



Simon sige.. EGERN!

Designdokumentation

Af Ditte Marie Snedker

"Simon sige.. EGERN!

http://bydittemariesnedker.dk/kea/04_animation/spil/index.html

Pitch; "Simon sige.. EGERN!"

Interaktivt spil for børn og barnlige sjæle og folk med egern-syndrom. Vi kender alle, at man kan blive distraheret i en travl hverdag. Mopsen Simon kender det i særdeleshed. Han har meget (!) svært ved, at gå igennem Assistentens kirkegård uden at løbe efter egernene. Det samme gælder duerne. Simon's ejer vil virkelig gerne bare gå en rolig tur gennem kirkegården, hvor Simon kun hilser på de andre hunde, og ikke farer ud til højre og venstre. Simon har liidt svært ved, ikke at reagere på sine instinkter.

Hjælp Simon igennem Assistentens kirkegård, og hils på alle de andre søde hunde. Men husk, du må ikke løbe efter hverken egern eller duer. Du skal nå at samle nok "god hund"-point før I er kommet igennem kirkegården, for at få en ekstra god godbid, når I kommer hjem.

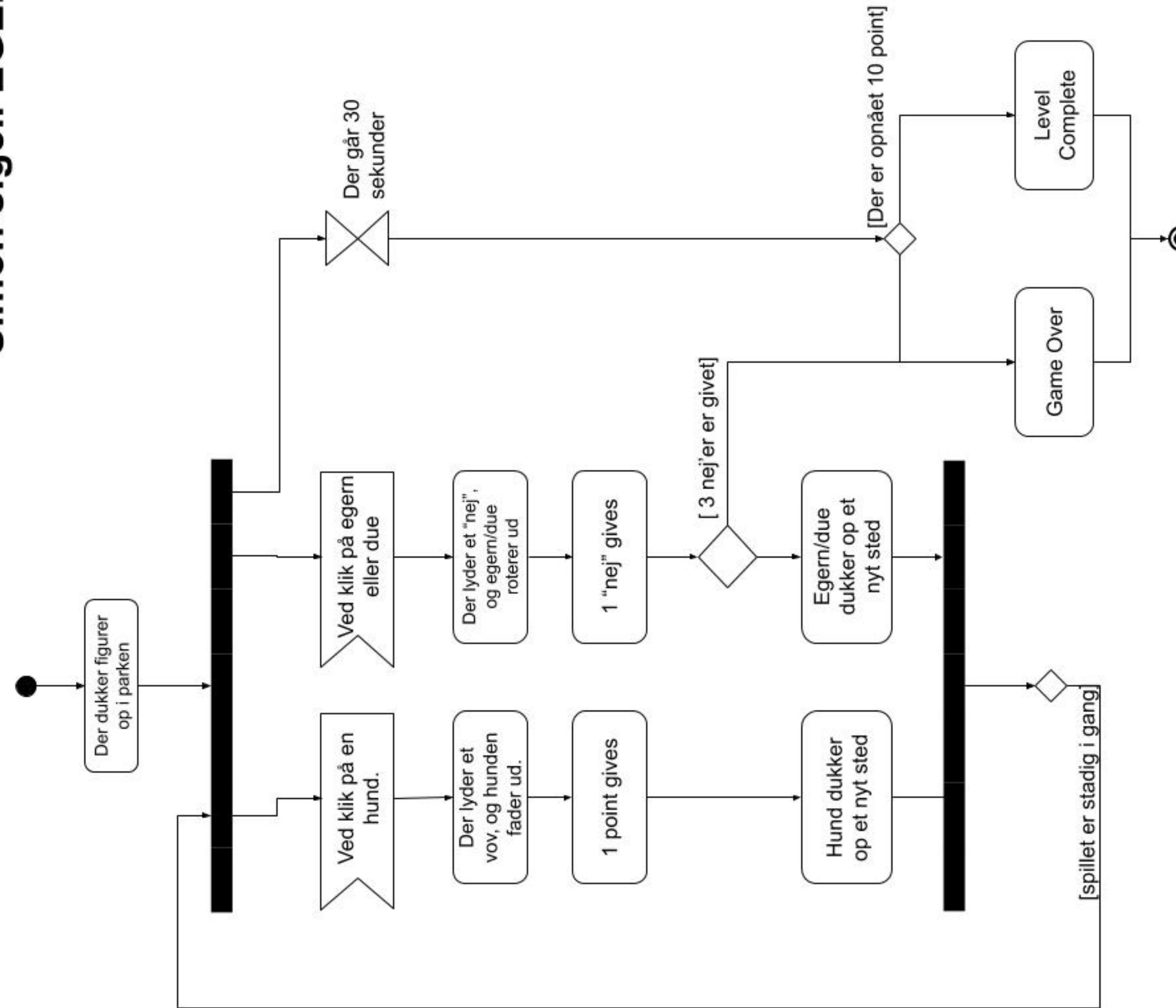
For hver egern eller due, du render efter, får du et "Nej Simon!". Tre nej'er, og så er det altså nat under stjernerne, når Simon skal sove på terrassen, fordi han har været en skidt hund.

