Projektidéer

# Enkelt datorspel

## Uppgift

Gör en design av ett enkelt datorspel i Scratch. Det ska finnas minst en sprite som rör sig på skärmen. Rita figuren själv i lämpligt format och i lämpligt verktyg.

Skapa även en bakgrund till ditt spel. Det ska även finnas ett musikspår och minst ett effektljud, knutet till någon händelse i spelet.

Hitta helst på en egen spelidé, men här kommer ett förslag om du inte kommer på något annat.

Exempel:

En figur rör sig slumpmässigt på skärmen. När du klickar på den med musen spelas en ljudeffekt upp och du får en poäng. Bakgrundsmusik spelas upp under hela spelets gång.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud.

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Biljettautomat

## Uppgift

Välj mellan att göra en automat för parkeringsbiljetter, eller en automat för tågbiljetter.

Tågbiljettautomaten är mer omfattande och är mera meriterande vid betygsättningen, om projektet är väl genomfört.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Gå till en existerande automat och ta lite lämpliga bilder med din mobil, din dator eller annan lämplig kamera. Studera och dokumentera funktionen, så att du kan simulera den på en dator.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 4 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Godisautomat

## Uppgift

I skolans cafeteria finns en automat där du kan handla godis. Uppgiften går ut på att skapa ett gränssnitt i datorn som efterliknar skolans godisautomat.

## Metod

För att göra detta kan det vara lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för detta, i form av bilder och ljud. Gå till cafeterian och ta lite lämpliga bilder med din mobil, din dator eller annan lämplig kamera. När man använder kreditkort för att handla godis “pratar” automaten med kunden. Spela in dessa meddelanden i några ljudfiler, så att du kan använda dem i din egen design. Alternativt kan du själv läsa in de meddelanden du anser dig behöva.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 4 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Fotobås för ID-kort

## Uppgift

Skapa ett gränssnitt för en fotoautomat.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Gå till en existerande automat (finns på Coop) och ta lite lämpliga bilder med din mobil, din dator eller annan lämplig kamera. Studera och dokumentera funktionen, så att du kan simulera den på en dator.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd programmeringsmiljön Processing

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Bankomat

## Uppgift

Skapa ett gränssnitt för en bankomat.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Gå till en existerande bankomat (finns på Swedbank) och ta lite lämpliga bilder med din mobil, din dator eller annan lämplig kamera. Studera och dokumentera funktionen, så att du kan simulera den på en dator.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd programmeringsmiljön Processing

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Mediaspelare, Chattprogram (Videochatt)

## Uppgift

Skapa ett gränssnitt för en mediaspelare eller ett chattprogram.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Gå till en existerande förlaga och ta lite lämpliga bilder med din mobil, din dator eller annan lämplig kamera. Studera och dokumentera funktionen, så att du kan simulera den på en dator.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd programmeringsmiljön Processing

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Gitarrförstärkare, Synthesizer, Sequencerprogram

## Uppgift

Skapa ett gränssnitt för en gitarrförstärkare, synthesizer, eller ett sequencerprogram.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Gå till en existerande förlaga och ta lite lämpliga bilder med din mobil, din dator eller annan lämplig kamera. Studera och dokumentera funktionen, så att du kan simulera den på en dator.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd programmeringsmiljön Processing

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Utbildningssajt

## Uppgift

Skapa ett gränssnitt för en utbildningssajt. På din utbildningssajt ska det finnas instruktionsfilmer (som du gjort själv på lämpligt sätt) som beskriver olika moment som vi diskuterat i kursen i gränssnittsdesign. Några rubriker kan vara:

HTML

CSS

Scratch

GitHub

Javascript

Ljud

Vektorbilder

m.m…..

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Använd gärna moderskeppet.se som förlaga.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd programmeringsmiljön Processing

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Webbshop

## Uppgift

Skapa ett gränssnitt för en enkel webbshop. Vad du ska sälja väljer du själv. Det ska åtminstone gå att se vilka produkter som finns, samt att fylla i någon slags beställningslista eller lägga varor i en varukorg. Det ska även finnas en betalningsfunktion.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Gå till en befintlig webbshop och studera och dokumentera funktionen, så att du kan simulera den på en dator.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Det räcker inte med att det bara finns bilder utan det ska finnas en interaktivitet i din prototyp. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd programmeringsmiljön Processing

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.

# Egen idé om förbättring av något befintligt gränssnitt (exv karaktärer i ett spel)

## Uppgift

Detta är en fördjupningsuppgift. Den går ut på att du ska utgå från ett befintligt gränssnitt (exempelvis något som någon klasskamrat gjort, eller ett datorspel (som jag tillhandahåller)) och förbättra det på något sätt. När det gäller ett datorspel kan det röra sig om att skapa nya spelkaraktärer eller bakgrunder, musik eller effektljud m.m.

## Metod

Det är lämpligt att börja med att samla ihop det material som du behöver för projektet, i form av bilder och ljud. Studera och dokumentera förlagans funktion, så att du kan komma på lämpliga förbättringar.

Nästa steg är sedan att välja vilket verktyg du ska arbeta i. Här kommer 5 olika möjliga(!?) förslag på val av “utvecklingsmiljö”:

* Jobba i ett “mockupverktyg” exv <http://lumzy.com/>
* Använd Scratch
* Jobba direkt i HTML med KomodoEdit
* Använd Wordpress
* Använd Adobe CS

## Arbetsgång

Skriv en projektplan. Se mall i EduLife

Skriv en kort specifikation över funktionskraven (Kravspecifikation). Se mall i Edulife

Skriv en tidplan. Se mall i Edulife

Gör gärna en skiss på papper eller i valfritt ritprogram.

Samla in materialet.

Välj utvecklingsmiljö

Jobba, jobba, jobba…..

Redovisa

## Redovisning

Redovisa genom att skriva en projektrapport. Se mall i EduLife.

Frågor kan ställas via mejl.