

# NIGHT out

af Signe Bøttcher



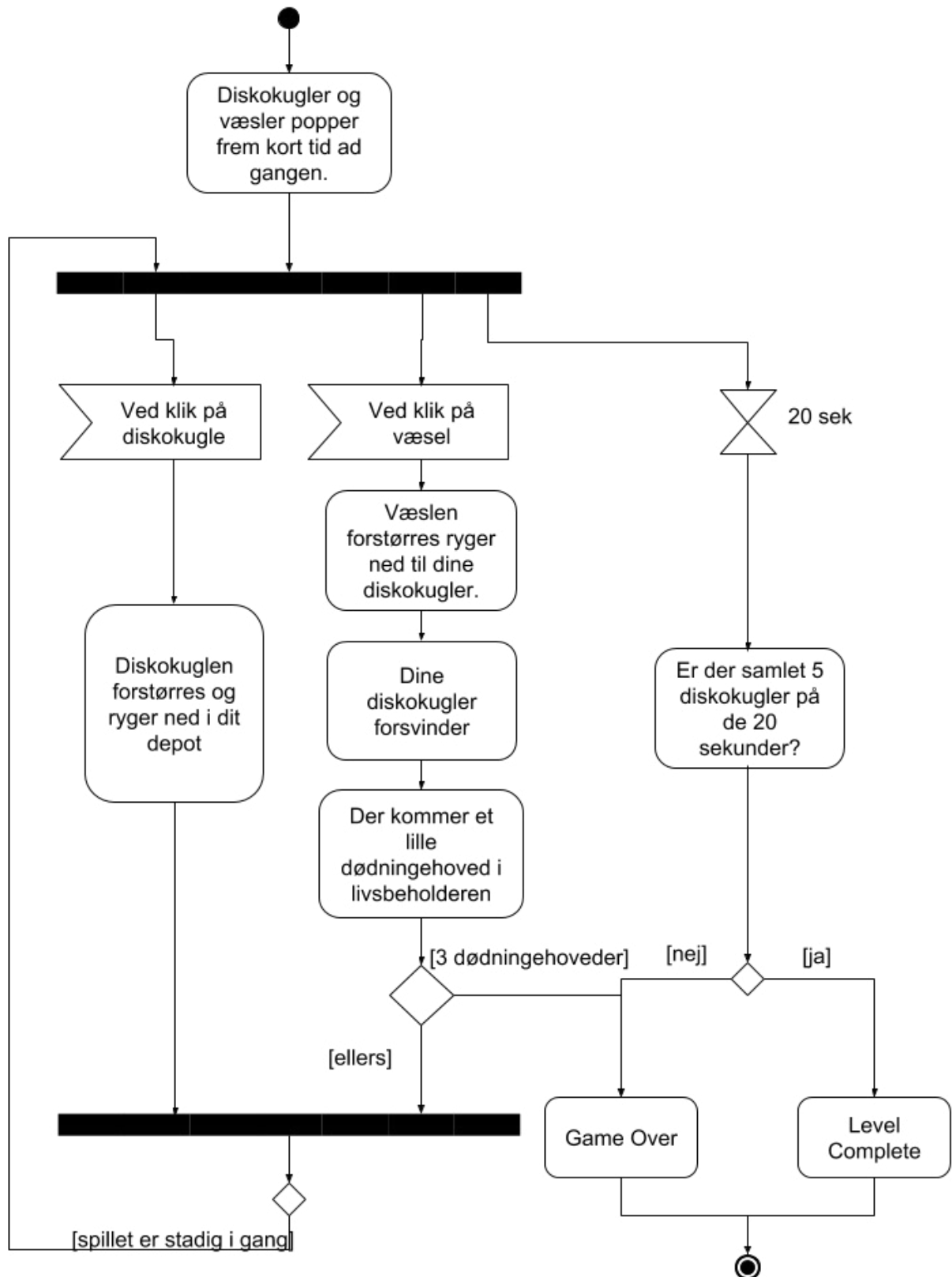
Næbdyret vil gerne holde en dejlig fest. Desværre har væslen stjålet månen og du må få den tilbage igen inden det bliver for sent. I landskabet hopper måner og væsler op bag bakkerne. For at vinde skal du ramme 10 måner inden tiden går. Hvis du kommer til at trykke på væslen 3 gange må du starte forfra.

