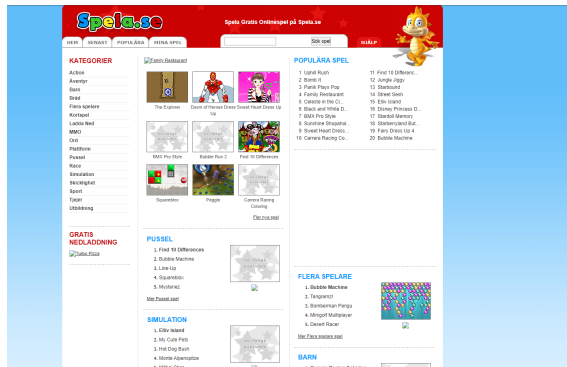


Inlämningsuppgift 5 - Projekt Kasper Holmgren

Designskiss

Till detta projekt har jag tagit inspiration från spela.se:s hemsida från år 2008 (se bifogad bild "Bild inspiration"). Målet med uppgiften var att skapa ett enkelt webbaserat sten, sax, påse spel. Detta fick mig att omedelbart tänka på de spel som man spelade när man var liten på spela.se. Därför har jag valt färgerna som hemsidan hade år 2008. Detta färgtema kommer vara genom hela applikationen så att det finns en röd tråd med färgschemat.

Med tanke på att det är ett väldigt simpelt spel med simpla regler så vill jag hålla applikationen så simpel som möjligt. Detta är för att inte överkomplicera något som är enkelt. Detta gör också att användarvänligheten förbättras. Målet är att så många som möjligt ska kunna spela detta spel oavsett ålder eller andra förutsättningar.



*Bild inspiration

Förstasida

Såhär tänker jag att första sidan ska se ut när man öppnar applikationen (se bifogad bild "Designskiss bild1"). Här ser man att samma färger som spela.se har använt sig av.

Jag kommer att använda mig av fonten Arial.

Knappen "starta spel" ska förstöras lite när man hoverar musen över den. Även texten undertill med spelregler ska ändra alpha när man hoverar över knappen.

Detta valet har jag gjort för att texten med spelregler ska ändra alpha för att man ska uppmärksammas av texten och faktiskt läsa den. Detta är för att det är lätt som användare att man skippar läsbar text och bara klickar på knappen "starta spel". Detta gör att alla användare som spelar spelet är med på reglerna. Om jag gör det lättare för användarna att vara med på spelreglerna så blir spelupplevelsen bättre för att man vet varför man vann eller förlorade.



*Designskiss bild1

Sidan som visas när man har startat spelet

Se bifogad bild Designskiss bild2. På denna sidan är det samma font och färger som föregående.

Men här väljer man spelläge. jag kommer att göra samma sak med båda knapparna vilket är att de ska förstoras när man hovra över dom likadant som föregående bild. Men "spelare mot spelare" knappen är för låst. Detta är om jag har tid att koda spelare mot spelare så låser jag upp den. Det kommer även vara en hänglås icon bredvid så att man förstår att den är låst.



*Designskiss bild2

Spelsidan, där man väljer sten, sax eller påse

Se bifogad bild Designskiss bild 3. Här väljer man vilket alternativ av sten, sax och påse man vill välja. På bilden står det text men det kommer vara bilder i spelet. Spelar man mot datorn så har den redan gjort ett slumpmässigt val av de tre.

Dessa knappar kommer följa samma logik som tidigare med att de blir större när man hovrar över de.



*Designskiss bild3

Sidan som presenterar vinnaren

Se bifogad bild Designskiss bild4. Här kommer vinnaren att presenteras. Detta kommer antingen vara spelare eller datorn. All design på denna sidan kommer följa samma design som tidigare sidor.



*Designskiss bild4