Brugsscenarier

Login:

Brugeren skal være i stand til oprette en bruger og logge ind via brugernavn/password.

Når brugeren opretter sig, skal han (m/k) give de følgende oplysninger

* Navn & personlige oplysninger
* Højde, vægt, fedtprocent, kondital, alder, mål, kropstype
* Træningstyper - Interesser

Brugeren gemmer sine oplysninger, og er oprettet i systemet.

Log træning:

1. Brugeren navigerer til den korrekte skærm
2. Brugeren opretter en entry i logbogen, hvor han vælger eksempelvis “løb, 30 min, 4km” og gemmer denne.
   1. Brugeren får en XP-værdi tildelt på baggrund af entry´en.
   2. Det kan resulterer i level up, og/eller achievement, title
   3. Systemet gemmer forbrugt kalorie etc.

Ved level up

1. Systemet kigger om der er xp nok til et level up hver gang brugeren får tildelt xp
2. Systemet kigger om ens level udløser en achievement
3. Brugeren får en visuel respons om levelup. Nye dele af systemet bliver måske gjort tilgængeligt?

Profiloversigt:

1. Brugeren kan se personlige statistikker over totalt forbrugt kalorier, ugentligt motion mv.
2. Brugeren kan se personlige achievements, level, XP, Avatar, title mv.
3. Brugeren kan indstille sin konto
4. Brugeren kan indstille hvilke typer challenges han vil modtage

Leaderboards:

1. Tracker hvem der er bedst til sport.

Challenges:

1. Det er muligt for brugeren at udfordre andre brugere til dyst
   1. Eksempelvis hvem der løber flest kilometer på en uge
   2. Achievements, XP mv. til vinderen.
2. Weekly Challenges
   1. Run from Zombies! (Løb 15 min)

Statistik:

1. Systemet skal tracke brugerens fremskridt (og tilbageskridt)

Noter:

to typer level. En personlig der bygger på egen fremgang. En “offentlig” der f.eks. kunne være baseret på ens coopertest tid.

Hvad vinder man ved level up?

Hvad får man i achievements?

Ligaer! Så alle kan være med i kampen, på et eller andet niveau.