



JULE JEOPARDY

JULEFILM	JULESANGE	JULEMAD	JULE-KALENDERE	JULE-TRADITIONER	NISSE & JULEFIGURER
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
500	500	500	500	500	500
800	800	800	800	800	800
1000	1000	1000	1000	1000	1000





INTERAKTIVT JEOPARDY-SPIL

Formål:

I skal i grupper udvikle et interaktivt Jeopardy-spil med juletema, der vises ved skolens juleafslutning.

Formålet er at kombinere jeres færdigheder indenfor HTML, CSS, JavaScript og React med fokus på brugeroplevelse (UX) og grafisk design (UI)

Opgaven:

I skal designe og kode et Jeopardy-spil, hvor brugerne kan vælge kategorier og svare på spørgsmål.

Spillet skal have et julepræg i både grafik, farver og lyd.

Krav til projektet :

1. Spifunktionalitet, spillet skal som minimum kunne:

- Vise et Jeopardy-board med kategorier og pointværdier
- Lade brugeren vælge en kategori og et spørgsmål
- Vise et spørgsmål og et svarfelt (eller mulighed for at trykke "Vis svar")
- Give point til holdet, når der svares korrekt
- Indeholde 6 kategorier med 5 spørgsmål i hver
- Vise de opnåede point for hvert hold
- Have en knap til at nulstille spillet

Bonus (frivilligt, men fedt)

- Tilføje flere spillere/hold
- Tilføje funktionalitet der gør det muligt at afholde 'finale', hvor hvert hold satser et frivilligt antal point
- Tilføje lyd- og animationseffekter
- Have tidsbegrensning

2. Design og UX

Spillet skal have et gennemført visuelt design:

- HTML og CSS anvendes ud fra de gældende standarder i React (jsx & css modules)
- Brug egen grafik, AI grafik eller find på nettet (fx julekugler, sne, gaver osv.)
- Sørg for god UX – det skal være nemt at forstå og spille
- Design et juletema (farver, typografi, baggrund, ikoner)

I skal lave:

- UI-skitser (Figma)
- Et simpelt flowchart over spillets navigation og interaktion
- Design-temaet skal være jul

3. Tekniske krav

- Spillet bygges i React
- Tænk grundigt over hvordan projektet bedst opbygges i forskellige components.
- Spørgsmål og svar hentes fra API (games)
- Point gemmes i API (teams)
- Sørg for at hele projektet er struktureret og at koden kommenterer
- Projektet skal til sidst køre online (som en GitHub page)



I skal aflevere:

4. Dokumentation

- Kort beskrivelse af idé og UX-tanker
- Link til jeres GitHub-repository
- Link til kørende version af spillet
- UI-skitser + flowchart

Ved juleafslutningen skal hver gruppe præsentere:

5. Præsentation

- Demonstrere spillet live
- Derefter spiller vi det alle sammen

Projektforløbet:

Inden I påbegynder kodning

- Alle arbejdsopgaver fordeles
- Tidsplan udarbejdes for alle i gruppen
- Wireframe udarbejdes (mobil og desktop)
- Tydelig optegning af components-inddeling
- Wireframe godkendes
- Figma design udarbejdes med udgangspunkt i wireframen
- Opdeles så vidt muligt i de forskellige components (frames?)
- Figma design godkendes
- Github repository opsættes, så alle i gruppen har adgang og mulighed for at arbejde på det (kanban)

Deadlines:

Wireframe – tirsdag d. 2/12 kl. 13.00

Figma design - onsdag 3/12 kl. 13.00

Det færdige projekt – onsdag d. 17/12 kl. 14.00

Formål med forløbet:

Øvelse i at arbejde sammen om et projekt over Github

Samarbejde på tværs af hold og fagligt niveau

At se sit færdigudviklede projekt i brug

Faglige kompetencer :

Grundforløbet

HTML & css (evt. vanilla JS i enkelte react components)

Hovedforløbet: React 1

Components

Hente fra API

Hovedforløbet: React 2

Login

Get, Post, Put, Delete (crud)

GOD ARBEJDSLYST