hoe het spel verloot, zodat ik een beter beeld van het spelverloop.  
&  
Als opdrachtgever moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt.

## Checklist:

* Document dat opgeslagen is heeft een correcte benaming.
* Er is gebruik gemaakt van afbeldingen.
* Alle schermen zijn gemaakt.
* De storyboard is duidelijk voor de scrum master
* De storyboard is duidelijk voor de product onwer

# Unity handleiding

## User Story

Als ontwikkelaar moet ik weten hoe Unity werkt, zodat ik een spel kan maken.  
&  
Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik een scherm maak met Unity, zodat ik iets in beeld kan tonen

## Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Het document staat in het Nederlands.
* De handleiding is duidelijk voor de groepsleden.

# Sound assist document.

## User Story

Als groepslid moet zien welke geluiden er in het spel gaan komen zodat ik altijd door kan.

## Checklist:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Er is een benaming voor de geluiden die er in komen.
* Het is benoemd hoe lang elk geluid is.
* Er is een bron vermelding voor elk geluid.

# Unity sound Handleiding maken.

## User Story

Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik geluid kan afspelen, zodat als ik de taak wet hoe dat gaat.

## Checklist:

* Document heft de correcte benaming.
* Document heft een kaft.
* Het document staat in het Nederlands.
* De handleiding is duidelijk voor de groepsleden.

# Control sheet document

## User Story

Als groepslid moet zien welke controles gebruikt gaan worden zodat ik ze toe kan voegen.

## Checklist:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Er staan Controls in voor toetsenboard
* Er staan Controls in voor x-box controler

# Klassen diagram.

## User Story

Als ontwikkelaar wil in een bijgewerkt klassendiagram zien zodat ik me nooit hoef af te vragen of ik alle veranderingen wel heb meegekregen.

## Checklist:

* Er is een klassen diagram gemaakt.
* Er zijn veranderingen door gevoerd.
* Klassendiagram is goedgekeurd door de project owner.

# Handleiding Game.

## User Story

Als opdrachtgever wil ik dat alle documentatie op order is zodat ik het voor onderhoud eventueel aan een ander team kan geven.

## Checklist:

* Handleiding is in het Nederlands.
* Duidelijke uitleg over de code.
* Duidelijke aanwezig wat er in welke scripts staat.
* Duidelijke uitleg over hoe het spel werkt.
* Duidelijke uitleg over hoe de controles werken.

# Handleiding Open dag.

## User Story

Als ontwikkelaar wil ik een werkende demo zodat ik deze kan laten zien op de pen dag om anderen te tonen waar ik mee bezig ben

## Checklist:

* De handleiding staat op 1 pagina
* In de handleiding staan de controles
* In de handleiding staat welke figuren goed zijn en welke slecht.

# Unit test

## User story

Als groepslid moet ik weten wat er getest moet worden van mijn taak zodat ik weet wanneer iets werkt.

## Checklist:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* De test is gebaseerd op de code conventie.
* Elke Unit moet aan sluiten op de voorledige code.

# Fair test

## User story

Als ontwikkelaar wil ik dat het spel in balans is, zodat het spel voor alle spelers eerlijk is.

## Checklist:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over het balans van het spel.
* Vragen over de ervaring van de speller.
* Handtekening plaats voor de tester.

# Moeilijkheids test

## User story

Als gebruiker wil ik dat het spel een uitdaging is, zodat ik het spel wil blijven spelen om mezelf te verbeteren.

## Checklist:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over de moeilijkheid van het spel.
* Vragen over de ervaring van de speller.
* Handtekening plaats voor de tester.

# Control test

## User story

Als gebruiker wil ik dat mijn controles precies werken zodat ik me niet hoef te ergeren aan missers die niet aan mij liggen

## Checklist:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over control van de game met x-box controller.
* Vragen over control van de game met toetsenbord.
* Vragen over hoe de gebruiker de controles ervaart x-box controller.
* Vragen over hoe de gebruiker de controles vervaart toetsenboard.
* Handtekening plaats voor de tester.

# User experience test

## User Story

Als gebruiker wil ik dat het spel soepel loopt zodat ik een zo goed mogelijke ervaring heb.

## Check list:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over de ervaringen van de speller.
* Vragen over het geluid van het spel.
* Handtekening plaats voor de tester.

# Bug test

## User story

Aks ontwikkelaar wil ik dat mijn spel geen bugs bevat.

## Check list:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over de bugs die de speller gevonden heeft.
* Vragen over wat de speller heeft gedaan om deze bug te krijgen.
* Handtekening plaats voor de tester.

# Functionele Test

## User Story

Als opdrachtgever moet ik kunnen zien dat alles werkt.

## Check list:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over de hoe functioneel het spel is.
* Handtekening plaats voor de project owner.

# Acceptatietest

## User story

Als opdracht gever wil ik dat het spel af is zodat ik het aan de klant kan presenteren.

## Check list:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Vragen over of alle functies aanwezig zijn.
* Vragen over of alles wat er in zit geaccepteerd word.
* Handtekening plaats voor de project owner.

# DOD

## User story

Als ontwikkelaar wil ik weten of dat wat ik heb gedaan ook echt werkt zo dat ik zeker weet dat ik klaar ben.

## Check list:

* Document heeft de correcte benaming.
* Document heeft een kaft.
* Alle user strys staan er in
* Er staat in waar de taaken aan moet voeldoen voor ze af zijn.
* Handtekening plaats voor de project owner.