

Element	Action	Feedback	Consequence
Sökfält	Click	Muspekaren blir en pointer. Texten "Seach for hero..." försvinner. En drop-down meny kommer upp som visar att sökningen är påbörjad.	Användaren skriver in sin sökning och en drop-down meny kommer upp där förslag till passande artiklar syns. Sökfältet uppdateras för varje bokstav användaren skriver in.
Drop-down meny	Click	Muspekaren blir en pointer.	Artikelförslagen som kommer upp är klickbara och trycker användaren på en av dom kommer hen till den valda artikeln.
Logotyp, hemsidans namn "Fria läromedlet Marvel", i nav.	Click	Muspekaren blir en pointer.	Användaren kan trycka här för att ta sig till startsidan.
Navigationen – "homepage", "quiz", "about us" (både vid navigation i nav och footer).	Click	Muspekaren blir en pointer.	Navigationsmöjlighet för användaren att ta sig till respektive sida.
.nameOfHero, navigation till vänster i main (Startsida , porträttläge)	Click, hover	Muspekaren blir en pointer. Blur på namn (icke valda hjältar) har en blur, när musen hovrar över namnet försvinner blur. Vid click på namn ändrar lådans färg där namnet står till den färgen som hör till hjälten.	Vid click på vald hjälte så, elementet till vänster, bytas bild till passande hjälte och färg på namn och knapp ändras till hjälten egen färg. Användaren kan även scrolla för att här för att gå igenom alla tolv hjältarna
Knapp i stora bilden till vänster i main (Startsida , porträttläge)	Click	Muspekaren blir en pointer.	Vid click på knappen så tas användaren till tillhörande artikelsida.
Knappen "start quiz" (Quiz)	Click	Muspekaren blir en pointer.	Vid knapptryck så försvinner texten och knappen och första frågan kommer upp samt timer startas.
Kronan (high score symbol) (Quiz)	Click	Muspekaren blir en pointer.	En popup ruta kommer upp där de tre största high scoren syns med namn, score, tid och datum. Om rutan är uppe så fortsätter timern fortfarande att köras för att användaren inte ska kunna pausa och fuska. Går tiden ut med highscore så är rutan kvar, men frågan försvinner och knappen "next" dyker upp.
Kryss (Quiz)	Click	Muspekaren blir en pointer.	Popup rutan med highscore tas bort.
Knappen "next" (Quiz)	Click	Muspekaren blir en pointer	Knappen next dyker upp när timern är klar eller när användaren svarat på frågan. Vid knapptryck så kommer nästa fråga upp och timern börjar om på nytt.
Svarsalternativ (Quiz)	Click	Muspekaren blir en pointer. Vid svar så blir knappen grön om rätt svar och röd om fel svar. Därefter kommer knappen "next" upp.	Om ett alternativ väljs så stoppas timern, knappen "next" dyker upp och användaren får reda på om hen svarat rätt eller fel.

.nameOfHero, navigationen i main. (Startsida, landscapeläge)	Click	Muspekaren blir en pointer.	Användaren kan scrolla igenom alla tolv hjältarna. Trycker användaren på en så kommer respektive artikelsida upp.
--	-------	-----------------------------	--