



PRODUKTRAPPORT

GRUPPE 5

FunGames



Innholdsfortegnelse

Konsept og regler	2
Spillkonsept	2
Regler	2
Målgruppe	2
Teknologivalg og verktøy	3
Design og utforming	4
Designvalg	4
Prototype	4
Endelig utforming	4
Brukskvalitet og universell utforming	5
Videre arbeid	7

Konsept og regler

Spillkonsept

En beskrivelse av hva spillet går ut på, målet med spillet og eventuell bakgrunnshistorie.

BlackJack:

BlackJack går ut på å teste sine matematiske ferdigheter gjennom det klassiske

Regler

Her listes betingelser og regler som spilleren må forholde seg til. Det er også naturlig å beskrive hvordan man gjennomfører et spill i dette kapitlet.

Målgruppe

Hvem er spillet laget for?

“Fun games” er en plattform som tilbyr spill som gir underholdning for alle aldere og alle nasjonaliteter. Spillene kan spilles på tvers av mange generasjoner, og er en perfekt icebreaker for å lette på stemningen med en date, en fjern slektning, en ikke-norsk talende (dette i henhold til universell utforming) eller bare for en perfekt kveld med dine kjente og kjære.

Teknologivalg og verktøy

Her må dere beskrive og begrunne teknologivalg. Hvilke komponenter, bibliotek og rammeverk bygger spillet deres på? Det er viktig at dere er konkrete, det blir for generelt å bare si at man benytter HTML, CSS og JS. Eksempler på teknologivalg: CSS Grid layout, HTML Canvas, Bootstrap, Animate.js.

Dere bør også omtale verktøy som er brukt i utviklingen av spillet. Det kan f.eks. være kodeeditorer, valideringsverktøy eller designprogrammer.

Design og utforming

Designvalg

Her skal dere beskrive og begrunne fargevalg, typografi, bruk av animasjoner, multimedia og grafikk og liknende.

Vi benytter oss i stor grad av sterke farger og kontraster, dette for å gjøre siden lettleselig og forståelig, samt skape et lekent, lystig og nostalgisk inntrykk hos brukeren. Typografien på nettsiden skal være standardisert i forhold til skrifttyper, samt i forhold skriftstørrelse tilknyttet ulike elementer som brødtekst og overskrifter. I tillegg skal teksten ha stor kontrast til bakgrunnen og være lettleselig for å bedre brukervennlighet. Grafikken vi tar i bruk skal komplimentere innholdet på en beskrivende og engasjerende måte, og ikke forstyrre, samtidig er vi bevisste på at mye grafikk og multimedia kan skape utfordringer knyttet til ytelse.

Prototype

En prototype er en modell som simulerer de funksjonene vi ønsker oss, uten å faktisk implementere de i detalj. Prototypen gir oss et overordnet bilde - et utgangspunkt for videre arbeid.

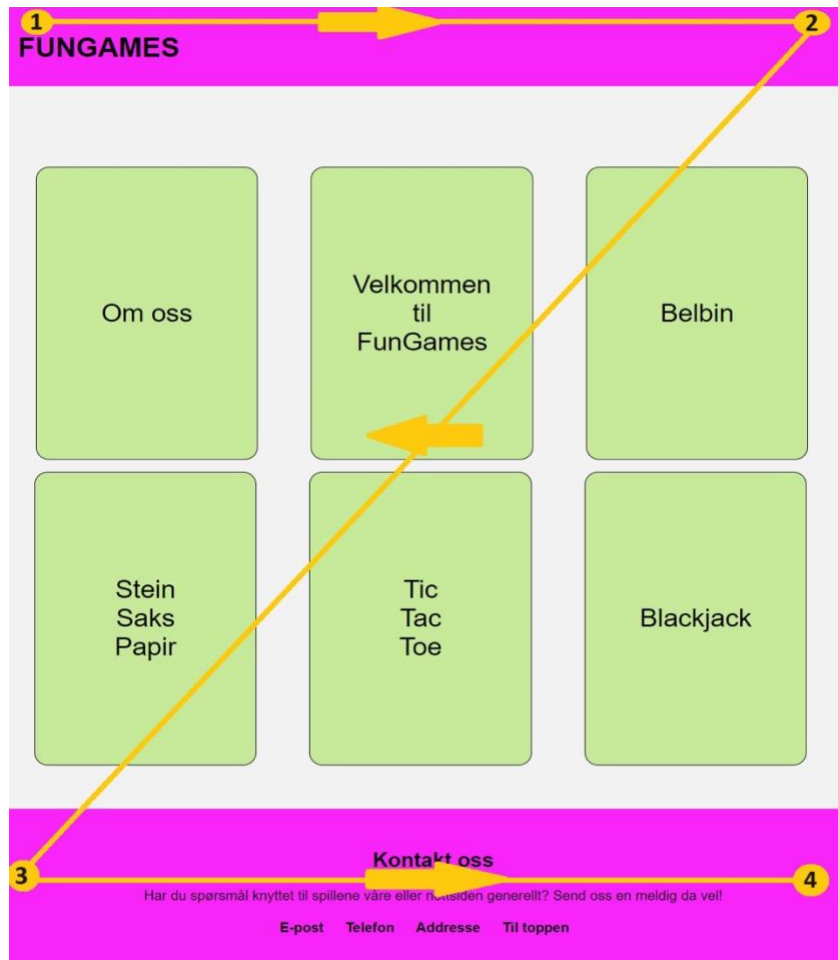
Her er det viktig at dere skisserer layout, struktur og interaksjon for både nettsted og spill slik at man får et bilde av hvordan ting vil bli. Bruk gjerne wireframes for å oppnå dette.

