

Table 1: Brukerspesifikasjon til Matkrig

Number	Story	F/IF	Må/bør ha
1	Som en bruker, vil jeg ha en spill-meny, sånn at jeg kan velge hvem jeg skal spille mot.	Funksjonell	Må ha
2	Som en bruker, vil jeg kunne velge å spille mot maskin sånn at det er mulig å spille når man er alene.	Funksjonell	Må ha
3	Som en bruker, vil jeg kunne velge å spille mot andre sånn at man kan spille mot venner.	Funksjonell	Må ha
4	Som en bruker, vil jeg ha mulighet for å velge kart-tema(farger, terreng), sånn at det blir variasjon i spillet.	Ikke-funksjonell	Bør ha
5	Som en bruker, vil jeg ha mulighet for å velge tilfeldig kart, sånn at det blir variasjon i spillet.	Ikke-funksjonell	Bør ha
6	Som en bruker, vil jeg at figurene skal være godt synlig sånn at det er lett å se motstandere man skal angripe.	Ikke-funksjonell	Bør ha
7	Som en bruker, vil jeg ikke kunne gå ut av skjermen sånn at man ikke kan jukse	Funksjonell	Bør ha
8	Som en bruker, vil jeg ha helsepoeng på spillfiguren, sånn at spillfiguren ikke taper med en gang.	Funksjonell	Må ha
9	Som en bruker, vil jeg at det skal veksles mellom bevegelsesfase og skytefase sånn at det blir utvikling i spillet	Funksjonell	Skal ha
10	Som en bruker, vil jeg at de forskjellige fasene skal ha en spesifisert varighet sånn at spillet ikke tar for lang tid.	Ikke-funksjonell	Må ha
11	Som en bruker, vil jeg hoppe med spillfiguren, sånn at figuren kan komme seg over hindringer/hull	Funksjonell	Må ha
12	Som en bruker, vil jeg ha en bevegelsesfase sånn at jeg kan finne en god posisjon for skytefasen.	Funksjonell	Må ha
13	Som en bruker, vil jeg kunne gå frem og tilbake sånn at jeg kan bevege meg i bevegelsesfasen.	Funksjonell	Må ha
14	Som en bruker, vil jeg ha en skytefase sånn at jeg kan ha mulighet for å skade motstanderen.	Funksjonell	Må ha
Fortsetter på neste side			

Table 1 – fortsettelse fra forrige side

Number	Story	F/IF	Må/bør ha
15	Som en bruker, vil jeg velge et våpen hver skytefase, sånn at jeg kan skade motstanderen.	Funksjonell	Må ha
16	Som en bruker, vil jeg kunne bestemme skyte-retning sånn at angrepet kan treffer motstander	Funksjonell	Må ha
17	Som en bruker, vil jeg kunne kjøpe ammunisjon sånn at jeg kan angripe motstanderen med forskjellige våpen.	Funksjonell	Må ha
18	Som en bruker, vil jeg kunne ha tilgang til en våpenbutikk sånn at det blir oversiktlig å kjøpe ammunisjon.	Ikke-funksjonell	Må ha
19	Som en bruker, vil jeg ha penger sånn at jeg kan kjøpe ammunisjoner	Funksjonell	Må ha
20	Som en bruker, vil jeg kunne kjøpe ammunisjoner sånn at man har noe å angripe med.	Funksjonell	Må ha
21	Som en bruker, vil jeg kunne velge kjøpt våpen sånn at man får angrepet motstander	Funksjonell	Må ha
22	Som en bruker, vil jeg at mat skal være våpen sånn at for at spillet skal gi mening	Funksjonell	Bør ha
23	Som en bruker, vil jeg at våpenskade skal bestemmes av åpen data om kaloriinnhold for den korresponderende maten i våpenet sånn at spillet får et særpreg.	Funksjonell	Må ha
24	Som en bruker, vil jeg at mat gi forskjellig mengde skade sånn at det blir variasjon i spillet.	Funksjonell	Bør ha
25	Som en bruker, vil jeg at en spillfigur taper når helsepoeng blir 0.	Funksjonell	Skal ha
26	Som en bruker, vil jeg at spillet avsluttes når det kun er en spiller igjen med helsepoeng.	Funksjonell	Må ha