**pSjabloon 2**

User stories

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam): iedereen

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): iedereen

Datum: 27-02-2025

Versie: 01

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:** | Jorick | | |
| **Nummer & Titel**: | 01 controls | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik mijn auto kunnen bewegen zodat ik door de racetrack kan rijden | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan met gebruik van een controller zijn auto naar voren, naar links en naar rechts bewegen. * Snelheid van de auto accelereert naar topsnelheid en begint niet meteen bij topsnelheid. * Speler kan zelf kiezen hoe veel ze naar een kant op rijden door de joystick van de controller meer of minder ver te duwen. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jorick | | |
| **Nummer & Titel**: | 02 Meerdere spelers tegelijkertijd | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik samen met iemand anders op dezelfde computer spelen zodat ik iemand heb om mee te spelen | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Beide spelers kunnen apart input geven met controllers * Geen bugs of errors | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Gido | | |
| **Nummer & Titel**: | 03 Art en sprites | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik art zodat ik snel informatie kan opnemen | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | ? |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Genoeg art zodat er geen placeholders gebruikt hoeven worden * Consistent in pixel grote * Niet afleidend * Blijft in een modern thema * Duidelijk visueel aangegeven wat een gevaar is, wat deel van de baan is. waar de speler is | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Gido | | |
| **Nummer & Titel**: | 04 inspawnen van Obstakels | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat er obstakels inspawnen zodat ik dingen heb die ik moet vermijden tijdens het racen voor meer uitdaging | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Geen placeholder code * Obstakels spawnen aan of op de baan * Gebruik maken van object pooling | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Thom Hermelink | | |
| **Nummer & Titel**: | 05, map | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als de speler wil ik een map hebben om op te racen zodat ik weet waar ik heen moet gaan | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er is een map gemaakt * Het is duidelijk waar je kan rijden * Het verschil tussen baan en niet baan is duidelijk * Bepaald waar obstacles (enemies) kunnen spawnen | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Thom Hermelink | | |
| **Nummer & Titel**: | 06, map select | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een map kunnen selecteren zodat ik invloed heb over op welke map er word gereden | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De map namen worden displayed via een menu * Je kan een map selecteren * Je ziet waar de selector op staat | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Daniël Kösters | | |
| **Nummer & Titel**: | 07 Gedrag obstakels/ enemies | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat een aantal enemies en obstakels gedrag hebben zodat het spel uitdagender word | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Minimaal 2 obstakels en/of enemies kunnen de spelers localiseren. * Alle Obstakels en enemies doen schade of geven een speler een effect als ze colliden. * Sommige obstakels en enemies kunnen "dood” | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Daniël Kösters | | |
| **Nummer & Titel**: | 08 Power ups | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik power ups zodat ik een voordeel kan verkrijgen op mijn mede spelers | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 3 |
|  | | | |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Speler kan power up gebruiken (op zichzelf of als trap achterlaten) * Speler kan power ups oppakken van de map * Power up geven een functie | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 09 - Muziek | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik muziek in het spel om de sfeer van het spel levendiger te maken. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze userstory is compleet wanneer elke scene muziek heeft. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 10 - SFX | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik geluidseffecten in het spel om de sfeer van het spel levendiger te maken. | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze userstory is compleet wanneer de meeste functies in het spel een geluid maken (knopjes, gassen, items) | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | 12 | | |
| **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. | | | |