Start: 2021-09-03

Slut: 2021-09-24

## Beskrivning

Som vanligt kommer ni att ha stor frihet i utformningen av er design och er produkt. Ni får några övergripande ramar att förhålla er till, men resten är upp till i varje grupp att bestämma.

Er uppgift är att skapa en produkt som ger en användare möjlighet att ta del av en berättelse i både grafisk och textmässig form. För att göra det enklare att förstå kan du tänka dig en bok eller film där användaren tar del av handlingen men också får möjlighet att påverka handlingen genom olika val. Ert spel/berättelse skall erbjuda ett antal olika tänkbara slut som användaren kan navigera mot. Naturligtvis behöver inte samtliga dessa betyda att allt gått bra, de kan misslyckas kapitalt på vägen genom att vara oförsiktiga eller dumdristiga. Ni bestämmer 😊

De avgörande skillnaderna mot förra projektet är att ni den här gången behöver samarbeta med en annan utvecklare. Ni skall tillsammans ta fram en hållbar ide som ni sedan planerar upp med hjälp av Trello. Denna planering är sedan något ni dagligen återkommer till och uppdaterar (det kommer genomgång på både Trello). Dessutom behöver ni lära er något om versionshantering då ni skall arbeta med samma filer, och då behöver ni Git/Github för att det inte skall bli knas.

Lämplig checklista för ert projekt är som följer

1. Bestäm er för en målgrupp ni vill göra er produkt för. Är det yngre, äldre, kvinnor, män, engelsmän eller vad? Ju tydligare målgrupp, desto lättare blir det att veta om man är rätt ute.  
     
   Målgrupp: Spelet är riktad mot folk som är intresserade av story driven spel samt äventyr och fantasy spel.
2. Beskriv vad er produkt skall beskriva/erbjuda denna målgrupp. Ju tydligare ni kan formulera er produkt, desto lättare blir resten av utvecklingen.  
     
   Spelaren tar sig an rollen av en trollkarl som får ett brev från framtiden. Detta brev säger att det har skrivits av han själv, det inkluderar en artefakt som sägs kunna vrida tillbaka tiden med uppdraget att han måste hitta samma artefakt där det i nutiden befinner sig för att sammanställa samma brev och skicka det tillbaka i tiden till hans förflutna jag, allt för att rumtid-kontinuumet ska behållas stabilt. Hur trollkarlen och även hans kompanjoner fortsätter eller inte är val som är upp till spelaren.  
     
   Spelet ska erbjuda ett interaktivt äventyr där användaren ställs inför olika val och problem. Ett centralt tema är att kunna föra sig tillbaka i tiden för att göra flera val på samma tidpunkt i spelet som påverkar handlingens riktning.
3. Skapa en trello-board och bjud in mig till den.
4. Skapa en översikt över alla händelser som skall förekomma i spelet och skapa ett händelsediagram (trädstruktur över valen).
5. Försök att se var ni kan införa någon form av slumpmässighet för att inte skapa en statisk produkt.
6. Bestäm er för en design (wireframe) och välj färger, fonter, bilder, ljud, musik m.m. med omsorg för att er produkt skall få en enhetlighet och kännas ”branded”.
7. Skapa ett delat repository på github, bjud in mig till denna.
8. Inled den fasen där ni varje dag börjar med en standup och fördela dagens uppgifter mellan er. Kör ni fast frågar ni i första hand er gruppmedlem – därefter mig eller discord i rätt kanal.

## Begränsningar och krav

* Produkten skall i första hand skapas med HTML/CSS och interaktion skall skapas med JS/TS.
* Status för spelkaraktären skall sparas under hela sessionen så att val/händelser som beror på status kan inträffa på ett relevant sätt. (ex, en sårad person kan på slutet inte hoppa över en avgrund då hen är skadad, och dör)
* Då spelaren nått slutet (eller gått ett grymt öde till mötes) skall spelaren erbjudas att spela en gång till. Något data (som t.ex. tid) skall lagras mellan sessionerna, medan status skall nollställas. ( om spelet bygger på en escape-room-ide skall namnet på spelaren och tiden det tog att komma ut sparas så länge sidan är aktiv).
* Det skall finnas visst mått av slump med i spelet för att ge spelaren en bättre upplevelse som räcker längre än att lära sig rätt väg.
* Ge användaren en större upplevelse genom att jobba med musik/ljud/bild/text samtidigt.

## Tips

1. Planering är viktig i det här projektet ifall ni vill göra en bra produkt och bli klara i tid. Lägg åtminstone 4-8hr på att färdigställa en ordentlig planering som följer checklistan.
2. Inventera era kunskaper för att se vilka ”gaps” ni har och vad ni behöver bli bättre på.
3. Starta en Trello-board och bjud in mig. (dan.collin@ga.ntig.se)
4. Skapa ett Git-hub-konto ifall du inte redan har det.
5. Skapa ett repository för ert projekt och bjud in mig (dan.collin@ga.ntig.se)
6. Gör en tidplanering och lägg in den i Trello och fördela uppgifterna mellan er. Ingen enda uppgift får ta längre tid att genomföra än 4h, då skall den delas upp ytterligare.
7. Börja nu reparera era ”gaps” så att ni kan genomföra projektet.
8. Successivt kan ni nu börja varje dag med en kort standup där ni presenterar följande för varandra
   1. Vad gjorde jag igår?
   2. Vad planerar jag göra idag?
   3. Vad behöver jag hjälp med?