# **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 brettet for å orientere meg.
* Gitt at programmer starter og viser et vindu med brett-grafikk. (layers, vegger).

### **2. Vise brikke på spillebrett**

* Som en spiller ønsker jeg å se egen brikke på brettet for å vite hvor jeg er.
* Gitt at det eksisterer en spiller, skal man kunne se brikken.

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

* Som en utvikler ønsker jeg å kunne bevege meg med taster for å teste brett funksjoner lettere.
* Gitt at en spiller står på bretter, så må spilleren kunne flytte seg i minst en retning når man trykker på en piltast.
* 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 passerer koordinatet til et flagg, 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 vil jeg holde oversikt over hvilke flagg jeg har besøkt(i riktig rekkefølge), for å kunne vinne(plukke opp neste flagg).
* Gitt at roboten har n-1 flagg, skal den vinne når den passerer det n’te flagget. (n er vinnerkriterie)

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

* Som spillere ønsker vi å kunne spillere flere samtidig, for å kunne spille mot hverandre.

### **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 ikke gi samme kort til flere spillere for at kortstokken skal oppføre seg som en ekte kortstokk.

### **8. Velge 5 kort**

* Som et spill vil jeg ikke at spillerne skal ha mer enn 5 kort.

### **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.

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