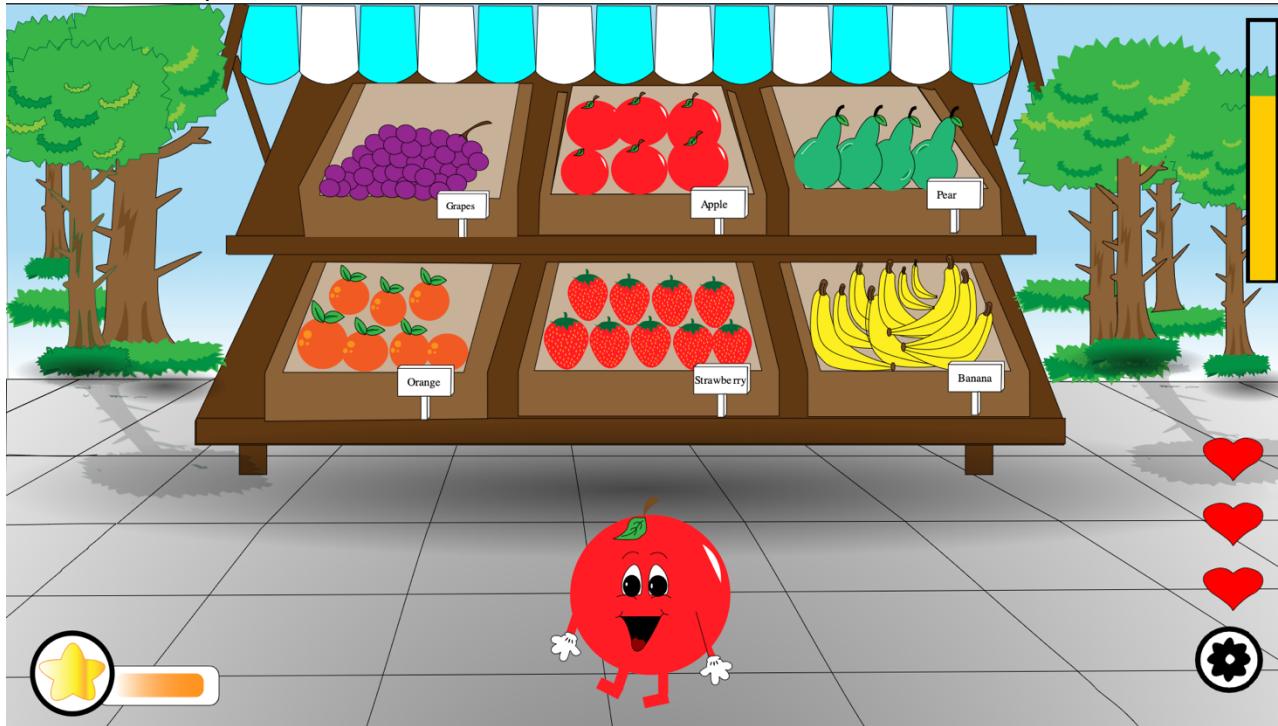


# Fruit Basket

Fiona Wray

Link til spil: <http://fionawray.dk/kea/02-animation/spil/index.html>

Screenshot af spilskærm



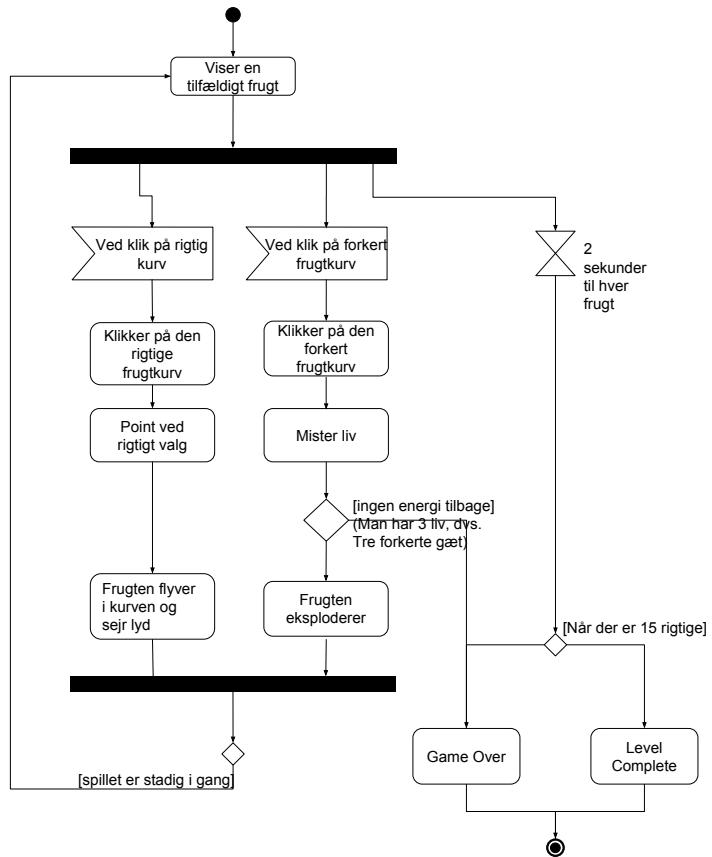
## Pitch på spil

Fruit basket er et spil der handler om at være hurtig og korrekt.

