

PRODUCT BACKLOG

EI1: Zailtasun maila bateko sesioa hasi

Erabiltzailea jokoan logeatzen da, bere izena eta zailtasun maila adierazten ditu (1-3 arteko zenbaki osoa). Maila bakoitzak panelaren tamaina eta mina kopurua determinatzen ditu.

EI2: Zailtasun mailari dagokion Dragamina osatu

Eskatutako zailtasun mailako panela sortu eta erakutsi.

EI3: Gelaxka desestali

Gelaxka saguaren ezkerreko botoiarekin klik eginez irekitzen da. Ondorio bezala, gelaxkak bere balioa erakusten du (erakutsi arte, bere balioa izkutuan dago). Erakutsitako balioa mina bada, partida porrotarekin amaitzen da. Erakutsiatakoa, ordea, 0-8 arteko zenbakia bada, gelaxkaren inguruko mina auzokide kopurua adierazten du. Gainera, erakutsitako gelaxka hutsik badago (ez dauka minarik, ezta mina auzokiderik), bere inguruko gelaxka huts guztiak irekiko dira (3. irudia). Horrez gain, bere inguruko gelaxkak huts guztiak rekurtsiboki irekiko dira, mina auzokideren bat duena aurkitu arte. Erabiltzaileak paneleko gelaxka desestali dezake, bere gainean klik eginez. Ekintza horren ostean minadun gelaxkak soilik geratzen badira, partida arrakastatsu legez bukatzen da. Desestalitako gelaxkaren bat minaduna bada, partida porrot batekin bukatzen da. Gainera

EI4: Gelaxka markatu edo marka kendu

Erabiltzaileak gelaxka bat markatu dezake, edo baita marka kendu ere, saguaren eskubiko botoiarekin. Mina kontadoreko zenbakiari unitate bat gehitzen edo kentzen zaio.

EI5: Jokoa geratu

Erabiltzaileak partida gura duenean bertan behera utzi dezake eta beste partida bat hasi, betiere maila berean.

EI6: Jokoa jarraitu

Dragamina bat bukatzerakoan, erabiltzaileak jolasten jarraitzeko aukera dauka, betiere maila berean.

IE7: Ranking-a erakutsi

10 joklarai hoberenen puntuazioak erakutsi.

SPRINT BACKLOG

1. SPRINT: EI2, EI3

➤ Iraupena: 4 aste

2. SPRINT: EI1, EI4

➤ Iraupena: 3 aste

3. SPRINT: EI5, EI6, EI7

➤ Iraupena: 3 aste