**Sjabloon 2**

User stories

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam): Stamgroep B4 | Grievous Gaggle

Gecontroleerd door (voor- en achternaam):

Datum: 9 Dec 2024

Versie: 1

Inhoud

[User stories sprint 1 3](#_Toc184632323)

# User stories sprint 1

*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:** | Leon Bijker | | |
| **Nummer & Titel**: | 1 - Beweging | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik kunnen bewegen zodat ik door het spel kan lopen en verder in het spel kan komen. | | | |
| **Business Value:** | 10 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer het al leuk is om in een lege wereld te bewegen. * Deze user story is compleet wanneer je vloeiend over kan gaan van coole trucjes. * Deze user story is compleet wanneer alle bewegingen erin zitten. (Slide, Rennen, Jump, Wallrun, etc) | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Leon Bijker | | |
| **Nummer & Titel**: | 2 – Basic UI | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een basis UI zodat de depARTment het mooi kan maken. | | | |
| **Business Value:** | 7 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer je naar alle menu’s kan navigeren met de UI. * Deze user story is compleet wanneer de feel van de UI lekker snappy is. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Gido Verhoef | | |
| **Nummer & Titel**: | 3 - Textures | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik textures zodat de map niet zo leeg is om naar te kijken. | | | |
| **Business Value:** | 7 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer elke oppervlakte een texture heeft. * Deze user story is compleet wanneer er voldoende variatie is aan textures (volgens feedback) * Deze user story is compleet wanneer de textures compatible zijn met de style van de game. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Gido Verhoef | | |
| **Nummer & Titel**: | 4 - Wapen functionaliteit | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik wapens kunnen gebruiken zodat ik de ‘bad guys’ kan schieten. | | | |
| **Business Value:** | 8 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer er minimaal 3 wapens per thema aanwezig zijn. * Deze user story is compleet wanneer alle wapens kunnen schieten. * Deze user story is compleet wanneer elk wapen zijn eigen special ability heeft. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Lotte Koster | | |
| **Nummer & Titel**: | 5 – Vijanden (schade en vitaliteit) | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik eerlijk en goed kunnen vechten tegen vijanden zodat ik hierdoor punten kan verzamelen en het spel dynamischer en interessanter wordt. | | | |
| **Business Value:** | 9 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer enemies damage kunnen nemen. * Deze user story is compleet wanneer enemies dood kunnen gaan. * Deze user story is compleet wanneer enemies reageren op stimulus. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Lotte Koster | | |
| **Nummer & Titel**: | 6 – Vijanden (bewegingen) | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat mijn vijanden net als mij vloeiende movement hebben en hierbij de snelheid hebben die past bij het type vijand die ze zijn. | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer de enemies de speler kunnen volgen. * Deze user story is compleet wanneer de enemies niet gewoon stil staan als ze niet achter de speler aangaan. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 7 – Geluid en OST | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als Henk Wijngaard wil ik geluid en muziek in het spel op elk moment zodat geen enkel moment saai is en het spel meer satisfying is | | | |
| **Business Value:** | 7 | **Story Points:** | 20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer bij elke area muziek te vinden is in thema. * Deze user story is compleet wanneer bij minimaal 70% van de acties een geluid zit. * Deze user story is compleet wanneer bij muziek speelt op menu’s. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jeroen Verboom | | |
| **Nummer & Titel**: | 8 – Global Score Leaderboard | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als Danny Panadero wil ik voor elk level een global score leaderboard zodat ik meer geneigd ben om te verbeteren en te herspelen. | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer je bij elk level een scoreboard kan zien. * Deze user story is compleet wanneer je bij elk level jouw positie op het scoreboard kan zien. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Daniël Kosters | | |
| **Nummer & Titel**: | 9 - Level Maken | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik rond kunnen bewegen in een speelbaar level zodat ik iets te doen heb in het spel. | | | |
| **Business Value:** | 10 | **Story Points:** | 20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer je minimaal 1 level in thema hebt per wereld. * Deze user story is compleet wanneer je een begin en eindpunt hebt in de levels. * Deze user story is compleet wanneer je obstakels in de levels tegenkomt. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Daniël Kosters | | |
| **Nummer & Titel**: | 10 - Models | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik modellen hebben die objecten representeren zodat ik beter door heb wat er in het level gebeurt en het level interessanter is. | | | |
| **Business Value:** | 7 | **Story Points:** | 20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer je geen placeholder models tegenkomt in levels. * Deze user story is compleet wanneer de modellen passen bij het thema van het level. * Deze user story is compleet wanneer de modellen passen in de artstyle van het spel. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Sam Schutten | | |
| **Nummer & Titel**: | 11 – Weapon models en animaties | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als gebruiker wil ik unieke en interessante weapon models en animaties zodat ze satisfying voelen en leuk zijn om te gebruiken. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer de models passen in de artstyle en thema van levels. * Deze user story is compleet wanneer de weapons een verslavende animatie hebben. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Sam Schutten | | |
| **Nummer & Titel**: | 12 – Level design | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als gebruiker wil ik goed gedesignde levels zodat het goed voelt om er snel doorheen te rennen en enemies te schieten. | | | |
| **Business Value:** | 8 | **Story Points:** | 13 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Deze user story is compleet wanneer de levels open genoeg zijn om op volle snelheid toch overzicht te houden. * Deze user story is compleet wanneer de levels genoeg enemy variatie hebben. * Deze user story is compleet wanneer de levels genoeg obstakels hebben die movement in gedachten houden. | | | |