

# Luffarschack på webben

Prototyp: [länk](#)

## Mål

- En webbapplikation med enkelt gränssnitt
- Minimalistiskt design-språk: symboler, färger och animationer över text och instruktioner
- Bra känsla när man använder applikationen

## Skärmar: överblick

- En landing-page var man får konfigurera hurdant spel man vill spela
  - konfigurationselement i en lista: en rad - en konfiguration
  - fortsätt-knapp
- Spelbrädan
  - motståndar-avatar i övre höger hörn: robot eller mänska
  - spelar-avatar i nedre vänster hörn
  - en spelbräda
  - ifall spelaren väntar på motståndaren, en länk som kan delas

## Funktionella krav

### Konfigurationsskärmen

Spelaren får själv välja en spelkonfiguration med dessa variabler:

- vilken symbol spelaren använder ( X börjar alltid )
  - X
  - O
  - ingen skillnad
- motståndare:
  - robot
  - människa
- om människa, hur välja motståndare:
- match-making
- dela länk (länk-symbolen)
- spelplanens storlek (endast kvadrater):
  - 3x3
  - 4x4
  - 5x5
  - 10x10
- *ALTERNATIV* spelplanens storlek: välj sidlängd (input i [], andra talet fylls i automatiskt): [5] x 5 [3] x 3
- hur många symboler i rad som behövs för att vinna ( input-box, med +/- knappar)

- min 3
- max sidlängd

När spelaren konfigurerat spelet färdig, trycker spelaren på fortsätt-nappen

### **Spelskärmen**

- Om spelaren valt att dela länk visas en länk spelaren kan dela länken med en annan spelare
- Spelet spelas mot en svart bakgrund, så att fokus är på planen
- När man väljer nästa position, lyser alla andra egna symboler upp som kan forma en rad med den symbolen
- t.ex. en animation, eller en grann, positiv färg (deepskyblue)
- När spelet tar slut:
- lyser den vinnande raden upp i en animation
- t.ex. en pulserande animation som ändrar storlek och färg av symbolerna i den vinnande raden
- faller “konfetti” ner från toppen av skärmen
- visas en knapp som låter spelaren gå tillbaka till konfigurationsskärmen

### **Allmänt**

- En nightmode/daymode knapp, som byter från ljus till mörk bakgrund och vv.

## **Projektet**

Projektet kommer att vara en prototyp. Om möjligt försöker vi få så mycket av spelet implementerat som möjligt, men fokus är på designen. Vi gör åtminstone några skärmar.

### **Projektmedlemmar**

Oskar Lappi

Martin Asplund

Magnus Thölix

### **Risker**

Otydliga krav

Mycket grafiskt arbete