

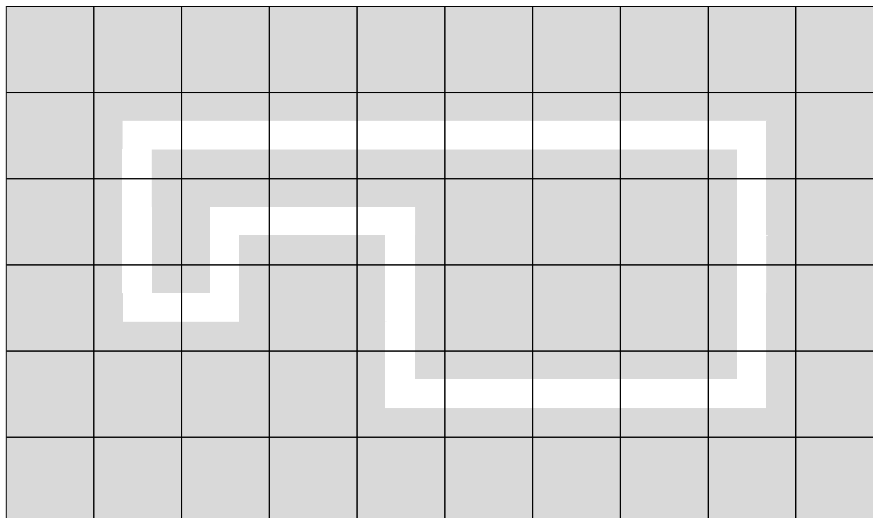
RACING

DOEL

Bij deze racegame rijden spelers individueel rondjes op een circuit, met als doel de snelste rondetijd neer te zetten. Spelers kunnen op eender welk moment trachten hun snelste tijd te verbeteren.

Het is niet mogelijk om andere spelers real-time te volgen. Wel worden de door hen afgelegde trajecten gebruikt om *ghosts* mee te laten rijden.

Het circuit is een raster bestaande uit vierkante *cellen*. Een cel bevat standaard aarde, die niet kan worden bereiden door de speler. Door een *teg* in een cel te plaatsen, wordt een stuk weg aangelegd. Er zijn twee types teg: een recht stuk weg en een L-vormige bocht. Beide kunnen in stappen van 90 graden worden geroteerd. Door de tegels aan elkaar te schakelen, wordt een *gesloten* circuit gevormd. Op onderstaande figuur wordt een eenvoudig circuit weergegeven.



Er zijn twee rollen: de *circuitontwerper* ontwikkelt circuits op de hierboven beschreven manier, terwijl de *speler* deze circuits berijdt. Met één account kan men beide rollen bekleden; hieronder wordt daarom de verzamelnaam *gebruiker* aangewend.

De applicatie wordt deels als webapplicatie, deels als desktopapplicatie aangeboden. Overleg daarom met de klant onder andere over welke componenten zich waar bevinden.

De lijst met features is een voorstel. Ken er story points aan toe en maak een planning op om met de klant tot een consensus te komen over het contract voor sprint 1. Implementeer enkel het gevraagde.

SPRINT 1

1. De gebruiker maakt een account aan.
2. De gebruiker logt in op de webapplicatie.
3. De gebruiker logt in op de desktopapplicatie.
4. De circuitontwerper maakt een nieuw circuit aan.
5. De circuitontwerper bewerkt een van zijn reeds aangemaakte circuits.
6. De circuitontwerper plaatst wegtegels in het raster.
7. De circuitontwerper geeft de starttegel en -richting aan.
8. De circuitontwerper slaat het huidige circuit op.
9. De speler kiest een circuit.
10. De speler rijdt rondjes op het circuit. Het spel houdt het traject van zijn snelste ronde bij.
11. De speler laadt het traject van zijn snelste ronde op naar de webapplicatie.
12. De speler herbekijkt het traject van zijn snelste ronde.
13. De speler bekijkt de snelste rondetijden voor een circuit.
14. De speler kiest de ghosts die hij onder het racen te zien wil krijgen.
15. De speler krijgt tijdens het racen ghosts te zien.
16. Het systeem bevat een grote hoeveelheid gebruikersgegevens.
17. Het systeem bevat een grote hoeveelheid circuits.