

Storyteller – User Manual

Denna användarmanual är en kortfattad beskrivning av applikationen Storyteller som ger användare en inblick i spelets innehåll och hur det fungerar. Instruktioner ges för installation och varje läge och händelse som förekommer i spelet förklaras var för sig.

Beskrivning av Storyteller

Storyteller är en applikation för individer med skrivarglädje som vill få utlopp för sin kreativitet eller vill få möjlighet att utveckla sin kreativitet. Spelet passar den som har behov av ett stimulerande tidsfördriv där spelaren samtidigt ges möjligheten att vara delaktig i att skapa en berättelse och se produkten av det egna och gemensamma skapandet.

Genom att turas om att skriva på en gemensam berättelse tillsammans med andra personer som har applikationen kan berättelsen som skrivs ta oväntade vändningar. Som en twist för att göra berättelsen mer unik och händelserik tvingas de olika författarna skriva i princip oberoende av varandra med inblick endast i en begränsad del av den senaste texten som skrivits. För varje turomgång skriver en författare ett kort stycke innan turen går vidare. För varje spelomgång är det tio turomgångar fördelat på spelarna och berättelsen begränsas därav till den längd som omgångens ägare tycker är lagom.

Resultatet av en spelomgång är en berättelse skriven av flera författare. Vanligen blir läsningen underhållande då ingen av författarna i förväg kan ana vilka händelser, motsägelser eller sammanhang som förekommer förrän det slutliga resultatet presenteras. När berättelsen är färdig kan vem som helst läsa den och det går också att hitta och läsa andra färdiga berättelser för att få inspiration.

Installation på telefon

En användare som vill ladda ner applikationen kan välja att göra det på antingen telefonens enhetsminne eller telefonens SD-kort. Däremot är det att föredra att ladda den till SD-kortet om plats finns på detta för att inte ta upp telefonens minne med applikationer. Kontrollera att SD-kortet sitter i telefonen för att kunna installera applikationen på det. Följ därefter instruktionerna för att installera applikationen.

Så här installeras applikationen:

1. Gå till Settings och välj Applications.
2. Se till att det första alternativet Unknown Sources är förbokat så att det går att installera en applikation från något annat håll än Android-markaden. Klicka OK i den meddelanderutan som kommer upp och säger att telefonen är utsatt för risker för attacker. Detta bör ändras tillbaka efter installationen igen.
3. Öppna länken till Dropbox där apk-filen finns och ladda ner apk-filen. Länken är: <https://www.dropbox.com/sh/4wyn4yjzoutf34e/AABh4swYnCUt-7NCHArnoV-Ha?dl=0>

4. Öppna Files och gå till Download, som vanligen finns i Documents, där apk-filen ska finnas.
5. Tryck på apk-filen för att starta installationen.
6. En ny sida ska komma upp när installationen slutförts och användaren kan genast välja att köra applikationen genom att trycka Open längst ned på sidan.

Vyer

De olika vyer som finns är:

- *Startvyn*
- *Skapa konto*
- *Logga in*
- *Spelläge*
- *Text Skickad*
- *Visa Berättelser*

På vyerna Spelläge, Visa Berättelser och Text Skickad visas också några ikoner överst i aktivitetsfältet. Dessa ikoner fungerar som knappar, hur de ser ut klargörs i Figur 1, 2 och 3.