Screenshot



Aktivitetsdiagram

Simon sige.. EGERN!



Styletile

Eksempel på formgivning



Fonte

Mighty Slab one

Mongoose

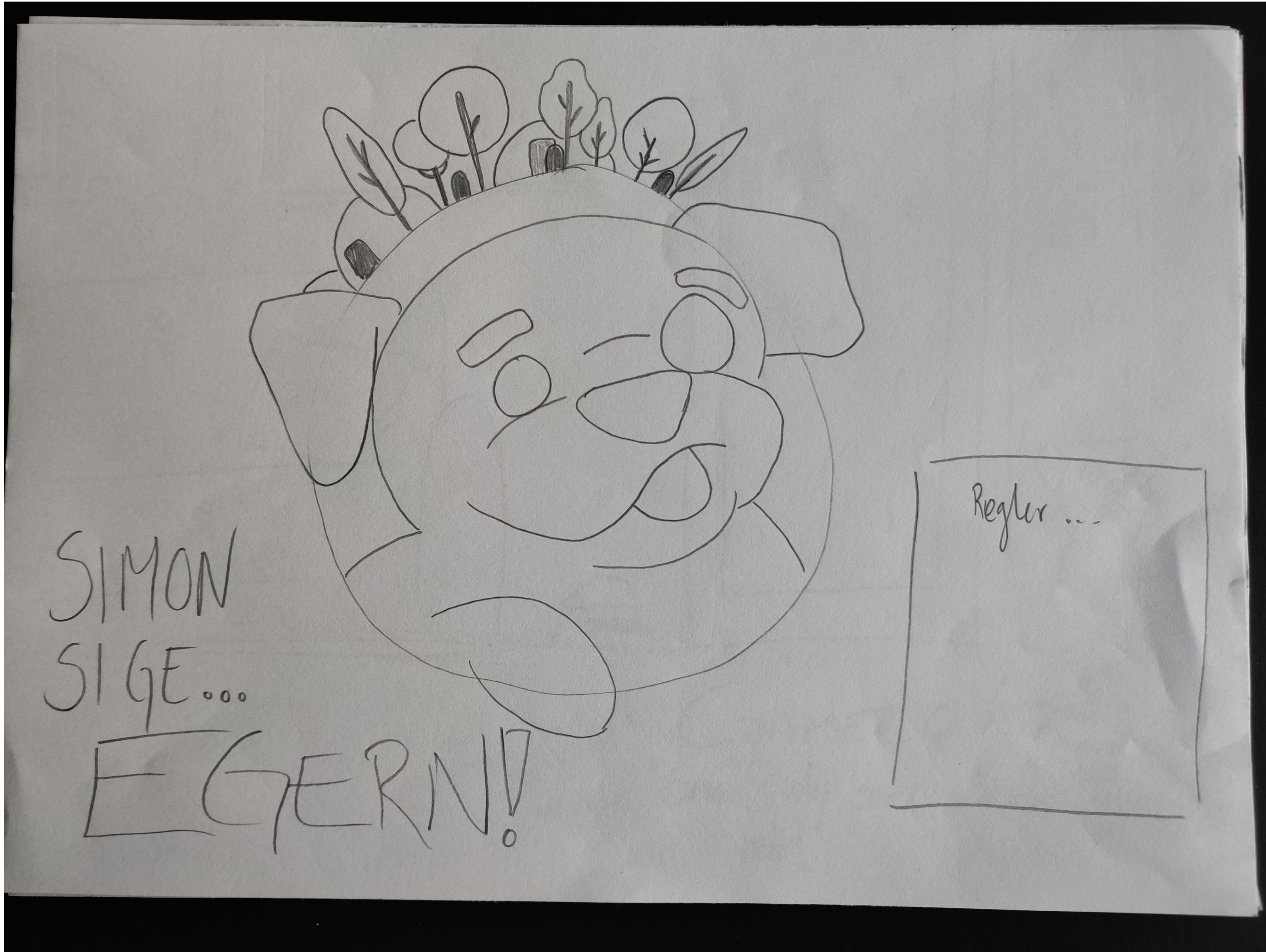
Farver



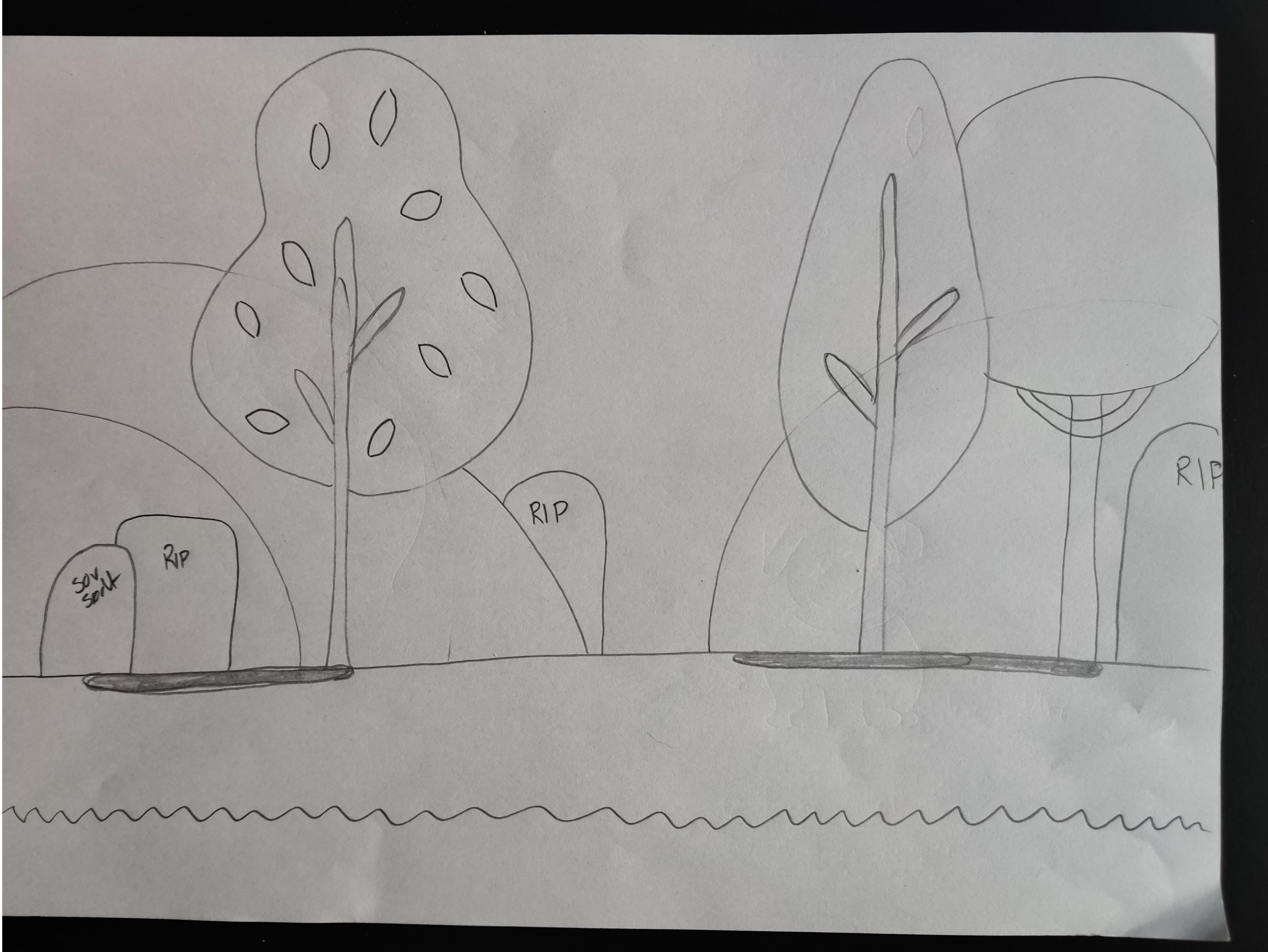
