

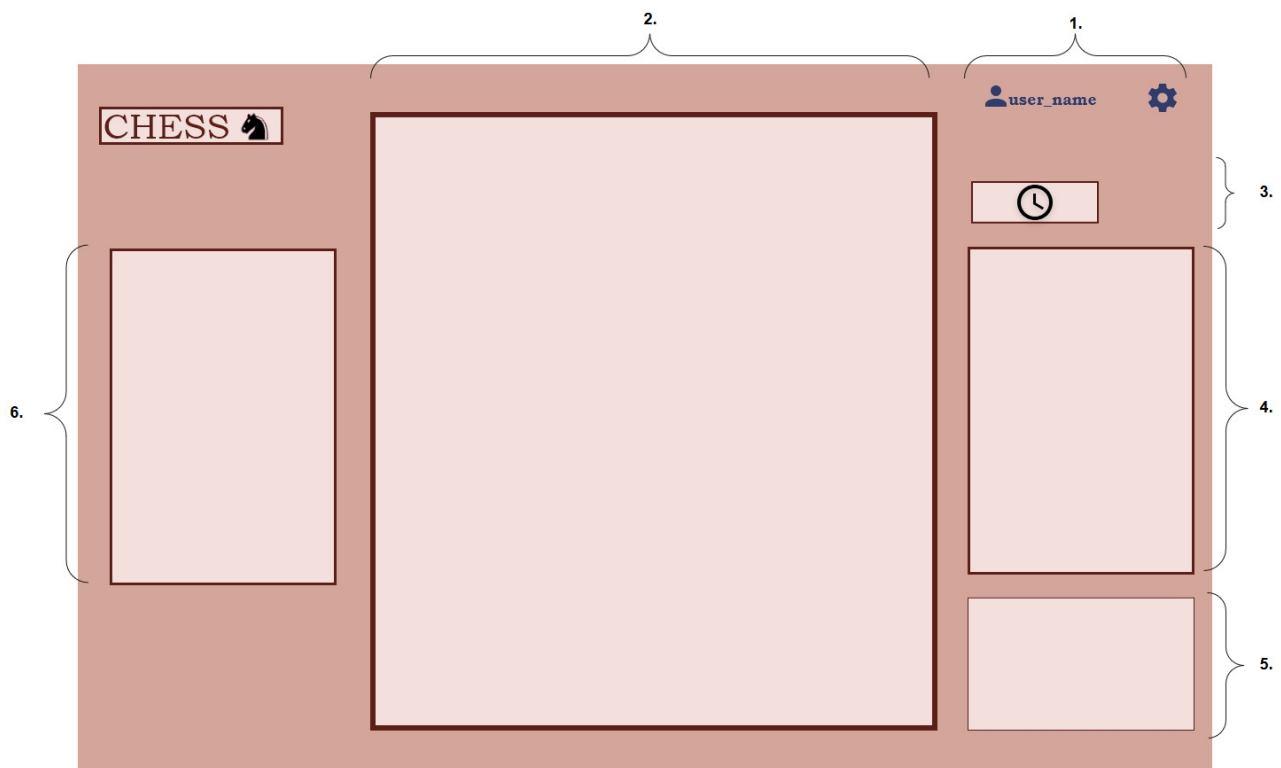
UI rakenne iteraatio 2

1. Pelinäköymä

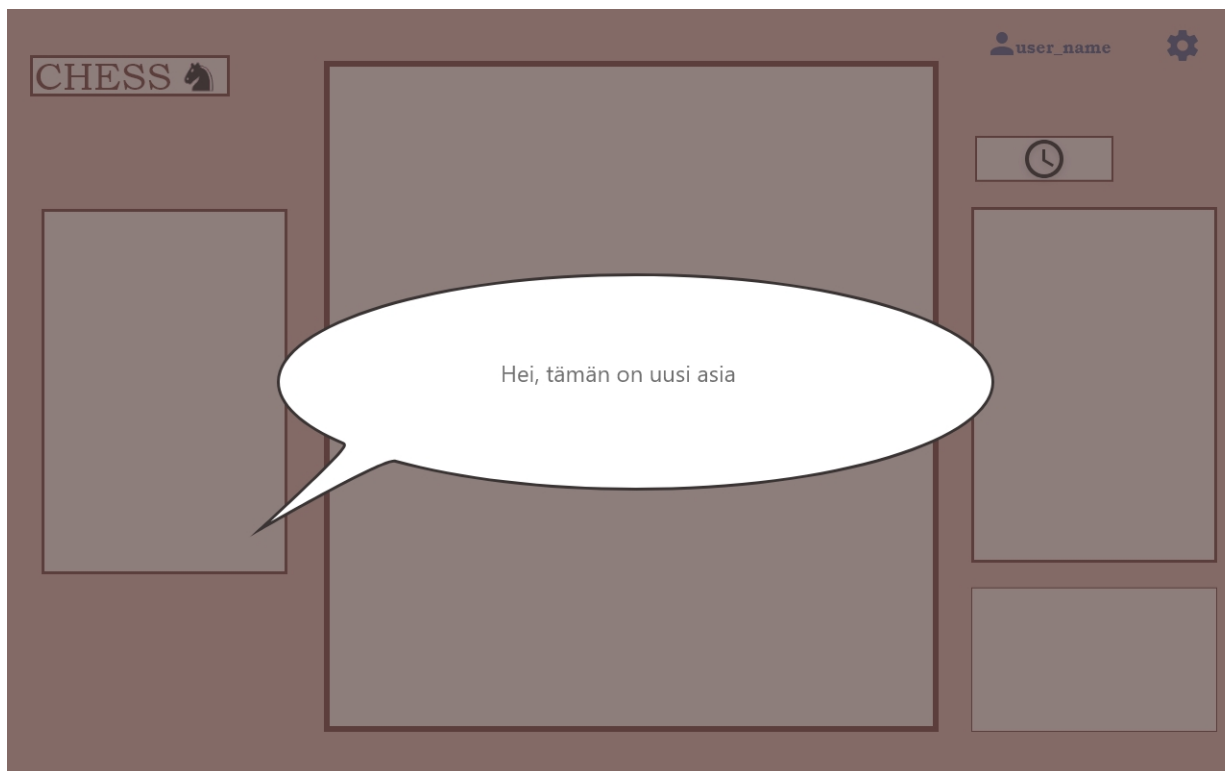
1.1 Taistelukenttä, HUD ja näkymän keskeiset ominaisuudet

Pelinäkymän käyttöliittymä jaetaan kahteen osaan: taistelukenttään ja HUD:iin(Heads Up Display). Pelaaja pelaa tehtäviä taistelukentällä ja HUD antaa pelaajalle informaatiota pelissä tapahtuvista asioista. Taistelukentällä informaatiota voidaan antaa pelaajalle pelin grafiikkaan tai äänien avulla. Käyttöliittymän keskeiset ominaisuudet ovat:

- Pelaajan kouluttaminen ja avustaminen
- Pelin nykytilan esittäminen
- Pelaajan mahdollisuudet edetä pelissä
- Pelaajan toimintaa rajoittavat tekijät



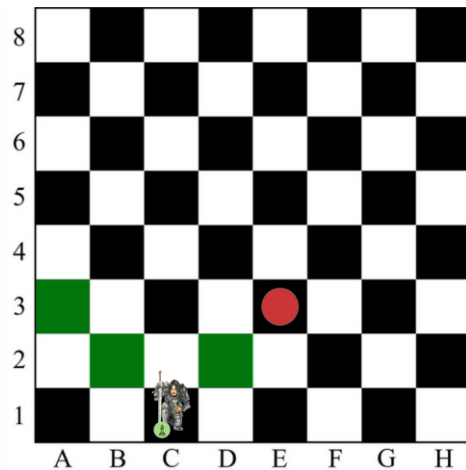
1.2 Pelinäköymä



7.