Figur 1: Om en användare klickar på ikonen kommer den till vyn Spelläge



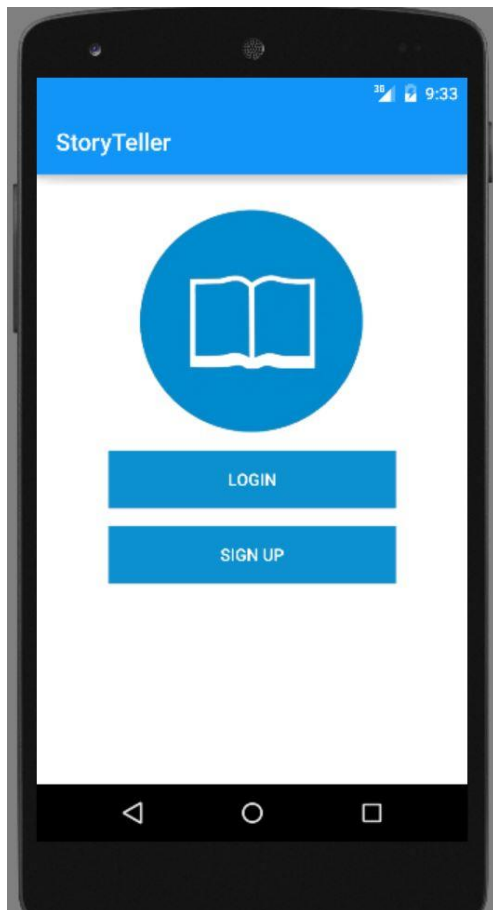
Figur 2: Om en användare klickar på ikonen kommer den till vyn Visa Berättelser



Figur 3: När användaren trycker på ikonen kommer alternativet Log Out fram. Genom att klicka på log out slutar användaren att vara inloggad och kommer tillbaka till startvyn

Startvyn

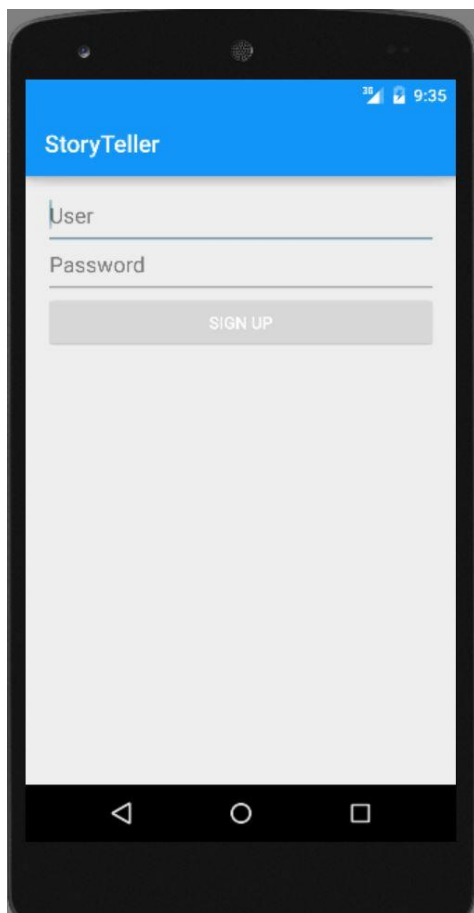
Den första sidan en ny användare kommer till när den laddat ner applikationen är startvyn (Figur 4). Från denna sida kan användaren enkelt komma igång med applikationen genom att logga in med ett befintligt konto eller genom att skapa ett nytt konto. På sidan visas knapparna *Login* och *Sign up*. Den användare som inte redan har ett registrerat konto får börja med att skapa ett, detta görs genom att trycka på knappen *Sign up*. Användaren kommer då till vyn skapa konto. Om användaren redan har ett konto kan denne välja att trycka på knappen *Login*, där efter kommer den vidare till inloggningsvyn.



