Webbutveckling med PHP – Projekt: Rock, Paper, Scissors, Lizard, Spock

# Vision

Applikationen jag tänker utveckla som mitt PHP-projekt är en utökad version av spelet *”Sten, sax, påse*”, kallad *”Rock, paper, scissors, lizard, Spock”*.

Primärt mål:

* Spelaren skall kunna spela mot systemet genom att välja något utav de olika alternativen, för att sedan försöka vinna över det alternativ systemet valt.

Sekundära mål:

* Två spelare skall kunna spela mot varandra, lokalt på samma dator.
* En poänglista skall visa antalet vinster och förluster mot systemet.

# Krav

Systemkrav:

1. Systemet skall kunna hantera användarinput.
2. Systemet skall vara användarvänligt.

# Use Cases

## UC 1.1 – Användaren besöker sidan

Enkel navigering till sidan.

### Input:

1. Användaren navigerar till sidan.

### Output:

1. Startsidan med välkomstmeddelande och olika menyval visas.

## UC 1.2 – Visa spelreglerna

Spelregler skall finnas tillgängliga för att göra spelet mer lättförstått, tydligt och användarvänligt.

### Input:

1. UC 1.1 – Användaren besöker sidan.
2. Användaren klickar på ”Spelregler”.

### Output:

1. Spelregler visas.
2. ”Tillbaka”-knapp genereras.

## UC 2.1 – Användaren startar ett spel

Användaren skall kunna starta ett spel genom navigering i menyn.

### Input:

1. UC 1.1 – Användaren besöker sidan.
2. Användaren klickar på ”Spela”-knappen i menyn.

### Output:

1. En ny spelomgång startar.
2. Systemet presenterar alternativen ”Rock, Paper, Scissors, Lizard, Spock”.
3. Systemet väntar på att användaren väljer alternativ.

## UC 2.2 – Användaren spelar en spelomgång

Användaren skall kunna spela en omgång utav spelet. Systemet skall slumpa sitt val för att sedan presentera resultatet av matchen.

### Input:

1. UC 2.1 – Användaren startar ett spel.
2. Användaren väljer ett utav de presenterade alternativen ”Rock, Paper, Scissors, Lizard, Spock”.

### Output:

1. Vinst-/förlusttext visas beroende på vad datorns alternativ var.
2. ”Spela igen”-knapp genereras.
3. ”Tillbaks ”-knapp genereras.

## UC 2.3 – Systemet lagrar matchstatistiken

Systemet skall lagra matchstatistiken för att användaren skall kunna se hur många gånger hen vunnit/förlorat mot systemet.

### Input:

1. UC 2.2 – Användaren spelar en spelomgång.

### Output:

1. Matchstatistik lagras i någon form utav lagringsmetod (Ej bestämt, ex: cookies, lokal fil, databas).