

	Kravspecifikation							
	Janina Bergström	jb222qp	WP12 Distans					
	Självständigt arbete (högskoleexamen)	1DV42E	Linnéuniversitetet					
KravID	Namn	Kravtyp	Beroende	Testfall	Status	Beskrivning	Prioritet	Baskrav
K.1	Inloggning i applikationen	Funktionellt krav	K.2		Ej implementerat		Låg	
K.2	Registrering i applikationen	Funktionellt krav	-		Ej implementerat		Låg	
K.3	Spelkortet skall vara lätt att urskilja och frångilja varandra	Användbarhetskrav	-	TF.1	Implementerat		Normal	
K.4	Spelplanen ska uppträda med korrekt struktur	Användbarhetskrav	-	TF.1	Implementerat		Normal	
K.5	Spelkortet som är uppvända ska visa bild med korrekt siffra och färg	Användbarhetskrav	K.3	TF.1	Implementerat		Hög	
K.6	Vid början av spelet ska kortleken blandas slumpmässigt	Funktionellt krav	K.3	TF.1	Implementerat		Hög	
K.7	Spelkortet som är vända ska inte visa bild med siffra och färg, utan en standardbild	Användbarhetskrav	K.3	TF.1	Implementerat		Normal	
K.8	Spelkortet som är uppvända ska kunna flyttas längst spelplanen	Funktionellt krav	K.3		Implementerat		Hög	
K.9	Spelkortet som är vända ska inte kunna flyttas längst spelplanen	Funktionellt krav	K.3		Implementerat		Hög	
K.10	Äss-högar ska finnas i antalet äss-till-kung i samma färg spelet innehåller	Funktionellt krav	K.4	TF.1	Implementerat		Normal	
K.11	Spelaren skall ha fyra spelrutor att lägga kort i	Funktionellt krav	K.4	TF.1	Implementerat		Normal	
K.12	Vid spelets början fylls de fyra spelrutorna med varsitt kort	Funktionellt krav	K.11	TF.1	Implementerat		Normal	
K.13	Spelaren skall ha en hög med tretton spelkort	Funktionellt krav	K.4	TF.1	Implementerat		Normal	
K.14	Endast det översta spelkortet i tretton-högen skall vara uppvänt och dragbart	Funktionellt krav	K.13		Implementerat		Normal	
K.15	En hög med resterande kort i kortleken skall finnas och vara klickbar	Funktionellt krav	K.4		Implementerat		Normal	
K.16	Vid klick på högen med resterande kort skall tre spelkort tas ur och vändas upp bredvid	Funktionellt krav	K.4		Implementerat		Normal	
K.17	Spelaren kan lägga vilket dragbart kort som helst på sina spelrutor om det är tomt	Funktionellt krav	K.8		Implementerat		Normal	
K.18	Om kort ligger på spelruta kan endast ett kort med ett högre valör och motsatt färg läggas över	Funktionellt krav	K.8, K.11		Implementerat		Normal	
K.19	Alla spelkort som läggs i hög på spelrutor kan flyttas enskilt eller tillsammans vid dragning av undre kort	Funktionellt krav	K.8, K.11		Semi-implementerat		Normal	
K.20	Spelaren ska få 2 poäng vid utläggning av ett kort från tretton-högen	Funktionellt krav	-		Semi-implementerat		Låg	
K.21	Spelaren ska få 1 poäng vid uppläggning av ett kort i äss-högarna	Funktionellt krav	-		Semi-implementerat		Låg	
K.22	Spelet vinnas när spelaren har flyttat ur alla kort ur tretton-högen	Funktionellt krav	K.13					
K.23								
K.24								
K.25								