Figur 4: Startmeny för applikationen

Skapa konto

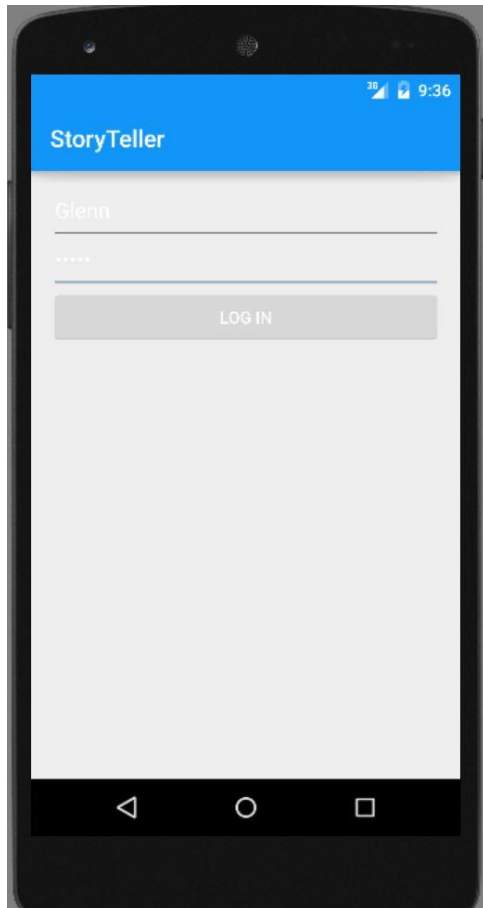
Den användare som på startsidan valt att klicka på knappen *Sign up* kommer till vyn skapa konto (Figur 5). Här får användaren ange ett önskat användarnamn och lösenord. Användaren tillåts här vara anonym och behöver därför varken ange sin mailadress eller facebook-konto. Det går dock inte ha samma användarnamn som någon annan spelare, skulle en användare välja ett användarnamn som redan existerar visas texten *Sign up failed!* och användaren får lov att välja ett nytt användarnamn. När användarnamnet och lösenordet blivit godkänt skickas användaren vidare till vyn spelläge. Det är de skapade inloggningsuppgifterna som användaren kommer att använda framöver när den vill använda applikationen.



Figur 5: Välj ett användarnamn och ett lösenord

Logga in

Om en användare som redan har ett konto på startsidan och därför valt att klicka på knappen *Login* kommer denne att komma till vyn logga in (Figur 6). I denna vyn ombeds användaren att fylla i sitt valda användarnamn och lösenord. Användaren kan då välja att trycka på *Log in*, då loggas användaren in och kommer till vyn spelläge.



Figur 6: Skriv in användarnamn och lösenord för att logga in

Spelläge

Till vyn spelläge kommer både användaren som loggat in och den som precis skapat ett konto. Det finns två möjliga scenarion för detta läge antingen när en användare är den första som börjar skriva på en berättelse eller när användaren får lov att fortsätta på en redan befintlig berättelse. I det första fallet när användaren skapar en ny berättelse får den börja med att ge berättelsen ett namn (Figur 7), detta för att klargöra för framtida medförfattare vad den aktuella berättelse handlar om. När användaren väl döpt berättelsen och tryckt på knappen *Start new story* får denna börja skriva inledningen på berättelsen.



Figur 7: Namnge och påbörja berättelsen

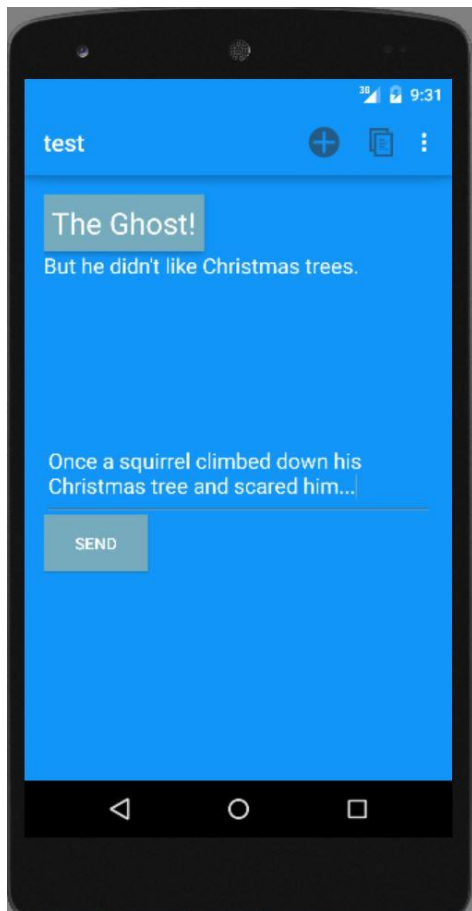
Då kommer användaren till nästa vy där den tillåts påbörja berättelsen (Figur 8). Användaren kan så fort den markerat textfältet, i vilket det står *Write the Story...*, börja skriva på sin berättelse. För att sedan kunna sända texten finns det vissa krav som måste vara uppfyllda, användaren måste ha skrivit minst 15 tecken för att kunna trycka på knappen *Send*, innan dess är denna knappen ej tryckbar. Det anges också för användaren ovanför textrutan hur många tecken mer den behöver skriva för att kunna skicka sitt bidrag till berättelsen. Vidare får en text som ska skickas inte vara mer än 150 tecken, detta kontrollerar applikationen genom att det i applikationen inte går att skriva en text som är längre.

