Sprint planning week 3&4

Zylan’s sprint planning:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Priority | Taken | Acceptance criteria |
| Als speler wil ik tegenstanders die terugschieten zodat het spel moeilijk wordt voor mij | M | * Tegenstanders maken * Tegenstanders laten terugschieten | * Zodra de speler duidelijk tegenstanders kan zien. * Zodra de tegenstanders iets terugschieten |
| Als speler wil ik een interactief speelveld met duidelijke borders, zodat ik goed kan zien wat ik wel en niet kan doen | M | * Obstakels maken die de speler tegenhouden * Duidelijke randen aan de zijkanten/onder het speelveld | * Zodra de speler dudelijk obstakels kan zien en wordt tegengehouden * Zodra de speler niet uit het speelveld kan lopen |
| Als speler wil ik zelf kunnen schieten en daarmee interactie met andere dingen kunnen hebben zodat ik een doel heb in het spel | M | * Speler moet kunnen schieten * Wat de speler schiet moet interactie hebben met obstakels/tegenstanders | * Zodra de speler kan zien dat zijn kogels iets doen met het speelveld * Zodra de speler kan schieten |

Alperens sprint planning:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Priority | Taken | Acceptance criteria |
| Als speler wil ik kunnen bewegen zonder gelimiteerd te worden door code, zodat ik het gevoel van vrijheid heb in het spel | M | * Ervoor zorgen dat er alleen vanaf een platform gesprongen kan worden * Ervoor zorgen dat er niet door platformen heen kan worden gesprongen | * Zodra de speler alleen vanaf een platform kan springen en niet vanuit de lucht. * Zodra een speler niet door een platform maar tegen een platform aanspringt. |
| Als speler wil ik dat er meerdere speelbare levels zijn, zodat het spel variatie biedt. | C | * Ervoor zorgen dat er twee of meer levels vallen te spelen * Ervoor zorgen dat de levels kunnen worden geselecteerd of automatisch na elkaar komen | * Zodra een speler meerdere levels van begin tot eind kan spelen zonder dat er bugs optreden. * Zodra de levels in een chronologische volgorde kunnen worden gespeeld. |
| Als speler wil ik dat de camera meebeweegt met mijn sprite, zodat ik meer overzicht heb over mijn sprite | S | * Ervoor zorgen dat de camera locked staat op de speler * Ervoor zorgen dat de camera weer begint bij het startpunt van de speler nadat hij/zij af gaat. | * Zodra de camera de speler blijft volgen en voldoende overzicht creert voor de speler om het level te kunnen afspelen. * Zodra de camera zonder bugs teruggaat naar de oorspronkelijke locatie van de speler zodra het level opnieuw wordt gespeeld |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User Story | Priority | Task | Acceptance Criteria |
| Als speler wil ik iets hebben om te ontwijken. | M | * Implementeren van vijanden * Implementeren van vijandelijke projectielen. | * Vijanden spawnen op een voorstelbare en verstelbare manier. * Projectielen komen van de vijanden af en gaan richting de speler ( of naar beneden ) |
| Als speler wil ik op de mogelijkheid hebben om op de vijanden te schieten. | M | * Invoeren Speler projectielen. * Invoeren vijanden hitbox. | * Schietknop moet verbonden zijn aan linker muisknop. * Een projectiel moet naar boven schieten vanuit het schip wanneer de schietknop is ingedrukt. * Vijanden moeten verdwijnen wanneer ze geraakt worden door projectielen. |
| Als speler wil ik levens kunnen kwijtraken zodat het spel uitdagend is. | M | * Invoeren hitbox speler. * Invoeren levens speler. | * Je levens moeten zichtbaar zijn op het scherm. * Je levens moeten omlaag gaan wanneer je geraakt wordt door vijandelijk projectiel/ botsing. * Na zoveel verloren levens moet het game stoppen. |
| Als speler wil ik het spel kunnen pauzeren zodat ik eventueel even wat anders kan doen zonder op nieuw te moeten beginnen. | C | * Invoeren pauze knop. | * Er moet op p gedrukt kunnen worden en het spel moet op pauze gaan. |
| Als speler wil ik visuele feedback hebben zodra er wat gebeurt zodat het spel duidelijker wordt. | S | * Invoeren sound effect wanneer speler geraakt wordt * Invoeren sound effect wanneer vijanden geraakt wordt * Invoeren visuele aanduiding wanneer vijanden/speler geraakt wordt. | * Als de speler geraakt wordt moet de player Avatar knipperen en moet er een geluids effect spelen. * Als vijanden geraakt worden moeten ze verdwijnen ( ontploffen ) en moet er een geluidseffect spelen. |
| Als speler wil ik mijn score kunnen bijhouden zodat ik zie hoe goed ik het spel speel. | S | * Invoeren score systeem ( wanneer vijanden ontploffen en/of hoe lang je overleefd ) | * Naast je levens moet er score staan. * Die score moet omhoog gaan bij bepaalde acties. |

Xander’s sprint planning ^