Design breif

*Projektmål*

Projektet skal skabe et interaktivt “Hangman” spil der præsenteres på en hjemmeside.

Målet for projektet er ved hjælp at tillært viden fra undervisningen i henholdsvis Javascript og Brugeroplevelser, at skabe en engagerende og tilgængelig spiloplevelse for den valgte målgruppe Casual gamers og dens brugere, hvor der tages udgangspunkt i en af de udleverede personaerer som i dette tilfælde er “Anna”.

*Planlægning:*

Da dette projekt i mit tilfælde er et enkeltmans projekt er opgaverne ikke fordelt ud til flere medlemmer men fordelt over ugens dage så jeg selvstædigt ville være i stand til at fremlægge et produkt med de fyldsgørende krav jr. projektbeskrivelsen.

Tidsplanen for projektet har set ud som følgende:

Mandag:

* Opsætning af design breif i Word og Figma
* Opsætnning af Github repository
* Opsætning af HTML, CSS, JS filer
* Valg af matriale fra undervisningen (JavaScript, Brugeroplevelser) WACG, persona og Javascript.

Tirsdag

* Målgruppe valg og persona
* Wireframe – Lo-fi
* Tilgængligheds elementer
* Farvekontraster til siden, knapper og layout

Onsdag

* Wireframe - Hi-Fi
* Udvikling af hjemmeside HTML, CSS, JavaScript
* Beskrivelse af processen i figma design breif, målgruppe, persona, wireframe, tilgænglighed og plan/tidsplan.

Torsdag

* Gennemtest af projektet funktunalitet
* Design breif 3 sider max
* Figma forbredelse til (Præsentation)
* Talepapir

Fredag

* Eventuelle ting der måtte være tilsidesat i ugens løb
* Gennemtest af siden
* Øve fremlæggelse
* Gennemtest igen

Med denne planlægning for projektet har der været nogenlunde ligeligt fordelt tid til de forskellige dele, for at nå rundt om projektbeksrivelsen så meget så muligt.

*Målgruppe:*

For målgruppen til dette projekt har jeg valgt Casual Gamers hvor følgende afsnit er refferet til (Eng n.d.).

Casual gamere nyder ofte korte spil, hvilket gør dem ideelle til spil der kan bruges som hurtige pauser eller afslappet tidsfordriv. Deres primære mål, når de spiller spil, er rekreation og underholdning fra spillet, mere end det er intens konkurrence eller præstation. Casual spillere sætter pris på spil hvor tingene ikke bliver for komplekse og der er enkelte komponenter og mekanik bageved så det let kan forstås af spillere på alle niveauer.

* Alder 18-45 år
* Casual gamere tager ikke spil for seriøst, men nyder stadig at spille det for sjov.
* Disse spillere vælger normalt mere simple spil, der kræver mindre tidsforpligtelse end deres hardcore modparter.
* Spiller på konsolsystemer som Nintendo Switch og pc-baserede spil og mobile enheder.

Derfor er det vigtigt at Hangman spillet forbliver i sin enkelthed og ikke bliver for kompleks eller krævende for brugeren, men at de i sin simple version kan nyde en pause eller tidsfordriv med spillet.

Ud fra målgruppen er fokusset lagt på personaen Anna som er en travlt studerene og der er lavet et porto persona da der i dette projekt ikke er nogen dybdegående kvalitative eller kvantitive undersøgelser der kan underbygge vores antagelser. (Se bilag)

*Tekniske krav*

For at sikre projektet funktionalitet lever op til det ønskede produkt er der opsat tekniske krav som skal overholdes.

* Nødvendige variabler til de tilhørende funktioner
* Spillet skal implementeres som enkelt-personsspil hvor programmet vælger et tilfældigt ord fra en liste (array).
* Brugerens score vises efter hvor mange gæt der blev brugt for at finde ordet og hvor mange forkerte gæt der blev brugt.
* Spillet skal udvikles i HTML5, CSS samt JavaScirpt og oploades til Github repository.
* En funktion til at genere et tastatur layout brugeren kan indtaste et gæt med
* Funktioner til at tælle antallet af korrekte og forkerte gæt og vise dem til brugeren og håndtere spillet generelt.
* En funktion der gradvist viser billedet af hangman hvis der svares forkert
* Det skal være muligt for brugerene at indtaste et bogstav per gæt.
* Spillet skal gemme og vise den seneste og bedste score i local storage (Cookies).
* En reset funktion der starter spillet forfra
* Funktion der gør tekststørrelsen større og mindre

*Indholdskrav*

* Spillet skal gøre regler eller instruktioner tydelige for brugeren så selv ikke erfarene brugere kan komme til at spille
* En virsuel “Hangman” der gradvist bliver vist mere når brugeren svare forkert
* En stiblet linje hvor ordet brugeren skal gætte indsættes
* Siden skal visualisere brugerens score af forkerte og rigtige gæt løbende.
* Siden skal visualisere brugerens seneste og bedste score hvor antal rigtige og forkerte svar er summen.
* Knapper til at starte nyt spil, gætte et bogstav og gøre tekststørrelsen større og mindre

*Tilgængeligheds retningslinjer*

I projektet er der taget udgangspunkt i specifikationskravet om at designe hjemmesiden med hensyn til tilgængelighed, så den kan bruges af personer med forskellige fysiske og kognitive evner og sikre, at farvekontraster og tekststørrelser er tilgængelige for alle brugere.

Det første der er sirket er at farvekontrasterne lever op til WACG standarterne med AAA kriteriet som standard og en minimum ratio på 4.5:1, yderligere er der implementeret indikations farver som når brugeren har gættet på et bogstav bliver det enden markeret rødt eller grønt afhænging af om brugeren har svaret forkert eller rigtigt

For brugere med nedsat syn eller andre synslidelser er der implementeret knapper til at justere skriftstørrelse op og ned med, så hvis det ikke er tydeligt nok for brugeren generelt vil de her kunne justerere til deres behov.

*Litteraturliste*

Eng, D. (n.d.) *Who Are Casual Players?* [online] available from <https://www.linkedin.com/pulse/who-casual-players-dave-eng> [5 October 2023]

*Bilag*

*Persona*

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated