**Naam interviewer(s):**

* Admir Osmanovic
* Shreyas Pooran
* Omar Zoundri
* Tjitse Venema
* Joost Zonneveld
* Abdulvahid Kilic

**Naam respondent:**

Sjors van Gelderen

**Duur interview:**

+/- 15 min

**Datum:**

17-01-17

**Plaats:**

Rotterdam, Wijnhaven 109

**Onderwerp van het interview:**

Product backlog, project 2

**Doel van het interview:**

Het doel is om een complete product backlog te creëren door vragen te stellen aan de respondent Sjors van Gelderen

Welke informatie over het onderwerp en/of de respondent heb ik al?

Dit moet het bevatten tenminste bevatten:

* Simple menu
* Instructions/rules
* Playability for human users
* Termination screen
* 2D graphics
* High score

Dit kan het spel verder bevatten

* Sounds
* Animations
* AI (computer opponent)
* Savegames (on file or on DB)
* Settings menu
* Networking

Opbouw van het interview:

Inleidende vragen:

1. Mogen we het gesprek opnemen.
2. Moeten wij nog documenteren? Denk aan Flow-chart enz…

Kern vragen:

1. Moet er bij het opstarten eenmalig gevraagd worden om instructies te bekijken?
2. Welke kleuren moet de lay-out krijgen?
3. Zouden er later regels nog aangepast mogen worden ten goede van het spel?
4. Hoeveel zichtbare highscores moeten er zijn, denk aan 5,10 etc.
5. Wat moet er geanimeerd worden?
6. Wat is de minimale resolutie, heeft u voorkeuren voor een bepaalde resolutie? Denk aan 1080p

Afsluitende vragen:

1. Heeft u nog op of aanmerkingen op de vragen die we hebben gesteld?
2. Zou u toegang willen tot onze GitHub?