Frugterne skal sorteres, og placeres i de rigtige kurve. Trykkes der på den forkerte frugtkurv, eksploderer frugten og man mister et af sine tre liv. Det gælder om at få placeret så mange frugter korrekt som muligt indenfor spillets 30-sekunders varighed.

## Aktivitetsdiagram

**Mit spil**



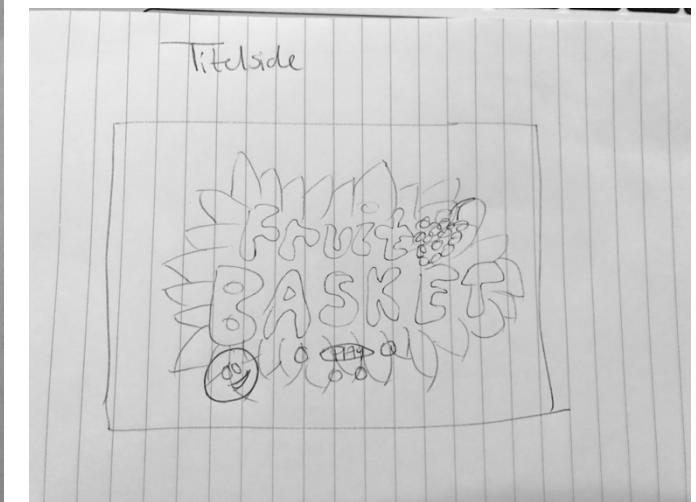
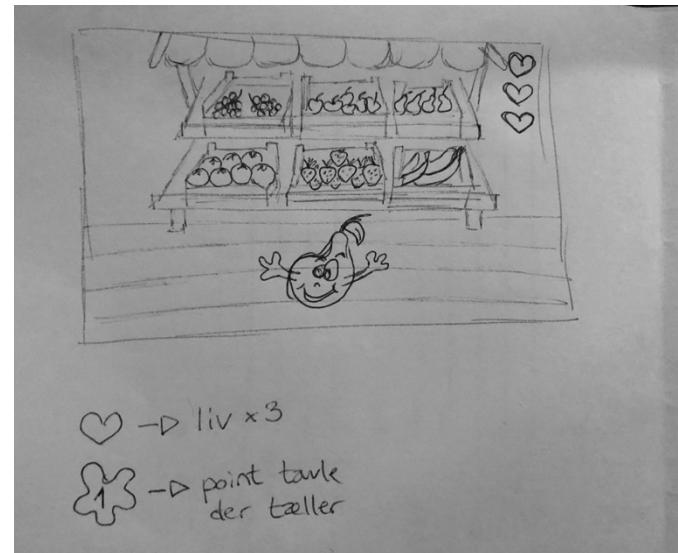
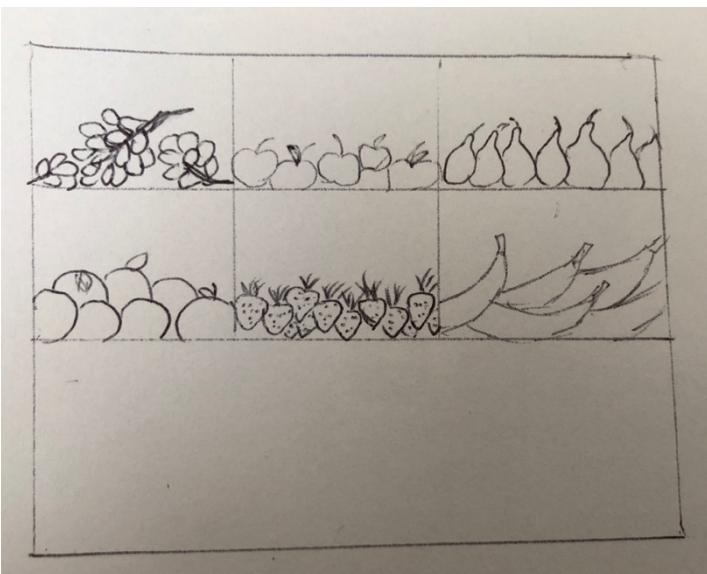
Ovenstående ses mit aktivitetsdiagram. Aktivitetsdiagrammet er lavet ud fra den første udgave af mit spil. Der er derfor foretaget ændringer sidenhen, hvilket bl.a. er ift. spilletiden. Ifølge aktivitetsdiagrammet havde man 2 sekunder til at trykke på en frugtkurv til den pågældende frugt og efter 15 rigtige var spillet gennemført. Jeg har dog valgt at sætte en fast stilletid på 30sekunder og man gennemfører spillet hvis tiden er gået uden de 3 liv er mistet.