När användaren är i vyn ser denne också sitt eget användarnamn högst upp i aktivitetsfältet, det för att säkerställa att rätt individ är inloggad på kontot. Utöver det så visas namnet på berättelsen i en grå ruta högst upp i fönstret, vilket ska ge en indikation på vad berättelsen handlar om.



Figur 8: Spelläge där text skrivs till en berättelse

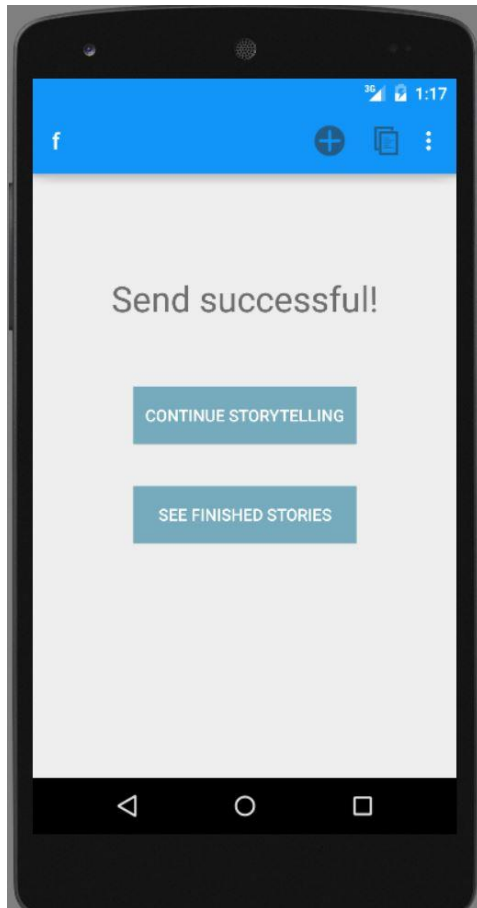
I det andra fallet då användaren får skriva en del av en redan existerande berättelse (Figur 9) kommer vyn bara skilja sig markant från fallet då användaren är den som påbörjar berättelsen. Skillnaden kommer vara att de sista 40 tecknen i den befintliga berättelsen kommer att visas för användaren. Detta görs för att användaren ska kunna skriva en bra fortsättning som passar in i sammanhanget på berättelsen utan att ges möjlighet att läsa hela. Samma regler för texten gäller även i detta läge och även här visar användarnamnet i aktivitetsfältet samt namnet på berättelsen. När en användare har skrivit klart sitt bidrag till berättelsen trycker den på *Send* och skickar iväg texten.