Endelig utforming

I dette kapitlet skal dere beskrive og visualisere det ferdige designet. Det er også naturlig at man sier noen ord om veien fra prototype til endelig utforming.

Det ferdigstilte produktet blir et en nettside som gir brukeren tilgang til flere nettleserspill via en hovedmeny som også er index-en til nettsiden. Hovedsiden har en tradisjonell oppbygging med en header som inneholder nettsidens navn "Fun Games". Hovedinnholdet blir fargerike kort som brukeren kan interagere med for å komme til sidene for de respektive spillene. Kortene skal være presise og beskrivende ovenfor hva brukeren kan forvente etter å ha trykket på lenken.

Hovedsiden avsluttes så med en footer der enkel kontaktinformasjon og annen relevant info står. Hovedsiden bygger på Z-prinsippet som referer til hvordan mange brukere skanner siden med øynene ved første møte.



Figur 1: Viser detaljert skisse av hovedsiden og dens oppbygging med tanke på blikkfang og Z-prinsippet.

Videre skal undersidene som inneholder spillene og annen info som Belbin-testene, være rammet inn på samme måte som hovedsiden med headeren og en footer. I stedet for kort vil hovedinnholdet og blikkfanget på siden være et innrammet spillvindu.

Brukskvalitet og universell utforming

Hvordan vurderer dere brukskvaliteten til produktet? Analysen bør bygge på de seks prinsippene for brukskvalitet som nevnes i UX-presentasjonen: synlighet, tilbakemelding,

avgrensning, mapping, konsistens og affordance. Betraktninger rundt universell utforming hører også hjemme her.

Vi ønsker å lage en webside som underholder, engasjerer og er tilgjengelig for ulike samfunnsgrupper, dette oppnår vi med å benytte oss av industri-standardene tilknyttet universell brukervennlighet, der brukere i ulike aldersgrupper, erfaringsnivåer og i noen grad fysiske og sensoriske begrensninger kan benytte seg av nettsiden. Dette gjelder også brukernes tekniske omstendigheter: Skjermstørrelse, nettverkshastighet og nettleserversjoner.

(Sekundært, om prosjektet har overskudd, er å gjøre nettsiden leselig for spesialisert programvare som skjermlesere for synshemmede. Eksempel: benytte oss av bilder sin “alt tag” på en beskrivende måte etc.).

Når det gjelder prinsippene knyttet til brukervennlighet fokuserer vi på følgende:

- At vi holder oss til et begrenset antall funksjoner som ikke er knyttet til selve spillene for å sikre funksjonenes synlighet (dette også for å oppfordre brukeren til handling.
- Vi søker å gi brukeren umiddelbar og synkronisert tilbakemelding når en handling er utført. (Eksempel: responsive knapper og “onhover” effekter).
- Avgrensning av brukerens valgmuligheter er viktig i spillene for å hindre feil bruk. I blackjack skal ikke spilleren kunne legge til evig med penger, og dette skal også komme fram visuelt i tillegg til å være hardkodet in i logikken.
- Et eksempel på “mapping” kommer fram i “stein, saks, papir”- spillet, der om du velger stein, saks eller papir er representert av ulike knapper med bilde av de ulike valgene på. Dette fungerer både intuitivt og engasjerende på spilleren.
- Vi søker å ha god konsistens på nettsiden og representerer like konsepter på samme måte.
- Som nevnt vil “onhover-effekter” og valg av skriftstørrelse og -tykkelse gjøre brukeren oppmerksom Affordance

Videre arbeid

I dette kapitlet gir dere en vurdering av hva som bør gjøres videre i en tenkt versjon 2.0 av produktet. Det kan dreie seg om utvidelser og endringer i eksisterende løsning eller rett og slett å rette opp i feil og sårbarheter som man vet dagens produkt har.