

Inlämningsuppgift 5 - Projekt
Kasper Holmgren

Reflektion

Detta projekt har varit utmanande och lärorikt. Jag gjorde en designskiss som jag försökte följa som gått som det gick. Men som med alla utvecklingsprocesser så dyker det upp svårigheter samt möjligheter för förbättring och förändring. Under processen av detta spel så insåg jag att min designskiss var väldigt 2d. Inte så mycket skuggor samt väldigt färgstarka färger vilket jag beslöt mig för att ändra på under processens gång. Så som man kan se så har jag lagt till lite skuggor och gradienter. Detta gjorde att det ser lite mer levande ut och inte så 2d/statiskt ut.

Mina tankar kring interaktionsdesign och användarvänlighet har jag diskuterat lite i min designskiss. Jag gjorde så att knapparna förstoras när man hovrar över de för att tydligare se att det är knappar för att underlätta användarvänligheten.

Designen är också väldigt linjär, med det menar jag att man klickar sig fram och kan inte riktigt klicka sig tillbaka. Detta gör att man tvingas till att gå vidare så att man garanteras att man spelar hela spelet.