***Gezamenlijke* *sprintplanning***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Priority | Taken | Acceptance criteria |
| Als user wil ik een complete game hebben met een menu waar ik games uit kan kiezen zodat ik kan spelen wat en wanneer ik wil en alles bij elkaar heb | M | * Alle games bij elkaar zetten in 1 game * Een menu ontwerpen | * Wannneer de game bestaat uit alle games en zij allemaal beschikbaar zijn om te spelen * Wanneer er een uitgewerkt menu is. |
| Als user wil ik geluid in mijn game hebben zodat ik een betere spelervaring krijg. | C | * Muziek implementeren in de game | * Wanneer er constant muziek is in de game |
| Als user wil ik dat elke minigame in het spel het zelfde thema heeft en in elkaar overloopt zodat ik echt 1 compleet overlopend spel kan spelen. | M | * Elk spel hetzelfde thema met zelfde soort graphics * Elk spel soepel in elkaar laten overlopen | * Wanneer elk spel dezelfde soort graphics heeft en je duidelijk kan zien dat het hetzelfde thema is * Wanneer games in elkaar kunnen overlopen zonder enige hindernissen |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

***Persoonlijke sprintplanning Zylan***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Priority | Taken | Acceptance criteria |
| Als user wil ik geluiden in het spel zodat ik meer immersie heb wanneer ik het spel speel en zodat ik duidelijk hoor wanneer er iets gebeurd | S | * Muziek en geluiden implementeren in het spel | * Wanneer de user bij elk event een distinctbaar geluid kan horen * Wanneer de geluiden allemaal duidelijk zijn en geen verwarring veroorzaken |
| Als user wil ik powerups en speciale events in het spel zodat het spel leuker wordt met nog meer diversiteit | C | * Powerups bedenken en maken en in het spel implementeren | * Wanneer er verschillende powerups zijn die het spel veranderen en moeilijker/makkelijker en vooral leuker maken voor de speler met meer diversiteit |
| Als user wil ik een eindscherm als ik verlies of als ik win zodat ik duidelijk kan zien wanneer het spel klaar is | S | * Een eindscherm maken en implementeren | * Wanneer de user bij winst of verlies duidelijk een scherm kan zien waar hij ziet of hij gewonnen of verloren heeft |
|  |  |  |  |