

	Kravspecifikation - single player application					
	Janina Bergström	jb222qp	WP12 Distans			
	Självständigt arbete (högskoleexamen)	1DV42E	Linnéuniversitetet			
KravID	Namn	Kravtyp	Beroende	Testfall	Status	Prioritet
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 lätta att urskilja och franskilja 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.2	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	TF.3, TF.5.1	Implementerat	Hög
K.9	Spelkortet som är vända ska inte kunna flyttas längst spelplanen	Funktionellt krav	K.3	TF.5.2	Implementerat	Hög
K.10	Äss-högar ska finnas i antalet äss-till-kung i samma färg spelet innehåller	Funktionellt krav	K.4	TF.1, TF.8	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	TF.1, TF.6, TF.10.1	Implementerat	Normal
K.15	En hög med resterande kort i kortleken skall finnas och vara klickbar	Funktionellt krav	K.4	TF.1, TF.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	TF.4	Implementerat	Normal
K.17	Spelaren kan lägga vilket dragbart kort som helst på sina spelrutor om det är tomt	Funktionellt krav	K.8	TF.3.1	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	TF.3.3, TF.3.4	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	TF.7	Implementerat	Normal
K.20	Spelaren ska få 2 poäng vid utläggning av ett kort från tretton-högen	Funktionellt krav	-	TF.10.1	Implementerat	Låg
K.21	Spelaren ska få 1 poäng vid uppläggning av ett kort i äss-högarna	Funktionellt krav	-	TF.8, TF.9	Implementerat	Låg
K.22	Spelet vinnas när spelaren har flyttat ur alla kort ur tretton-högen	Funktionellt krav	K.13	TF.11	Implementerat	Hög
K.23	Dubbelklick på korrekt kort ska flytta det till äss-hög	Funktionellt krav	K.10	TF.9	Implementerat	Låg
K.24	Knapp med möjlighet att starta om spelet skall finnas tillgänglig	Funktionellt krav	-	TF.12	Implementerat	Låg