# Moodboard

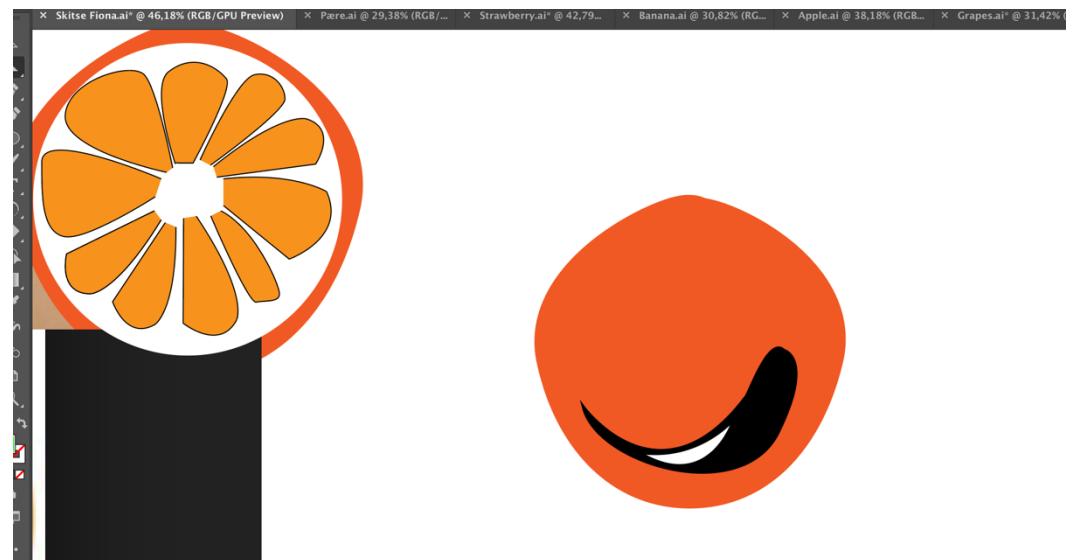
## Farvepalette



# Skitser

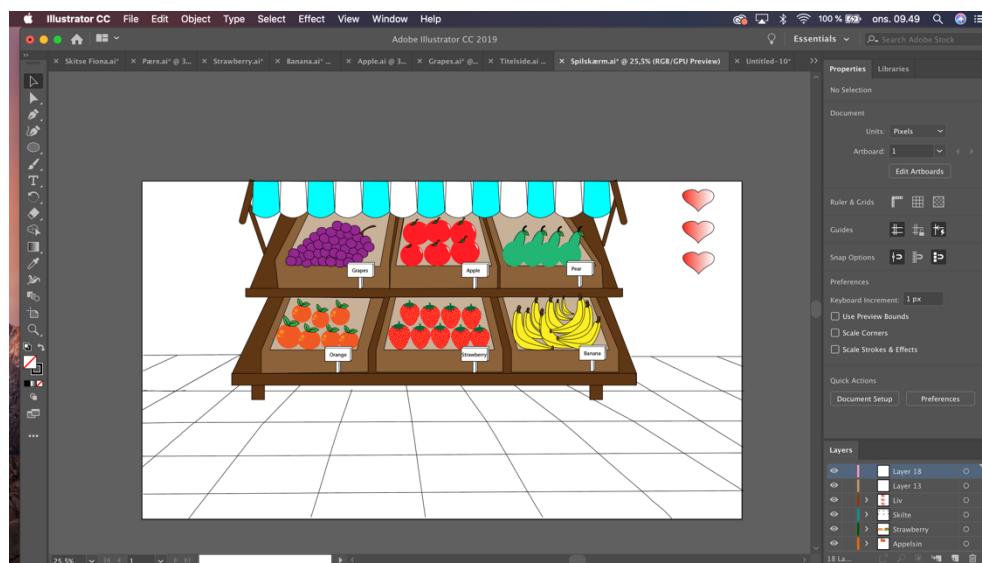


# Designdokumentation



A screenshot of the Adobe Illustrator CC 2019 interface. The main canvas shows a wireframe drawing of a building facade with a scalloped roofline. A small sketch of the same design is visible in the bottom-left corner. The Properties panel on the right shows settings for the current selection. The Layers panel at the bottom indicates two layers: Layer 2 and Layer 1.

A screenshot of the Adobe Illustrator CC 2019 interface showing the completed building facade. The facade is now filled with blue and brown colors. The Properties panel shows the final dimensions: X: 846 px, Y: 1462 px, W: 1162 px, H: 718 px. The Layers panel shows four layers: Layer 4, Layer 1, Layer 3, and Layer 2.



# State Machine Diagram

