

## User Stories för Grupp\_02

När man startar applikationen ska användaren kunna registrera sitt namn eller redan vara inloggad om denna har gjort det här tidigare. Registreringen skall göras på en egen sida i applikationen.

Spelaren ska kunna logga ut för att kunna byta spelare

Det ska finnas en startknapp på första sidan för att starta en spelomgång.

Spelaren ska kunna se sina framtegar.

Spelaren ska kunna avancera i spelets genom ökad svårighetsgrad

Det ska finnas en hjälp/guide sida som nås från förstasidan.

Spelaren ska kunna höra ljudeffekter vid under spelets gång.

Spelaren ska kunna känna vibrationer vid under spelets gång.

Spelaren ska få högre poäng genom snabbare rätt svar. (Tidsaspekt)

Highscore lista visas på egen sida. (lokalt sparad i applikationen)

Spelaren ska kunna ta sig tillbaka från Highscore skärm. (Förz KLAR)

Spelaren ska kunna fortsätta spelet efter mottagetsamtal eller liknande.

### User Stories för spelet (game ) nivå 1

#1

Spelare ska se en tecken bild och 3 knappar som visar olika bokstäver och välja en bokstav som sedan jämförs med rätt svar.

2#

Spelare ska se om svaret är rätt eller fel. Genom att nedtryckt knapp blir grön eller röd och rätt eller fel visas.

3#

Spelaren ska kunna få nästa fråga efter föregående är klar.

4#

Spelaren ska spela 10 omgångar (frågor) och ett fönster med resultatet ska visas vid slut.

5#

Spelaren ska kunna se om den är inloggad under spelomgången.

6#

Programmet ska kunna slumpa fram en bild och visa på spel fönstret.

## User Stories för spelet (game ) nivå 2

#1

Spelare ska se två tecken bilder och 3 knappar som visar olika par av bokstäver och välja ett par som sedan jämförs med rätt svar.

#2

I övrigt som nivå 1.

## User Stories för spelet (game ) nivå 3

#1

Spelare ska se tre tecken bilder och 3 knappar som visar olika uppsättningar av tre stycken bokstaver och gör ett val som sedan jämförs med rätt svar.

#2

I övrigt som nivå 1.