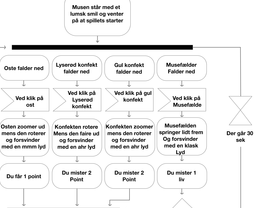
Mit navn: Ida Sofie Papp Svendsen
Mit spil's navn: Musse snacken
Link til spillet:
http://pappdesign.dk/kea/04_animation/spil_v2/index.html

Kort pitch over spillet

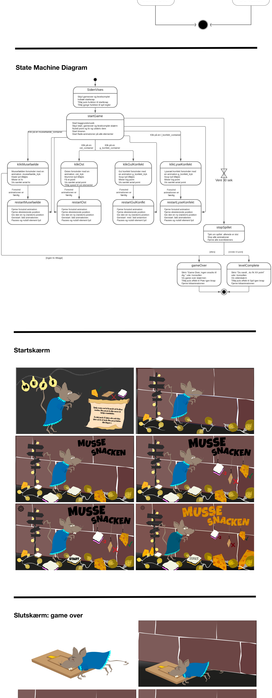
Hjælp musen med at få samlet det til aftensnacken. Men pas på du ikke rømme de farlige musefælder, eller bliver fristet af den lakrie konfekt. Du skal samle mindst 10 lakrie oste, inde iden lader ud, for at vinde.

Spillet vindes når du har fange 10 lakrie oste, dette skal dog nås ende der er gået 30 sek. Spilles tabes hvis du efter de 30 sek. ikke har indsamlet mindst 10 oste eller hvis du fanger tre musefælder. Hvis du fanger et stykke konfekt, mister du 2 af dine point.
Spillet slutes ikke når brugerne rammer de 10 point. Spillet stopper først efter de 30 sek.

Screenshot fra spillet



Spil-struktur (aktivitetsdiagram)



State Machine Diagram

Startskærm

Slutskærm: game over

Slutskærm: du vandt

Typografi

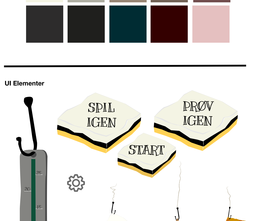
Fonte eksempler:

Musse snacken	Luckiest Guy	Jeg startede med at afprøve, en række forskellige fonte, som vist til venstre.
Musse snacken	Fascinate	
Musse snacken	Limelight Regular	Her kiggede jeg efter hvilken der bedst fangede stemningen i billede og spillets stil.
Musse snacken	Kranky Regular	

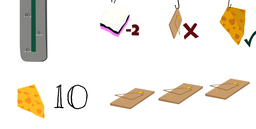
Typografi endelig valg:
I Titelside, gameover og du vandt siden: **LUCKIEST GUY**
Point tal og knapper: RAJDHANI MEDIUM

Typografien er konsekvent skrevet med store bogstaver. Derudover er typografien på startsiden, game over- og du vandt siden bøjet efter en tegnede bryn.

Jeg har efterfølgende været ind og arbejde med fonten på startskærmen, gameover og du vandt siden:



Farver:



UI Elementer