

Motivering för VG:

Som grupp har vi valt att sätta VG som mål för detta projekt. Vi har enligt oss själva uppfyllt både G och VG-kriterierna då vi uppnått följande:

G-kriterier:

- Vi har levererat ett fullt fungerande Yatzy-spel.
- Vi har använt oss utav relevanta tekniker såsom Git, HTML, CSS, JavaScript och MySQL för att genomföra projektet.
- Vår html-kod är valid och vi har använt semantiska element i vår HTML kod. Exempel på detta är header taggar för rubriker och p taggar för paragrafer.
- Vi har kontrollerat att vårt program fungerar som tänkt och beter sig likvärdigt i de senaste versionerna av webbläsarna Chrome och Firefox.
- Vi använder en databas för att lagra spelare, matcher och resultat vid spelets slut.
- Alla gruppmedlemmar har under projektet använt sig av Git för att checka in kod. Vi har använt oss av feature-branches som vi sedan mergat in i master då olika features blivit färdiga.

Notis: På Github använder sig Filip Rickardsson sig av användarnamnet "Filip" istället för "FilipRickardsson". Under flikarna "Commits" och "Pulse" kan det kontrolleras att "Filip" varit med och checkat in relevant arbete.

VG-kriterier:

- Vi har utformat vårt gränssnitt så att det ska vara tydligt och användarvänligt. Då vi exempelvis har en hover-effekt på de celler där spelaren kan välja poäng.
- Vi är konsekventa med namngivningen av metoder och variabler i både kod och databas samt SQL-satser med tillhörande funktioner.
- Vårt användargränssnitt är responsivt då vi anpassat det till iPhone 6 då element lägger sig under varandra istället för bredvid varandra för att bäst utnyttja ytan på skärmen.
- Vi har en vy i gränssnittet som hämtar och visar statistik från databasen över resultatet i individuella spelomgångar samt vilken spelare som har flest vinster.

Vi har planerat och implementerat totalt 14 user-stories som är:

- Som användare vill jag kunna kasta 5 tärningar
- Som användare vill jag ha tillgång till ett tydligt spelprotokoll
- Som användare vill jag kunna kasta max 3 gånger
- Som användare vill jag välja vilka tärningar som ska kastas
- Som användare vill jag kunna spela mot flera spelare
- Som användare vill jag kunna välja vart i protokollet mina poäng ska placeras
- Som användare vill jag se resultatet vid spelets slut
- Spelresultat sparas i databasen
- Som användare vill jag kunna se spelstatistik som hämtas från databasen
- Som användare vill jag att spelet ska vara responsivt
- Summan av protokollet ska uppdateras kontinuerligt under spelets gång
- Som användare vill jag ha en guide över möjliga kategorier i protokollet
- Som användare vill jag att placering av poäng kontrolleras automatiskt
- Som användare vill jag ha ett användarnamn

Alla dessa user-stories är fullständigt implementerade och inga planerade user-stories fanns kvar att göra när projektet lämnades in.