Eksempler på UI elementer



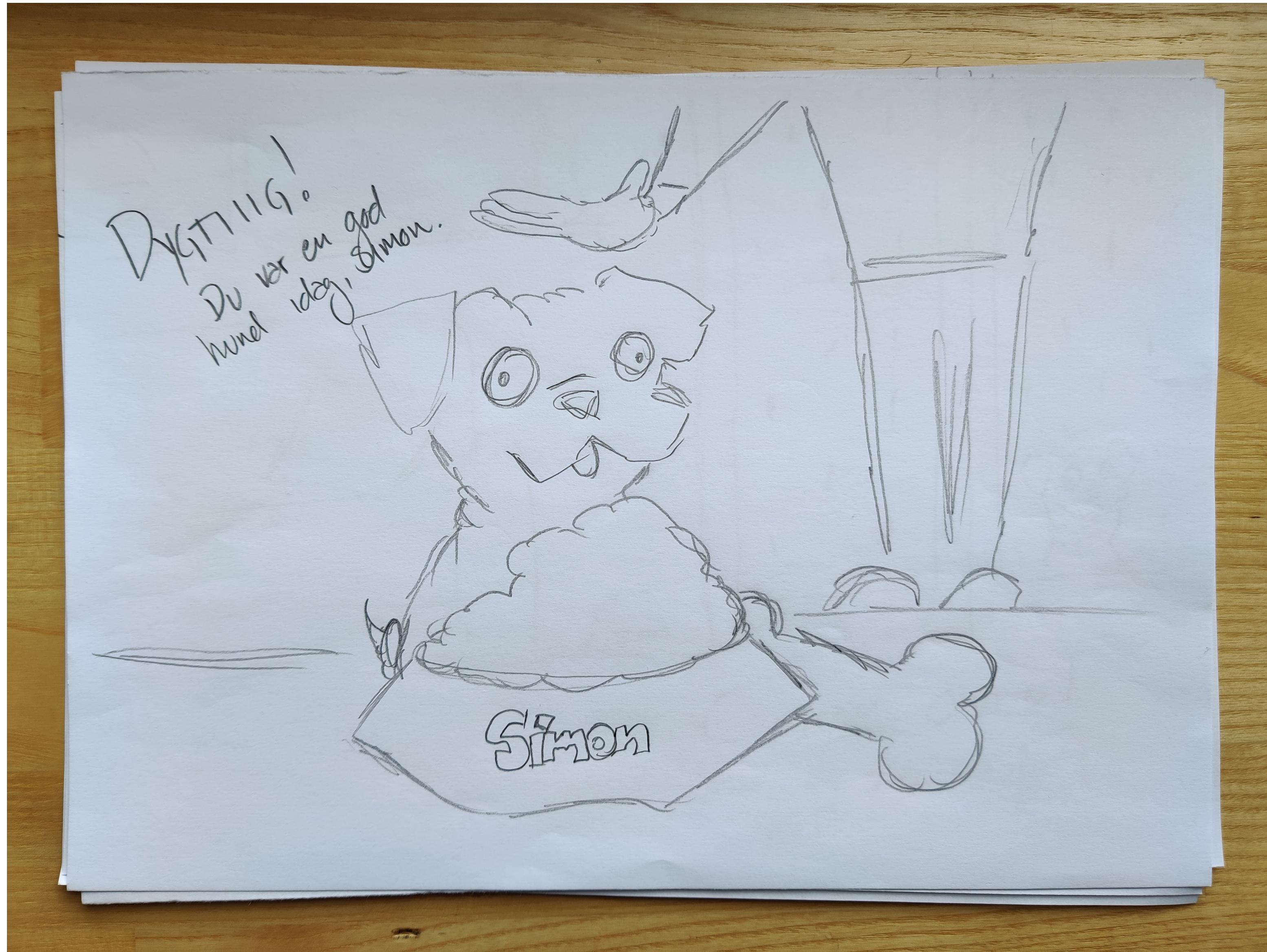
Skitser



