Definition of Done

1. Als ontwikkelaar moet ik ervoor zorgen dat het programma niet na één keer de code doorlopen al op houdt zodat er echt een lopend programma is.
   1. De code moet geschreven zijn volgens de juiste conventie (zie conventie document).
   2. Het programma moet blijven loopen zolang dat het klik event niet wordt aangeroepen.
   3. Het programma moet door middel van een klik event de loop doorbreken en het programma afsluiten.
2. Als ontwikkelaar wil ik ervoor zorgen dat als een gebruiker geen wii-mote heeft de gebruiker toch het spel kan spelen, zodat zoveel mogelijk mensen het spel kunnen spelen.
   1. Het programma bevat de mogelijkheid om een keyboard en muis te gebruiken en kan hier het spel mee spelen.
3. Als ontwikkelaar wil ik weten of dat wat ik heb gedaan ook echt werkt, zodat ik zeker weet dat ik klaar ben.
   1. Gecheckt door iemand die niet aan dezelfde story werkt.
   2. Na elke aanpassing is er een check vereist.
4. Als groepslid wil ik weten of de code van een andere ontwikkelaar ook werkt met mijn code.
   1. De code moet volgens de juiste gedocumenteerde conventie geschreven zijn.
   2. De code moet OOP geschreven zijn.
5. Als groepslid wil ik kunnen laten zien dat het spel voor ongeveer 50% af is zodat ik voortgang kan zien en kan testen.
   1. Als de volgende bestanden af zijn is het spel voor 50% af:
      1. Intro
      2. Intro documentatie
      3. Menu
      4. Menu documentatie
6. Als gebruiker wil ik gebruik kunnen maken van de wii-mote zodat ik veel soepeler kan insturen dan met het keyboard.
   1. Er is een werkende wii-mote die reageert op het programma.
   2. De gebruiker moet zelf controles en sensitivity in kunnen stellen.
7. Als ontwikkelaar wil ik weten wat het bereik is van de wii-mote zodat ik instructies kan geven aan de spelers.
   1. Het programma bevat een check zodat als je niet met de wii-mote op het scherm richt, je een melding krijgt dat je de wii-mote op het scherm moet richten. Deze melding gaat vervolgens weer weg.
8. Als gebruiker moet ik opties kunnen aanpassen zodat ik het spel kan aanpassen aan mijn computer/laptop.
   1. Er moet een apart scherm zijn voor de opties waarin je de resolutie kunt aanpassen en het geluid kunt aanpassen.
   2. De opties worden geopend vanaf het hoofd menu.
   3. De resolutie kun je instellen van 800 x 600 tot en met 1920 x 1080.
9. Als gebruiker wil ik dat er uitdaging in het spel zit zodat ik het gevoel heb dat als ik verder kom ik ook echt beter ben
   1. Het spel bevat meerdere levels.
   2. Het spel bevat meerdere wapens.
   3. Het spel bevat meerdere difficulties.
10. Als ontwikkelaar wil ik een model hebben zodat ik de gebruiker hierop kan laten schieten
    1. Er moet een 8-bit afbeelding zijn van de model.
    2. De model moet ontploffen.
    3. Na de ontploffing moet er at random een alien uit vallen waar je vervolgens ook op kunt schieten voor extra punten.
11. Als gebruiker wil ik kunnen zien waar ik richt zodat ik niet hoef te gokken.
    1. Er moet een crosshair zijn zodat je precies kunt zien waar je wil schieten.
12. Als gebruiker wil ik een level zien dat er goed uitziet zodat ik het aangenaam vind om het spel te spelen
    1. De afbeeldingen zijn allemaal in dezelfde stijl (8-bit).
    2. De afbeeldingen zijn scherp bij alle resoluties.
    3. Er vallen geen stukken van de afbeelding weg.
13. Als ontwikkelaar wil ik er voor zorgen dat het doelwit een willekeurig pad volgt zodat de gebruiker uitgedaagd wordt.
    1. De ufo komt van veraf aanvliegen en wordt dus steeds groter.
    2. De ufo vliegt in een random richting binnen een rectangle zodat het klopt met de achtergrond.
14. Als gebruiker wil ik kunnen zien hoeveel kogels ik nog over heb van de drie die ik krijg zodat ik niet zomaar niet meer kan schieten.
    1. Het programma bevat een HUD waarin je het aantal kogels kunt zien.
15. Als gebruiker wil ik drie verschillende uitdagingen zodat ik niet vast zit aan één soort uitdaging(3 game modes).
    1. Het programma bevat de mogelijkheid om een moeilijkheidsgraad te kiezen (easy, normal, hard).
    2. De moeilijkheidsgraad bepaald de strength van de ufo’s.
16. Als ontwikkelaar wil ik het doelwit naar de grond zien vallen als het geraakt is zodat het spel er leuker uitziet.
    1. Wanneer de ufo wordt neergeschoten valt hij naar beneden.
17. Als ontwikkelaar wil het de doelwitten steeds sneller laten gaan zodat het voor de gebruiker steeds moeilijker is om de doelwitten te raken.
    1. De snelheid van de ufo moet steeds groter worden.
    2. Na een aantal seconden wordt je raak geschoten en vliegt de ufo weg. Je krijgt alsnog een kan om de ufo neer te schieten en krijgt er weinig punten voor.
18. Als gebruiker wil ik graag dat als de doelwitten moeilijker te raken zijn er ook meer punten zijn te verdienen.
    1. Het aantal punten dat je krijgt moet worden bepaald door de grootte van de ufo op dat moment.
19. Als gebruiker wil ik een lijst met scores zien zodat er een competitief element in het spel zit.
    1. Het hoofdmenu bevat een knop met “ScoreBoard”. Wanneer hier op geklikt wordt, zie je een overzicht van alle behaalde scores.
    2. De scores worden opgeslagen zodra de speler geen levens meer heeft en wanneer hij het spel sluit.
20. Als ontwikkelaar wil ik iets leuks laten zien als de speler niet heeft geraakt zodat de speler ook als het niet lukt toch wordt vermaakt.
    1. Zodra je mis schiet moet de beer je uitlachen.
21. Als gebruiker wil ik zien hoever ik gevorderd ben tot het volgende level.
    1. In de HUD zie je bij welke wave je bent.
    2. Er staat aangegeven dat je tien waves moet halen.
22. Als ontwikkelaar wil ik kunnen zien welke ideeën er zijn zodat ik op de hoogte blijf van wat ik moet doen
    1. We moeten het elkaar laten weten zodra er iemand aan een nieuwe taak begint zodat iedereen op de hoogte is van wie waar mee bezig is.
23. Als ontwikkelaar moet ik weten welke ideeën zijn aangepast zodat ik weet wat ik moet doen
    1. Er moet een duidelijke omschrijving worden ingevuld bij belangrijke commits in Github en wanneer nodig ook nog laten weten aan de groep.