

Projektbeskrivning

HTML, CSS och JAVASCRIPT

Rock Paper Scissors

Beskrivning

Rock Paper Scissors är ett klassiskt spel, med långa anor. Det genomförs av 2 spelare och många anser att det i längden inte är slumpen som avgör vem som vinner.

Läs mer på https://en.wikipedia.org/wiki/Rock_paper_scissors

Uppgiften är att skapa en responsiv webbsida för ett Rock Paper Scissors spel. Webbsidan ska designas med interaktionsdesign i åtanke och den ska skapas med hjälp av HTML, CSS och JavaScript. Målet är att kunna genomföra ett RPS spel mellan en spelare och dator och därefter utse en vinnare.

Kraven är indelad i olika nivåer. Skall är sådana krav som måste efterföljas. Bör är sådana krav som helst skall efterföljas, men inte måste efterföljas.

Regler

Läs i huvudsak om regler på Wikipedia.

Vid ett spel, så väljs en av följande figurer:

Sten (Rock)

Påse (Paper)

Sax (Scissors)

Vinnaren utses enligt:

Sten vinner över Sax

Sax vinner över Påse

Påse vinner över Sten

Vid samma figur så blir det oavgjort.

Skapa ett spel mot en dator - spelflöde

1. Från en startsidea skapar spelaren ett nytt spel och spelar mot datorn
2. Spelet börjar.
3. Spelare samt dator väljer sin figur
4. Vinnare, förlorare eller oavgjort utslag bestäms.
5. Resultatet skrivs ut på webbsidan

Krav - skall

Tekniker:

HTML5

CSS

JavaScript

Webbsidan ska vara designad med interaktionsdesign i åtanke och den ska vara responsiv.

Krav - bör

- Webbsidan ska vara tillgänglig utifrån WCAG – Web Content Accessibility Guidelines
- Planera webbsidans layout genom att göra en designskiss som sedan följs.
- (Individuell uppgift)
Skriftlig dokumentation som innefattar en beskrivning av arbetets gång, egna reflektioner från arbetet, beskrivning av design samt hur tankarna har gått gällande interaktionsdesign samt användarvänlighet.

För det högre betyget (VG) krävs muntlig redovisning/demo (19/12) samt tillhörande designskiss och skriftlig dokumentation.

Projekt – enskilt eller i grupp bestående av max 4 elever.

Dokumentation skall ske individuellt.

Commit skall ske regelbundet i arbetet och beskriva de ingående ändringarna och förbättringarna. Vid arbete i grupp, är det extra viktigt att de commit som gruppen genomför gemensamt avspeglar alla som varit delaktiga.

Tidsram

Projektarbetet pågår vecka 45–51. Muntlig redovisning/demo sker den **19 december**. Senaste inlämningsdatum (kod samt ev. Tillhörande designskiss och dokumentation) är fredagen den **16 december**.

Har man inte möjlighet att redovisa den 19 december så kan man göra en inspelning av sin presentation i förväg eller i nära anslutning till redovisningstillfället.

Inlämning

Inlämning sker genom att ett projekt publiceras på GitHub/GitLab. Eventuell dokumentation ska skickas in som en MD-fil i samma projekt. Designskiss läggs som en bildfil i projektet. En länk till GitHub/GitLab -projektet lämnas sedan in via PingPong.

Utökad svårighetsgrad – utmaning

För elever som vill ha lite mer utmaning så ser ni här lite intressanta utmaningar.

- Ytterligare sidor
- Registrera sitt namn
- Flera spel i följd / bäst av 5
- Statistik
- Animationer
 - Utöka känslan på sidan med hjälp av avancerade animationer och rörelser.