

Inlämning tillsammans med kod

<https://github.com/alice0462/project.git>

Arbetsfördelning

Gruppen har jobbat tillsammans under projektets gång. Det har skett i grupper om två och tre där konstellationerna har ändrats kontinuerligt. Genom detta upplägg har vi säkerställt att samtliga gruppmedlemmar har varit delaktiga i alla delar av projektet och bidragit lika till arbetet.

Usability Test

Mål: En rolig spelupplevelse bland vänner

Användare: Spelet har framförallt testats på våra vänner, dvs samma typ av målgrupp som oss. För att identifiera ännu fler oklarheter i spelets uppbyggnad hade fler tester kunnat göras på en äldre målgrupp som kanske inte besitter samma tekniska insikter som oss.

Upplevelse: Vi upplever det som att testpersonerna uppskattar spelet och tycker det är roligt. Vi noterade några saker som skulle kunna förändras för att uppnå perfektion, med mer tid hade nedan nämnda saker kunnat åtgärdas:

- Inte ladda om sidan, här hade det kanske varit bäst om spelaren blev disconnected vid uppdatering av sidan.
- Invänta alla svar innan de godkänns och bekräftas. Nu måste svar från samtliga spelare komma in innan de kan bekräftas av spelledaren. Framförallt på resorna hade det varit snyggast om spelledaren hade kunnat hantera dem allteftersom tex om en spelare drar på 10p och den andra på 2p.
- Språkval, nu har vi gjort så att flaggan som visas i vänstra hörnet är det språket man går till vid klick, alltså inte det som är valt. Detta kändes helt rimligt fram till en testgrupp körde, men det är antagligen från person till person. Man hade kunnat lägga halva flaggan engelsk och halva svensk eventuellt.
- Vid spelets slut och man är tillbaka på startsidan måste samtliga deltagare uppdatera sidan för att återställa rollerna. Det går att köra igen om man har samma roller, men ska detta förändras så måste alltså sidan uppdateras. Vi försökte ändra detta genom att rensa localStorage, men hade inte tid att lösa detta fullständigt.
- Ledtrådarna har lite olika svårighetsgrader och skulle kunna anpassas mer så att alla är lika svåra.

Förändringar efter usability test:

- Oklarheter kring vilken ordning vyerna behövde startas, för att åtgärda detta skapade vi en rubrik med förberedelser i spelregler där en tydlig förklaring finns. Dessutom la vi in korta textrader på knapparna för att ytterligare tydliggöra dess funktion. Samt förtydligade några namn på respektive knapp.
- Vid hantering av frågorna upplevde spelledaren det oklart när den skulle klicka vidare till nästa vy, för att åtgärda detta klargjorde vi några labels så att det tydligare beskrev vad man gick vidare till. Det gav en bättre indikation på att invänta alla svar innan man gick vidare till frågor respektive poängställning och podium.
- La till en alert för i preLobby så att man behöver skriva in ett namn innan man kan klicka sig vidare till Lobby.

Submission Along with Code

Individual Contribution

The group has worked together throughout the project. Work has been done in groups of two and three, with the team compositions changing continuously. Through this setup, we ensured that all group members have been involved in every aspect of the project and have contributed equally to the work.

Usability Test

Goal: A fun gaming experience among friends

Users: The game has primarily been tested with our friends, who represent the same target audience as us. To identify additional ambiguities in the game's structure, further tests could have been conducted with an older audience who may not possess the same technical knowledge as us.

Satisfaction: We feel that the test participants appreciated the game and found it enjoyable. We noted a few aspects that could be improved to achieve perfection. With more time, the following issues could have been addressed:

- Ideally, players would be disconnected if they refreshed the page.
- Currently, all players must submit their answers before they can be confirmed by the game master. Especially during the journey, it would have been smoother if the game master could handle answers as they come in. For example, if one player scores 10 points and another scores 2 points, the game master could manage them individually.
- Currently, the flag displayed in the top-left corner represents the language that will be switched to upon clicking, rather than the currently selected language. This felt intuitive to us until one of the test groups tried it. Preferences for this seem to vary among individuals. A potential solution could involve splitting the flag into two halves, one for English and one for Swedish.
- At the end of the game, all participants must refresh their page to reset their roles. It is possible to replay the game with the same roles, but to change this, the page must be refreshed. We attempted to address this by clearing localStorage but did not have enough time to fully resolve this issue.

What changes were made after testing:

- Ambiguities About the Order of Views: To address this, we added a heading under the game rules labeled "Preparations," which contains a clear explanation. Additionally, we included short text labels on the buttons to further clarify their functions and renamed certain buttons to make their purpose clearer.
- Handling Questions: The game master found it unclear when to proceed to the next view. To resolve this, we clarified some labels to better describe what they were progressing to. This

provided a clearer indication to wait for all answers before proceeding to the questions, scores, or podium views.

- PreLobby Alert: We added an alert in the PreLobby view, requiring users to input a name before proceeding to the Lobby.