

Luffarschack på webben

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