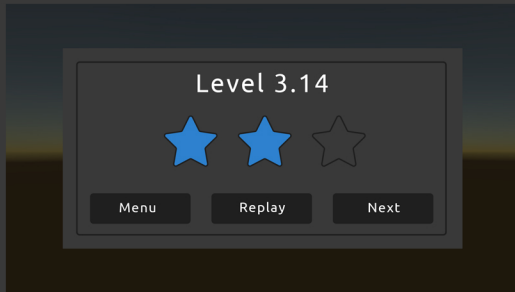


# Menyskärmar

Alla sorts meny- och popupskärmar har samma bakgrundssprite (finns i git). När en nivå är klarad och popupskärmen har kommit upp fadear bakgrunden till svart (#FFFFFF) med alpha = 80. Färgen på ifyllda stjärnor kan vara vilken som helst av kontrastfärgerna och kan variera från nivå till nivå. Dock ska alla ifyllda stjärnor på samma nivå ha samma färg.



#AA2ECE	#782C8E	#601376	#FFFFFF
#E035A6	#C81D8E	#9B0D6B	#393939
#2E81CE	#2E54CE	#1B399A	#1F1F1F

# Färgskala

Text ska alltid vara vit och menyruator ska alltid ha de två gråa nyanserna som huvudfärger.

Kontrastfärgerna lila, rosa, och blå används för objekt på spelplanen och saker i menyerna som inte är text eller bakgrundsruator. Objekt på spelplanen kan ha andra färger om det finns en bra anledning.

# Text och typsnitt

Ubuntu regular används både rubriker och i brödtext. Teckenstorlek är inte bestämd, ta något som passar baserat på de exempel som finns i den grafiska profilen. Rubriker ska vara minst dubbelt så stora som två rader brödtext.

# Rubrik

# Knappar

Mörkgrå med rundade kanter, finns en sprite i git. När knappen är nedtryckt blir den lite mindre för att visa att den är markerad (texten också). Proportionerna mellan text och bild ska följa exemplet nedan så gott det går.

# Knapp



# Laserfärger

Blir någon sorts RGB för det är nice antar jag.

Strålen är vit innan uppdelning.

# Färger på objekt

Spegel: ljusblå

Inaktiverad spegel: mörkblå

Spelplan: mörkgrå

Ljuskälla: ljusgrå

Väggar: lite mörkare än mörkgrå

Ljusdelare: ljusblå

Color changer: samma färg som laserstrålen den genererar

Gate: mitten i samma färg som laserstrålen den släpper igenom och sidopelare i ljusgrått

Rotationsring: transparent vit

Checkpoints: rosa/lila och vid träff ljusrosa/ljusbila

Targets: vita och vid träff rosa/lila