1.	Ylemmän tason valinnat	Asetukset, käyttäjätiedot ja pelistä poistuminen voidaan toteuttaa tässä.
2.	Taistelukenttä	Pelilauta.
3.	Kello	Tehtävään kulutettu aika
4.	Infoboksi	Pelaajalle kerrotaan tietoa peliin liittyvistä elementeistä ja tehtävän tavoitteesta
5.	Hautausmaa	Hautausmaalla kuvataan syödyt nappulat. Voidaan esittää yhteenvetona syödyistä nappuloista tai erotuksena(vain klassinen shakki)
6.	Siirtohistoria	Siirtohistoriassa kertoo pelaajalle mitä siirtoja pelissä on tehty. Historia myös indikoi pelaajalle, että nyt on tämän vuoro.
7.	Avustavat puhekuplat	Jos pelaajalle täytyy kouluttaa jotain uutta informaatiota pelistä, se voidaan tehdä puhekuplan avulla.

2. Pelilauta ja shakkinappulat



Pelilauta on perinteinen shakkilauta. Jos pelaaja on musta, niin rivejä ja sarakkeita merkitsevät kirjaimet ja numerot peilataan. Klassiset shakkinappulat esitetään fantasiatyylisillä grafiikoilla, mutta ne voidaan leimata indikaattoreilla, jotka kertovat pelaajalle nappulan tyyppin. Indikaattori mahdollistaa myös erilaisten grafiikkojen käytön samoille nappuloille. Pelaajalle annetaan asetuksissa valinta, joka vaihtaa nappuloiden grafiikat fantasiatyylisistä perinteisiin shakkinappuloihin. Kun pelaaja osoittaa shakkinappulaa hiirellä tai kun se valitaan, niin kaikki ruudut joihin se kykenee liikkumaan, maalataan. Kun shakkinappula kykenee syömään vastustajan nappulan, voidaan siitä indikoida erivärisellä maalauksella tai kuvakkeella (esim. miekalla).

2.1. Erikoisnappulat ja ruudut

Jos pelissä käytetään nappuloita tai ruutuja, jotka eivät ole osa klassista shakkia, niin niiden toiminnot tulee kouluttaa pelaajalle. Kun erikoisnappula tai ruutu esitetään pelaajalle ensimmäistä kertaa, niin se voidaan tehdä avustavalla puhekuplalla. Kun pelaaja valitsee erikoisnappulan pelin aikana, sen toiminnot kuvataan infoboksissa. Erikoisnappuloiden ja -ruutujen graafinen esitys vastaa niiden toimintoa ja pelaaja osaa luoda mielikuvan siitä miten se toimii.

3. HUD elementit

Pelilaudan vasemmalla ja oikealla puolella on elementtejä, jotka auttavat pelaajaa ymmärtämään pelin tämänhetkistä tilannetta. Näistä keskeisimmät ovat infoboksi ja siirtohistoria. Infoboksi ja siirtohistoria viestivät pelaajalle informaatiota, mutta niiden ohessa voidaan tarjota myös kontrolleja, kuten pelin keskeyttäminen tai siirron peruuttaminen. Myös pelikello ja hautausmaa ovat osa HUD:ia. Hautausmaa on graafiselta

toteutukseltaan kevyt. Siihen kootaan kaikki syödyt shakkinappulat.

