

Story #1 – Une tête

En tant, qu'enfant, je veux que le jouet ait une tête amicale, avec 2 grand yeux, de sorte que je puisse m'en faire un ami quand je me sens anxieux

Critères d'acceptation :

- La tête doit être portée par un cou
- Les yeux sont de la même taille et de la même couleur

Story #2 – Les ailes

En tant qu'enfant, je veux que le jouet ait 2 ailes pour que je puisse rêver à le faire voler.

Critères d'acceptation :

- Les ailes sont ouvertes

Story #3 – Un Bec

En tant, qu'enfant, je veux que le jouet ait un bec pour qu'il ressemble mieux à un vrai oiseaux

Critères d'acceptation :

- Le bec est d'une couleur différente du corps

Story #4 – La taille

En tant que marketing, je veux que le jouet soit grand pour qu'il ait l'air majestueux et qu'il se vende mieux

Critères d'acceptation :

- Au moins 20 cm de haut

Story #5 – Les jambes

En tant, que vendeur je veux que le jouet ait 2 jambes pour que je puisse le mettre en vitrine dans mon magasin

Critères d'acceptation :

- Les jambes doivent être plus sombres que le corps

Story #6 – La clôture

En tant que marketing je veux inclure une clôture dans la boîte du jouet pour pouvoir initialiser la vente de produits complexes

Critères d'acceptation :

- L'oiseau tient intégralement dans le périmètre de l'enclos
- Les briques de l'enclos font partie du décompte total

Story #7 – Le bébé

En tant que marketing, je veux ajouter un bébé oiseau dans la boîte pour cibler le marché des fillettes

Critères d'acceptation :

- Le bébé est similaire à son parent
- Les briques du bébé font partie du décompte total

Story #8 – La symétrie

En tant, qu'enfant je veux que le jouet soit symétrique car la symétrie est mon idéal de beauté

Critères d'acceptation :

- La symétrie concerne la forme et les couleurs
- L'oiseau et son bébé suivent la même symétrie

Story #9 – La queue

En tant, qu'enfant je veux que
l'oiseau ait une queue car cela me
rappellera mon chien que j'aime
beaucoup

Critères d'acceptation :

- La queue est dépliée