# Vision "Mastermind"

## Introduktion

Sällskapsspelföretaget "Brädspel AB" vill tilltala en bredare målgrupp och vill tillhandahålla spel som man kan spela utan att behöva vara beroende av sällskap. Därför har de beslutat sig för att omvandla deras sällskapsspel till digital form.

För att undersöka om det lönar sig med denna nya verksamhet har företaget valt att anlita oss för att skapa en webbapplikation av spelet "Mastermind".

## Användargrupper

Barn och ungdomar 8-25 år, har grundläggande datorvana.

## Liknande system

[http://www.web-games-online.com/mastermind](http://www.web-games-online.com/mastermind/)

*Styrkor:* Man kan ställa in "Code length" och "Allow duplicates".

*Svagheter:*  Inga instruktioner. Saknar estetiskt tilltalande design.

<http://www.kidsmathgamesonline.com/logic/mastermind.html>

*Styrkor:* Någorlunda snyggt gränssnitt.

*Svagheter:*  Man är beroende av Adobe Flash Player.

## Baskrav

**B1** Applikationen har ett mycket användarvänligt gränssnitt

**B2** Applikationen lägger stort fokus på spelupplevelsen

**B2.1** Effektfulla rörelser ska finnas i applikationen

**B2.2** Ljudeffekter ska finnas med i applikationen

**B2.2.1** Bakgrundsmusik ska finnas med i applikationen

**B3** Applikationen ska utvecklas i JavaScript, HTML5 och CSS3