Figur 9: Spelläge där användaren fortsätter på en text

Text skickad

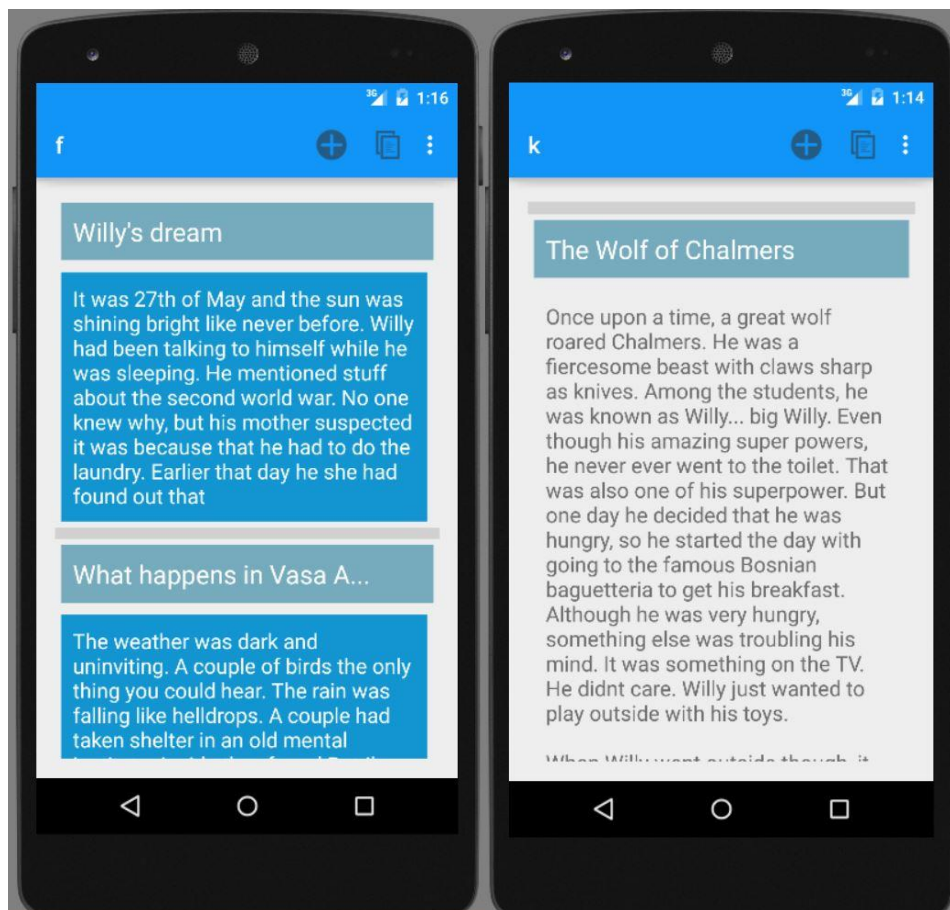
När en användare har skickat iväg sin text kommer denna till en vy där den får ett bevis på att den skrivna texten har skickats (Figur 10). Detta intygas med texten *Send successful* som visas. Användaren ges nu två val, antingen kan denne välja att fortsätta skriva på andra berättelser eller så kan den välja att läsa de berättelser som är färdigställda. För att komma till spelläget och en annan berättelse trycker användaren på *Continue Storytelling*. Om användaren istället vill läsa färdigställda berättelser trycker denne på knappen *See finished stories*, då kommer användaren till vyn visa färdiga berättelser.



Figur 10: Alternativ när text har skickats

Visa Berättelser

Vyn visa berättelser kommer användaren till genom att klicka på knappen *See finished stories* eller genom knappen i aktivitetsfältet som visar två pappersark. I denna vy visas de färdigställda stories som finns tillgängliga i applikationen (Figur 11). De färdigställda berättelser som den inloggade användaren bidragit till genom att skriva minst en text är blåmarkerade. Detta för att användaren ska kunna urskilja vilka berättelser denne varit med och skrivit på. För att kunna gå vidare från vyn kan användaren använda sig av knapparna i aktivitetsfältet.



Figur 11: Vyn visa texter. De blåmarkerade berättelserna har användaren bidragit till, de med vit bakgrund har användaren inte vart en del av