

Vyer:

- startView
- settingsView
- setUpGame
- gameView
- pauseView
- endGame

Funktionalitet:

Sorterar in funktionalitet:

startView

- Välkomna med bakgrundsbild
- Länk till settings och setup

settingsView

- Settings som rör hela spelet.
 - Audio
 - Resolution
 - Window
- länk till startView
- Spara ändringar, gå till default eller gå tillbaka (Apply liksom)

setUpGame

- Kunna välja sektionshelgon
- Välja antal spelare
- Välja spelarnamn
- Välja husregler?
- Välja med eller utan Lindholmen?
- Titled sections

gameView

- Se current spelare och lag.
- Se current phase
- Done/skip button
- PauseButton
- Surrender

pauseView

- Surrender, are you sure
- Länk till End game och startView
- Ev. länk till settingsView
- Använd lightbox, "modal" window

endGame

- Visa vinnare
- Visa statistik, (procent av tiles erövrade, antal units, areas erövrade,)
- Om man vill kan man även dokumentera dessa faktorer under spelets gång och plotta en graf som visar hur detta såg under spelets gång. Y-axeln är ens framsteg inom kategorin och X-axeln är tid i antal omgångar.
- Länk till StartView.
- Play again-knapp så att den startar spelet med samma settings igen.

Design patterns att använda:

Fokus:

- **Lightbox - för modala fönster.**
- Skapa ett visual framework som gör så att användaren känner sig hemma och hittar till alla relevanta funktioner. Samma färg genom hela t.ex. och konsekventa knappplaceringar
- **I det här spelet har vi en Center Stage i mitten där spelet kommer att ha fokus hela tiden. Vi bygger interfacen runt denna.**
- **Pliancy, hover tools? (visa ägare, area, namn osv.)**
- Button groups
- **Smart menu items**
- **Preview - visa en pil från första till andra tilen och sen får man acceptera actionen**
- **Cancelability, ska kunna avbryta en rörelse mitt i.**
- För forms:
- Typ val av antal spelare ge dem en slider. Men där man ska skriva in namn viktigt med input hints (över) och prompt (inuti).
- Good defaults
- Error messages som är modeless

Relevant för alla vyer:

- **Lightbox** för modala fönster.
- **Pliancy** för knappar och funktioner.
- Skapa ett **visual framework**
- **Accelerators och mnemonics. Keyboard only.** (Bind alla knappar och funktioner till ett snabbkommando som kontrollern kan snappa upp. nästa fas kan vara mellanslag och end round kan vara enter t.ex.)

startView

- **Button groups**
- **Clear entry points** (markera/gör stor knappen som startar spelet.) (ha en knapp som startar enligt senast använda inställningarna)

setUpView

- Använd **input hints** och **input prompt** vid inmatning av text.
- **Grid of equals** för de olika sektionerna.
- **Button groups**

gameView

- **Center stage** för content
- **Hover tools** (hovra över en viss tile i 1+ sekund så får man tooltip om vem som äger den, vilken area den tillhör osv.)
- **Alternative view** (Ska kunna se kartan på olika sätt, individuellt för varje spelare, exempel är världsdelar som i Europa Universalis, tiles man äger, tiles med respektive ägare i färg, colorblind mode med symboler, endast grannrutor markerade)
- **Smart menu items** (Anpassa text beroende på vad som är markerat, byt namn på nästa fas till attack när det är attackfas t.ex.)
- **Preview** (visa en pil från första till andra tilen och sen får man acceptera actionen, kan även kasta upp en liten ruta med sannolikhet att lyckas osv.)
- **Cancelability**, ska vara lätt att avbryta sin action om man inte tycker om sin preview

settingsView

- **Settings editor** (klumpar ihop settings på samma ställe)

pauseView

- **Button groups**

guideView

- **Button groups**
- **Split view**
- **One-window drilldown**
- **Wizard** (om vi hinner implementera)

endView - **Alternate view** (för statistik, olika sätt att se samma statistik, se som graf eller siffror)

Saker som är bra ur ett designperspektiv men som inte är nödvändigt:

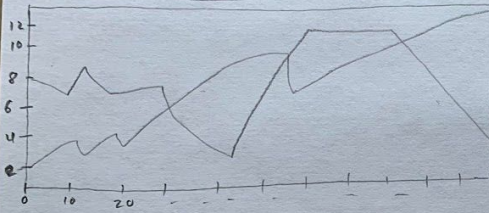
- Accelerators och mnemonics. Keyboard only. Bind alla knappar och funktioner till ett snabbkommando som kontrollern kan snappa upp. nästa fas kan vara mellanslag och end round kan vara enter t.ex.
- Settings editor - settingsView. Symbolisera med kugghjul.
- Alternate view - statistik och spelet kan ha olika vyer. Ingame för typ om man vill att sina tiles ska vara markerade, eller om granntiles ska vara markerade

Deras tillämpning i arbetet:

endView

(IT) IS THE WINNER

Stat: Units lost (V)



RED P1...
BLUE P2...
GREEN P3...

Quit game

Quit to menu

Play again

gameView

model window
lightbox

pauseView

Logga

Button
groups

Return to game

(IT) Surrender

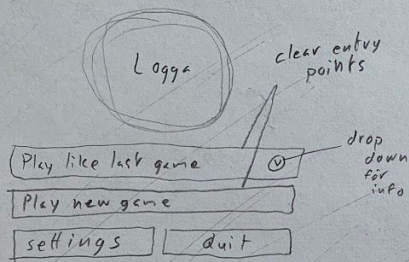
are
you
sure?

Settings

Quit

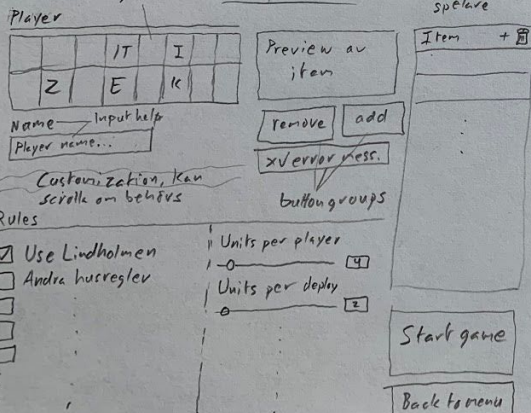
End game

startView

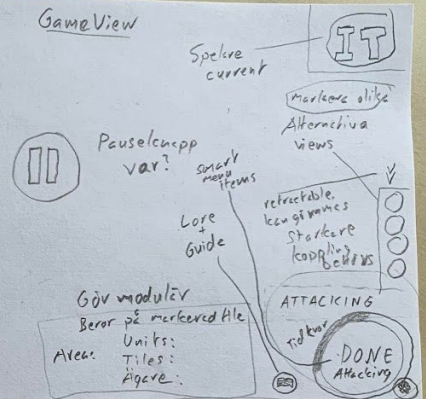


Bakgrundsbild

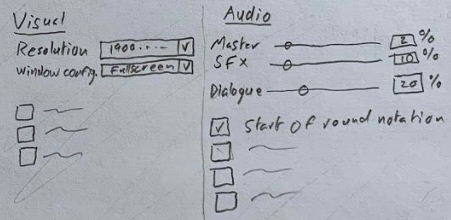
grid of equals setUpView



GameView



SettingsView



Settings Editor

Byggs på vid ökad komplexitet

Bakgrundsbild

Quit Menu Play Agr

