

# Coloristance - Krav (Requirements)

---

**Senast uppdaterad:** 2013-05-18

## **ID**

1

## **Title**

Starta spelet

## **PreCon**

Startmeny med knapp för starta spelet.

## **PostCon**

Spelläget startas.

## **Description**

Vid applikationsstart öppnas en meny med knappen "New Game" som startar spelläget. Spelaren kan därefter börja navigera mellan rum för att klara banan.

## **Depend**

-

## **Rank**

1

## **ID**

2

## **Title**

Karta

## **PreCon**

Spelaren har öppnat startmeny

## **PostCon**

Kartan visas högst upp på skärmen i spelläget.

## **Description**

Kartan visas högst upp på skärmen när spelläget startats och visar förhållande mellan banans rum. Vilken väg som är möjlig att gå för att ta sig till den sista vita rutan åskådliggörs.

## **Depend**

1

## **Rank**

2

## **ID**

3

## **Title**

Positionsmarkör

## **PreCon**

Spelaren har startat spelläget.

## **PostCon**

Spelaren har flyttat ett steg från den vita startrutan i kartan.

**Description**

Positionsmarkören hjälper spelaren att se vilket rum denne befinner sig på i kartan. Den vita positionsmarkören syns inte i den vita startrutan men gör sig synlig efter första förflyttningen.

**Depend**

1

**Rank**

2

**ID**

4

**Title**

Förändring av dörrfärg

**PreCon**

Spelaren har startat spelläget.

**PostCon**

Spelaren har flyttat ett steg.

**Description**

Vid rumsförflyttning kommer dörrarna att ändra färg som motsvarar de anslutna rummen i kartan. De svarta rutorna i kartan representerar avsaknad av rum och kommer därför inte att generera en dörr.

**Depend**

1

**Rank**

2

**ID**

5

**Title**

Förflyttning mellan rum

**PreCon**

Spelläget visas med en stor rektangel i mitten med dörrar.

**PostCon**

Spelaren kommer till ett annat rum med ny färg och nya dörrar.

**Description**

När spelaren trycker på dörren kommer denna att förflyttas till det rum som dörren var riktad mot. Rektangeln i mitten byter färg till motsvarande ruta som positionsmarkören står på.

**Depend**

1

**Rank**

2