

# STAMBOMEN

## DOEL

Net als bij sprint 1 is de lijst met features een voorstel. Voeg deze samen met de eventuele features die in sprint 1 nog niet (volledig) werden gerealiseerd. Deel opnieuw de features op in taken en ken er story points aan toe. Stem af met de klant om zo snel mogelijk tot een definitief contract te komen.

## SPRINT 2

1. De gebruiker wijzigt de weergavetaal.
2. Het systeem houdt een overzicht bij van relevante gebeurtenissen.
3. De gebruiker voegt een foto toe aan een persoon.
4. De gebruiker verwijdert een foto van een persoon.
5. De gebruiker zoomt in op de stamboom. Naarmate meer ruimte beschikbaar is, worden meer gegevens weergegeven bij een persoon.
6. De gebruiker koppelt een persoon aan zijn/haar Facebookaccount.
7. De gebruiker doorzoekt de voor hem beschikbare stambomen.
8. De gebruiker geeft aan dat twee personen uit verschillende stambomen aan elkaar gelijk zijn.
9. Het systeem detecteert gelijkaardige personen uit verschillende stambomen en meldt de gelijkenissen aan de betrokken gebruikers.
10. De gebruiker bevestigt dat twee personen aan elkaar gelijk zijn.
11. De gebruiker geeft aan dat twee personen niet aan elkaar gelijk zijn.
12. De gebruiker doorzoekt de openbare gebruikerslijst.
13. De gebruiker bekijkt een openbaar profiel.
14. De gebruiker maakt zijn/haar profiel openbaar.

15. De gebruiker geeft aan of een stamboom wordt gedeeld met alle gebruikers van de applicatie, enkel met zijn/haar vrienden, of met niemand.
16. De gebruiker registreert zich met zijn/haar Facebookaccount.
17. De gebruiker koppelt zijn/haar account aan zijn/haar persoonlijke Facebookaccount.
18. De gebruiker logt in met Facebook.
19. De gebruiker deelt stamboomgegevens op Facebook.
20. De gebruiker voegt een Facebookvriend toe aan zijn/haar vriendenlijst.
21. De gebruiker bekijkt een overzicht van de activiteiten van zijn/haar vrienden.
22. De moderator wijzigt de gegevens van een persoon.
23. De moderator wijzigt het profiel van een gebruiker.
24. De moderator blokkeert tijdelijk het account van een gebruiker.
25. De gebruiker bekijkt een animatie van de teletijdmachine.
26. De gebruiker vertraagt of versnelt de teletijdmachine.
27. De gebruiker pauzeert de teletijdmachine.
28. De gebruiker navigeert naar een tijdstip met de teletijdmachine.
29. De gebruiker wijzigt het thema van de applicatie.
30. De ontwikkelaar wijzigt de huisstijl van de applicatie.