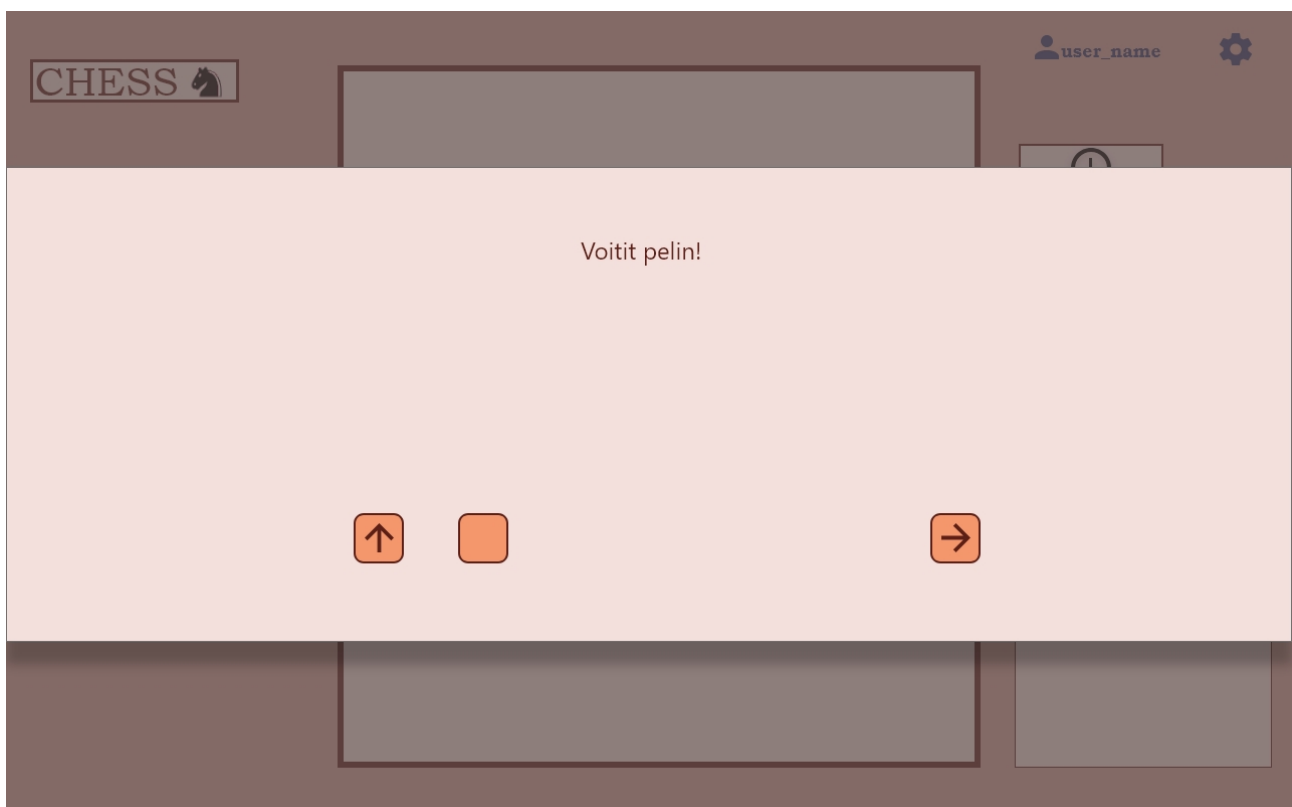
3.1. Infoboksi

Oletusarvoisesti tässä esitetään informaatiota pelattavasta tehtävästä. Mikä on pelaajan aloitustilanne ja mitä tämän täytyy tehdä voittaakseen. Jos pelaaja valitsee jonkin erikoisnappulan tai -ruudun, niin infoboksissa esitetään informaatiota valinnasta. Infoboksi on olennainen vain tehtävien teossa, eikä se ole välttämätön klassisessa shakissa. Jos pelissä ilmenee shakki, niin siitä kerrotaan infoboksissa.

3.2. Siirtohistoria

Siirtohistoria on taulukkomainen esitys pelissä tehdyistä siirroista. Ei välttämättä olennainen tehtävien teossa, mutta hyödyllinen. Hyviä esimerkkejä siirtohistorian toteutuksesta: chesskid.com ja lichess.com.

4. Pelin päätyminen: Voitto, tappio ja pattitilanne



Kun peli päättyy, pelaajalle esitetään viesti tästä. Jos pelaaja suoritti tehtävän tai voitti pelin, niin tälle esitetään ilmoitus siitä. Pelaajalle voidaan myös esittää tilastoja pelistä, kuten pisteytys ja hautausmaan tilanne pelin lopussa. Pelaaja voi tässä tehdä valinnan pelaamisen jatkamisesta ja siirtyä seuraavaan tehtävään. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi yrittää tehtävää uudestaan tai palata päävalikkoon. Jos pelaaja epäonnistuu tehtävän suorittamisessa, niin tälle annetaan rohkaiseva viesti,

mutta vaihtoehto seuraavaan tehtävään siirtymisestä on harmautettu. Jos peli päättyy tasapeliin, niin pelin kannalta se merkitsee käytännössä samaa asiaa, kuin tappio. Pelaajalle täytyy silti kertoa miksi peli päättyi tasapeliin.