# Spesifikasjon

*Spesifikasjonen forteller oss om funksjonalitet spillet skal ha, og gir oss også informasjon om sentrale designvalg for eksempel hvordan vi regner ut posisjon (om 0,0 er oppe til venstre eller nede til venstre i griddet)*

* *Brukerhistorier*
* *Akseptansekriterier*

### 1. Vise et spillebrett

* Som en spiller ønsker jeg å se spillebrettet for å orientere meg.
* Når programmer starter vises et vindu med grafikk til spillebrettet.

### 2. Vise brikke på spillebrett

* Som en spiller ønsker jeg å se egen unik spiller-brikke på brettet for å vite hvor jeg er på spillebrettet.
* Alle skal kunne se brikken til spilleren på spillebrettet.

### 3. Flytte brikke (vha taster e.l. for testing)

* Som en utvikler ønsker jeg å kunne bevege spillebrikken i spillet med piltaster for å teste brett funksjoner lettere.
* Når en piltast trykkes beveges spillebrikken i en retning
* Hvis spilleren trykker høyre, vil robotens x-verdi øke med 1
* Hvis spilleren trykker venstre, vil robotens x-verdi synke med 1
* Hvis spilleren trykker opp, vil robotens y-verdi øke med 1
* Hvis spilleren trykker ned, vil robotens y-verdi synke med 1

### 4. Robot besøker flagg

* Som robot vil jeg besøke flagg for å få poeng.
* Gitt at en robot passere et flaggs koordinater, skal roboten kåres som vinner.
* Fremtidig kriterie: Gitt at robot lever og passerer et flagg(i riktig rekkefølge), skal en flagg-counter økes. (skal robot eller spill holde styr på counter?)

### 5. Robot vinner ved å besøke flagg

* Som robot vil jeg vinne ved å besøke alle flaggene i riktig rekkefølge for at spillet skal ha et mål.
* Som robot ønsker jeg å ha en oversikt over hvilke flagg jeg har besøkt i riktig rekkefølge for å kunne vinne.
* Gitt at en robot har passert flaggene i riktig rekkefølge (n … n-1) skal roboten vinne når den når flagg n
* Roboten har en liste over flagg den har besøkt i riktig rekkefølge

### 6. Spille fra flere maskiner (vise brikker for alle spillere, flytte brikker for alle spillere)

* Som spillere ønsker vi å kunne spille flere samtidig, for å kunne spille mot hverandre.
* Flere spillere ser samme brett på hver sin maskin
* Trekkene til enhver spiller vises på alle maskinene

### 7. Dele ut kort

* Som et spill vil jeg at spillerne skal få utdelt tilfeldige kort for å bevege robotene sine.
* Som et spill vil jeg at kortstokken tømmes etter hvert som spillerne får kort for at spillerne ikke får alle de samme kortene
* Spillet har en kortstokk representert av en shufflet stack
* Bruke Pop() for å tømme mens man deler ut.

### 8. Velge 5 kort

* Som et spill vil jeg ikke at spillerne skal ha mer enn 5 kort slik at en spiller ikke kan ha alle kortene samtidig.
* Spillerne kan ikke holde mer enn 5 kort fra kortstokken representert av en ArrayList

### 9. Bevege robot ut fra valgte kort

* Som en spiller ønsker jeg å gi instrukser til roboten med kortene mine, for at den skal bevege seg.
* Roboten flyttes etter kortets instrukser

<https://design.entur.org/kom-i-gang/for-designere/brukerhistorier>

https://www.reqview.com/papers/ReqView-Example\_Software\_Requirements\_Specification\_SRS\_Document.pdf