Groep 3.5.7

Wikipedia citaat:”De **MoSCoW-methode** is een wijze van prioriteiten stellen in onder meer de [software engineering](https://nl.wikipedia.org/wiki/Software_engineering). De eisen aan het resultaat van een [project](https://nl.wikipedia.org/wiki/Project) worden ermee ingedeeld. Het is een afkorting, waarvan de letters staan voor:[[1]](https://nl.wikipedia.org/wiki/MoSCoW-methode#cite_note-1)

* **M** - **must haves**: deze eisen (*[requirements](https://nl.wikipedia.org/wiki/Requirement" \o "Requirement)*) *moeten* in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen is het product niet bruikbaar;
* **S** - **should haves**: deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar;
* **C** - **could haves**: deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is;
* **W** - **won't haves**: deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject, interessant zijn.“

Hieronder staat de beschrijving van de eisen aan het systeem:

must have

* Een speelveld in een vierkant vlak
* Speler die kan lopen naar het eindveld
* Een speelveld heeft de muren
* Een speelveld heeft de barricades met het nummer
* Een speelveld heeft de sleutel met het nummer
* Speler kan barricade openen met passende sleutel
* Speler kan eerst sleutel pakken
* Speler kan sleutel meerdere keren gebruiken
* Speler kan één sleutel in zijn zak hebben
* Als speler een sleutel pakt, verdwijnt het uit het veld, dan zit sleutel in de zak van de speler
* Je krijgt een melding als een sleutel niet past
* De barricade verdwijnt als de sleutel wel past
* Speler wordt verplaatst d.m.v. pijltjestoetsen
* Halverwege spel moet het mogelijk zijn hetzelfde speelveld opnieuw te starten
* Pop up scherm wanneer speler succesvol is begeleid naar het eindpunt
* Spel heeft knoppen om spel te starten, een spel te kiezen en een +spel te stoppen
* Speler loopt niet door een muur heen
* Speler loopt niet uit het speelveld
* Spel heeft een moeilijkheidsgraad

could have

* Een uitbreidbare functie applicatie
* De afbeeldingen voor een speler
* Speelveld heeft een willekeurige spelobjecten.

should have

wont have