

Jako użytkownik chciałbym:

Stories

1. wpisać swoją nazwę użytkownika, aby być odróżnialny od innych użytkowników
estymata 3
2. mieć do wyboru planszę $9 \times 9 / 16 \times 16 / 16 \times 30$ pól
estymata 3
3. mieć 10/40/99 min na planszy
estymata 3
4. móc odkryć pole za pomocą krótkiego kliknięcia
estymata 5
5. by po odkryciu pola stało się one czyste, jeśli nie ma dla niego bezpośrednio sąsiadujących pól, na których znajduje się mina i na nim samym nie znajduje się mina
estymata 2
6. by po odkryciu pola wyświetlała się na nim cyfra od 1 do 8 informująca o liczbie bezpośrednio sąsiadujących pól (pion, poziom i skosy), na których znajduje się mina, o ile istnieją dla niego bezpośrednio sąsiadujące pola, na których znajduje się mina i na nim samym nie znajduje się mina
estymata 2
7. by po odkryciu pola, na którym znajduje się mina, gra kończyła się porażką oraz nastąpiło odkrycie wszystkich min
estymata 2
8. by po odkryciu pola, które jest czyste (patrz 5), nastąpiło automatyczne odkrycie sąsiadów tego pola, aż w końcu czyste pola odkryte w takiej sekwencji zostaną otoczone polami, na których znajdują się cyfry od 1 do 8 lub są to czyste pola znajdujące się na skraju planszy
estymata 5
9. móc zaznaczyć pole symbolem flagi za pomocą długiego kliknięcia, by pamiętać, że znajduje się na nim mina
estymata 5
10. móc odznaczyć pole zaznaczone symbolem flagi i zaznaczyć na nim symbol pytajnika za pomocą kolejnego długiego kliknięcia, by pamiętać, że się waham
estymata 5
11. móc odznaczyć symbol pytajnika i pozostawić niezaznaczone pole za pomocą kolejnego długiego kliknięcia, by móc cofnąć wcześniejsze decyzje
estymata 5
12. nigdy nie odkryć miny przy pierwszym kliknięciu, tak by nie przegrywać pierwszym ruchem
estymata 3
13. wygrać, jeśli odkryłem wszystkie pola, na których nie było min
estymata 3
14. mieć zegar (w lewym dolnym/górnym rogu), by móc nadzorować sprawność moich postępowań
estymata 5

15. by zegar rozpoczynał odliczanie po odkryciu pierwszego pola, tak by uwzględniał tylko czynny czas poświęcony na grę
estymata 3
16. mieć prowadzone statystyki zwycięstw użytkowników, by móc się porównywać z innymi
estymata 5
17. mieć licznik pól pozostałych do zaznaczenia symbolem flagi (w prawym dolnym/górnym rogu), by wiedzieć, ile jeszcze pól jest sens zaznaczyć symbolem flagi
estymata 2
18. mieć żółtą uśmiechniętą twarz między zegarem i licznikiem pól pozostałych do zaznaczenia symbolem flagi, by okazywała emocje podczas gry
estymata 3
19. by żółta twarz okazywała zdumienie podczas odkrywania pola
estymata 2
20. by żółta twarz stawała się smutna w przypadku porażki
estymata 2
21. by żółta twarz okazywała dumę w przypadku wygranej
estymata 2
22. by ikona aplikacji w menu oddawała jej (aplikacji) zawartość
estymata 1

Podsumowanie:

estymata 5: historyjki nr 16, 14, 11, 10, 9, 8, 4

estymata 3: historyjki nr 18, 15, 13, 12, 3, 2, 1

estymata 2: historyjki nr 21, 20, 19, 17, 7, 6, 5

estymata 1: historyjki nr 22

$$\text{Suma} = 1*1 + 7*2 + 7*3 + 7*5 = 1 + 14 + 21 + 35 = 15 + 56 = 71$$

6 sprintów => średnio ~12 na sprint!