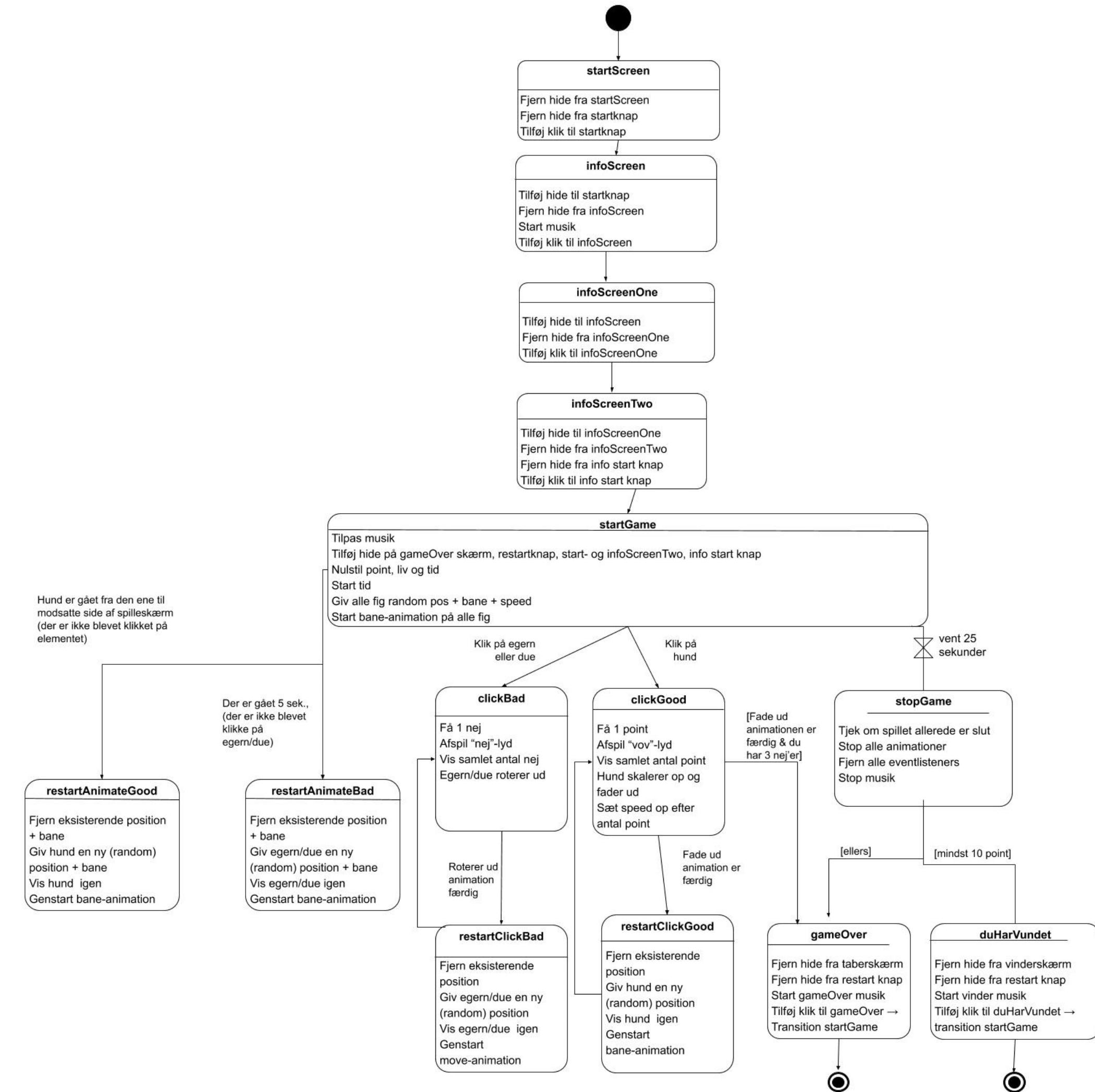
Skitser



Skitser



State Machine Diagram



State Machine Diagram
Simon_sige_EGERN