

User Story ID 1

Titre : Afficher un bonbon et un joueur.

Valeur :

Complexité : 5/10

En tant que (rôle) : Développeur

je peux (fonctionnalités) : Générer un joueur et un bonbon et les afficher.

afin de (raison) : Démarrer le jeu.

Acceptation

Je sais que j'ai fini quand : Un joueur s'affiche sur la ligne du bas et un bonbon sur la ligne du haut.

Tâches :	
– Tâche ID 1 :	Générer aléatoirement 2 nombres entre 0 et 4
– Tâche ID 2 :	Allumer une DEL sur la ligne du haut à une position en x correspondant au premier nombre aléatoire
– Tâche ID 3 :	Allumer une DEL sur la ligne du bas à une position en x correspondant au second nombre aléatoire

User Story ID 2

Titre : Déplacer le joueur

Valeur :

Complexité : 8/10

En tant que (rôle) : Joueur

je peux (fonctionnalités) : Déplacer le joueur avec les boutons A et B

afin de (raison) : Aligner le joueur avec le bonbon

Acceptation

Je sais que j'ai fini quand : L'appui sur le bouton A provoque le déplacement à gauche
 d'une colonne et l'appui sur le bouton B provoque le
 déplacement à droite d'une colonne

Tâches :	
– Tâche ID 1 :	Effacer la position actuelle du joueur
– Tâche ID 2 :	Augmenter ou diminuer le compteur de position du joueur
– Tâche ID 3 :	Afficher la nouvelle position du joueur

User Story ID 3

Titre : Déplacer le bonbon

Valeur :

Complexité : 8/10

En tant que (rôle) : Joueur
je peux (fonctionnalités) : Voir le bonbon avancer vers le joueur
afin de (raison) : Attraper le bonbon
Acceptation
Je sais que j'ai fini quand : Le bonbon traverse la matrice de DEL de haut en bas

Tâches :	
– Tâche ID 1 :	Effacer la position actuelle du bonbon
– Tâche ID 2 :	Simuler la gravité du bonbon
– Tâche ID 3 :	Afficher la nouvelle position du bonbon