

02.03.04

DEN FÆRDIGE FORTÆLLING - MED DOKUMENTATION

“DEN FØRSTE FLYVETUR“

“Den første flyvetur“ handler om en usikker ung drage, der føler sig ensom og uduelig, da han endnu ikke har lært at flyve. Den unge drage længes efter at få gode venner, som han kan flyve ud og lege med.

En dag møder han en mægtig troldmand. Dragen er genert og ved ikke om han tør spørge den kloge troldmand til råds. Her får brugeren et valg: skal dragen øve på egen hånd, eller skal han bede troldmanden om hjælp.

Hvis brugeren vælger, at dragen skal øve på egen hånd, når dragen aldrig at lære at flyve inden de andre drager flyver væk.

Hvis brugeren derimod vælger, at bede troldmanden om hjælp vælger computeren tilfældig om troldmanden er umiddelbart hjælpsom. Hvis troldmanden er umiddelbart hjælpsom, hjælper han dragen med det samme, så han kan flyve væk med sine nye venner.

Hvis troldmanden vil have noget for sin ulejlighed, må brugeren samle et uvist antal tryllestøv, før troldmanden hjælper dragen.

LINK TIL DEN FÆRDIGE FORTÆLLING

[KLIK HER](http://lauragronborg.dk/kea/02-animation/020304/)

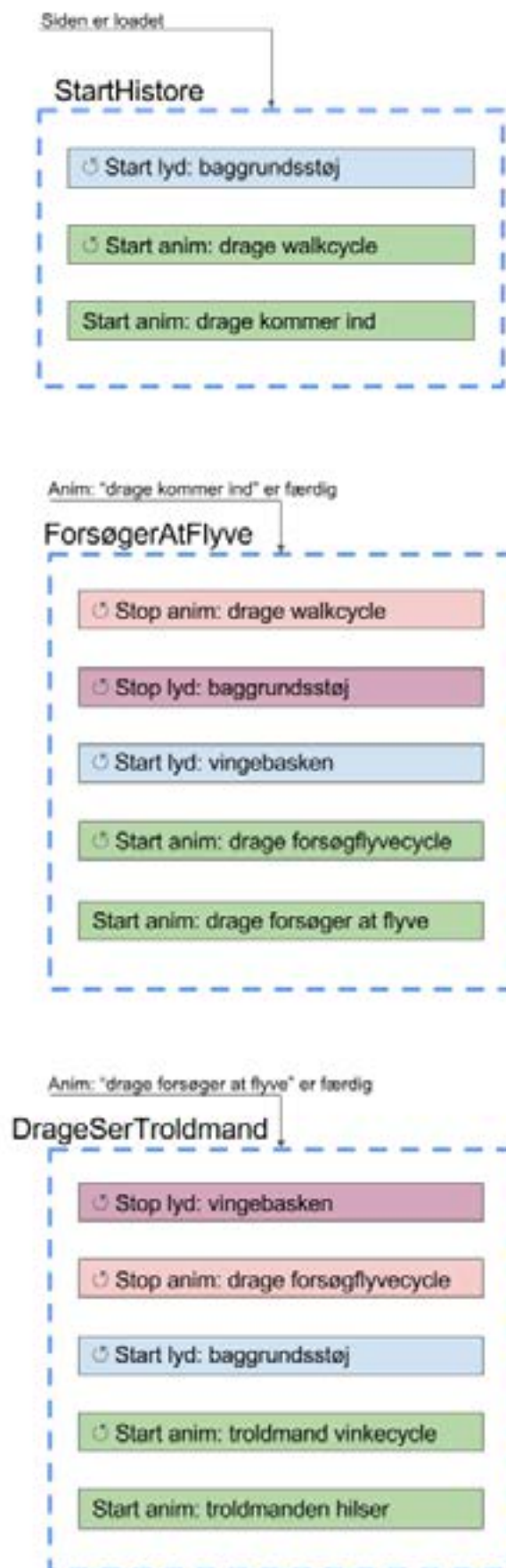
<http://lauragronborg.dk/kea/02-animation/020304/>

FLOWCHART AF HISTORIE-STRUKTUREN FOR “DEN FØRSTE FLYVETUR”



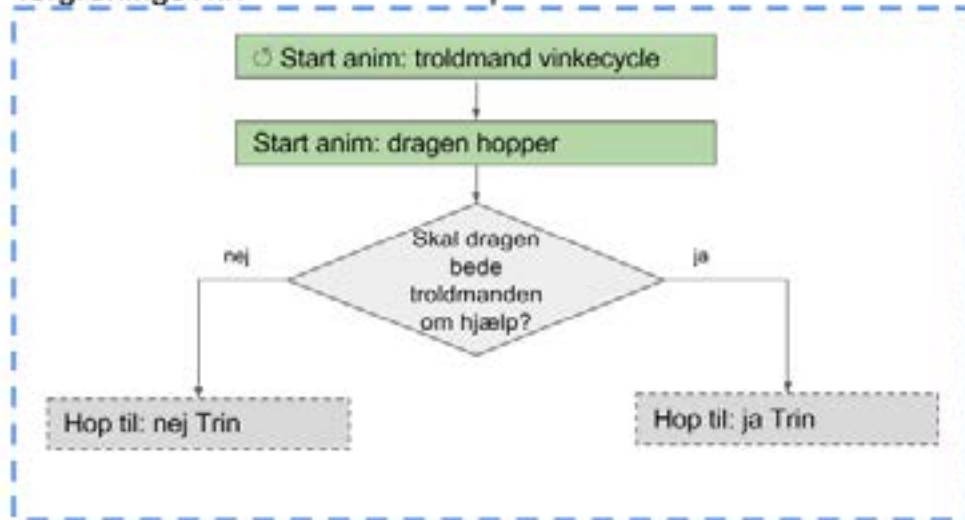
Link til flowchart

SEKVENSDIAGRAM



Skal dragen bede troldmanden om hjælp

forgreningsTrin



Ved klik på "Øve selv"

vedKlik



Direkte videre til

FlyveØve



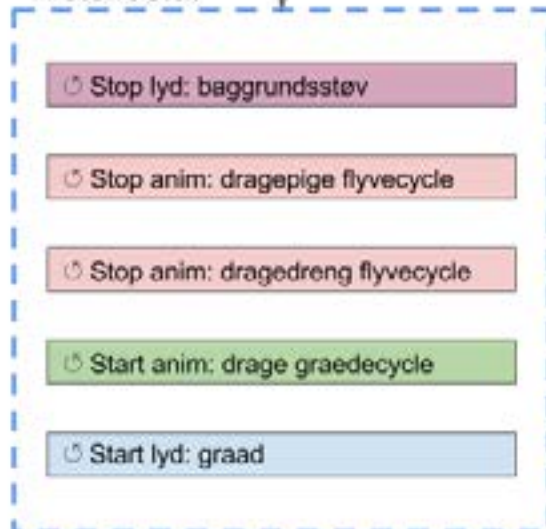
Anim: "drage forsøger at flyve" er færdig

VennerFlyver



Anim: "vennene flyver væk" er færdig

HistorieSlut



[Link til sekvensdiagram](#)