

Rad Dragon

One must imagine sisyphus happy

Mitä teemme?

- Verkkopeli (matopeli)
- Kohderyhmänä nuorukaiset
- Ohjelmoimme tuotteemme ja ne ilmestyvät
- Tuotteemme on helppokäyttöisempi kuin vastustajillamme
- Rad Dragon koska lohikäärmeet on hienoja

Miksi/miten?

- Peli tehdään Nuorille
- Sitä tulee käyttämään esimerkiksi opiskelijat tauolla
- Matopeliä pelataan kun on tylsää
- Avaat sivun, peli pyörii, pelaat peliä, nautit.

Käyttöliittymäsuunnittelu

Väriteemamme: Vihreä, Vihreämpi, Vähemmän vihreä, musta, valkoinen

numeroita

numeroita

Kuva
(ja tekstiä)
((ja sitten peli))



Käyttäjätarina

- Jari-Petteri Minkeri, ikä 17 vuotta, opiskelija, Turkulainen
- Jari-Petteri käy koulua turussa, hän kuluttaa suuren osan ajastaan oppitunnilla, mutta hänellä ei ole mitään tekemistä tauoilla, sillä Jari-Petterillä ei ole kavereita. Hän haluaa pelata matopeliä, mutta hän ei nauti Googlen selainversiosta eikä hän halua ladata matopeliä koulun järjestelmille. Hän etsii kauan selaimen syvimmistä kaukaloista, muttei löydä sivua mistä pelata matopelia, ilman suuria määriä mainoksia ja muita häiriötekijöitä

Testausraportti

- Pari bugia, muuten ulkonäöllisesti sekä toiminnallisesti hyvä, vähän voisi hiota vielä kääntymistä seinien vieressä mutta muuten ihan toimiva 🙌
- Testattu 23.5.2025
- Testaaja Mikko Kaipiainen