

RACING

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.

In sprint 1 gaven we een aanzet tot rollen: speler en circuitontwerper. Mogelijk is het interessant om in deze nieuwe features enkele nieuwe rollen expliciet te maken.

SPRINT 2

1. De gebruiker wijzigt de weergavetaal.
2. Het systeem houdt een overzicht bij van relevante gebeurtenissen.
3. De gebruiker doorzoekt de openbare gebruikerslijst.
4. De gebruiker bekijkt een openbaar profiel.
5. De gebruiker maakt zijn/haar profiel openbaar.
6. De gebruiker organiseert een toernooi, bestaande uit meerdere races. Er zijn verschillende formules mogelijk: hoogste totaalscore, snelste totaaltijd, langste afstand afgelegd in gegeven tijdspanne ... *(Stem af met de klant!)*
7. De speler neemt deel aan een toernooi.
8. De gebruiker bekijkt de resultaten van een toernooi.
9. De gebruiker bekijkt de dagelijkse, wekelijkse of maandelijkse highscores voor een circuit.
10. De gebruiker bekijkt de dagelijkse, wekelijkse of maandelijkse highscores voor een toernooi.
11. De circuitontwerper stelt in of een speler het circuit kan verlaten.
12. De speler kiest (per race of per toernooi) een wagen. Zijn/haar keuze beïnvloedt de snelheid, versnelling en stuurinrichting tijdens het racen.

13. De circuitontwerper plaatst een kruispunt op het circuit. Via checkpoints geeft hij/zij aan wat de te volgen route is.
14. De circuitontwerper plaatst een brug op het circuit.
15. De circuitontwerper plaatst obstakels en/of bonussen op het circuit.
16. De circuitontwerper tekent een circuit met zijn vinger of met de muis. Het systeem kiest automatisch de gepaste tegels.
17. Indien het circuit niet op het scherm van de speler past, geeft het spel een zo groot mogelijk gebied rond de wagen weer.
18. Het spel plaatst de wagen op een vaste positie op het scherm. De positie en draairichting van het circuit wijzigen tijdens het racen.
19. Het spel speelt op gepaste momenten geluiden af.
20. De speler voegt een circuit toe aan zijn favorietenlijst.
21. De speler verwijdert een circuit uit zijn favorietenlijst.
22. De speler pauzeert het spel.
23. De speler hervat het spel na een pauze of crash.
24. De gebruiker registreert zich met zijn/haar Facebookaccount.
25. De gebruiker koppelt zijn account aan zijn/haar Facebookaccount.
26. De gebruiker logt in met Facebook.
27. De gebruiker deelt racegegevens op Facebook.
28. De gebruiker voegt een Facebookvriend toe aan zijn vriendenlijst.
29. De gebruiker bekijkt een overzicht van de activiteiten van zijn vrienden.
30. De speler krijgt een melding wanneer zijn positie in de scoretabel wijzigt.
31. De moderator wijzigt het profiel van een gebruiker.
32. De moderator blokkeert tijdelijk het account van een gebruiker.
33. De gebruiker wijzigt het thema van de applicatie.
34. De ontwikkelaar wijzigt de huisstijl van de applicatie.