<http://signeb.dk/kea/03-animation/spil>



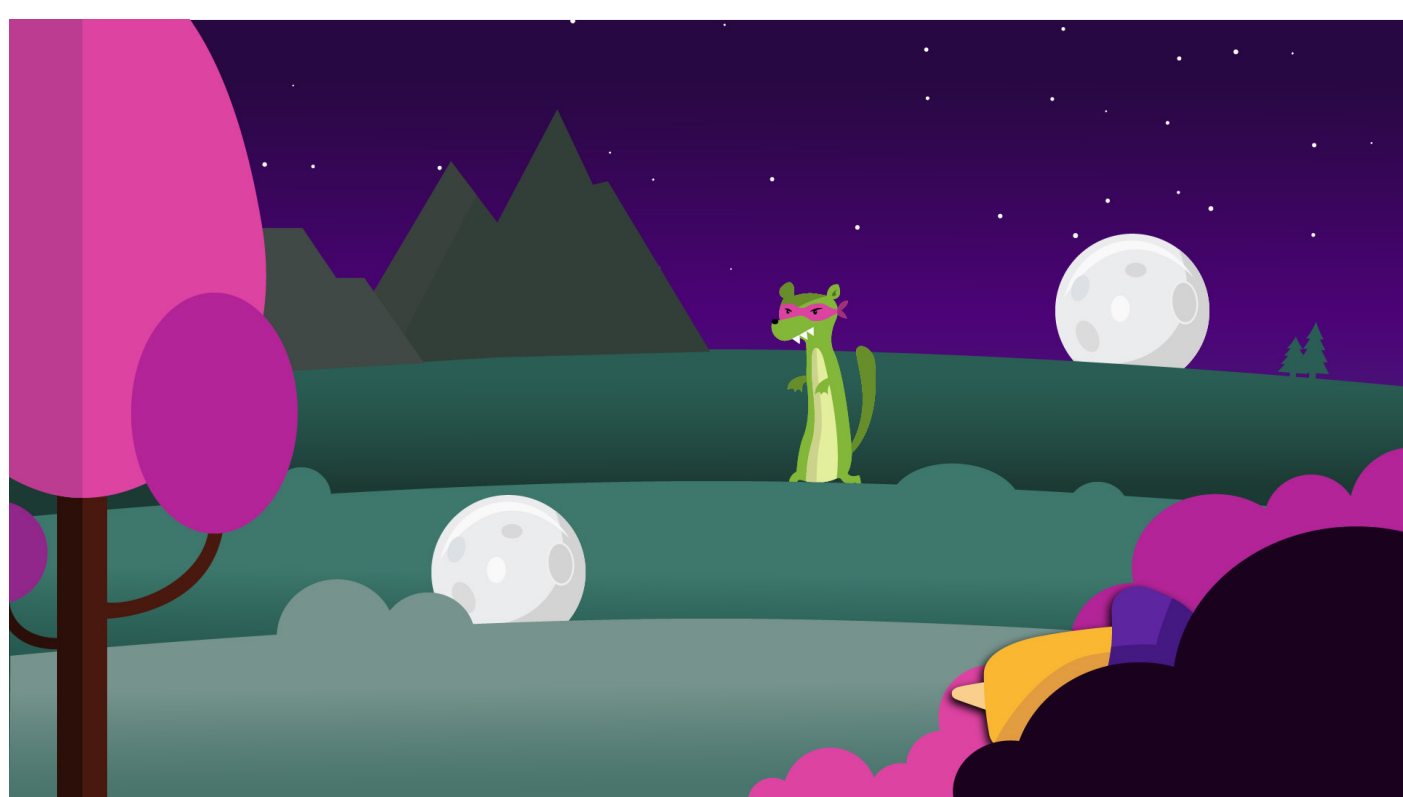
# Aktivitetsdiagram

Første diagram fra et meget tidligt stadie. En del ting er lavet om primært pga at jeg var begrænset af hvad jeg rent faktisk var i stand til at kode.



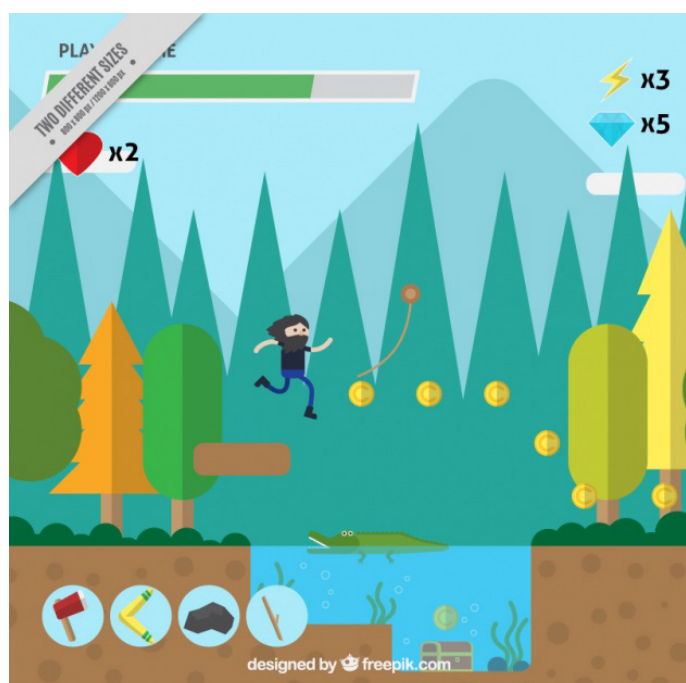
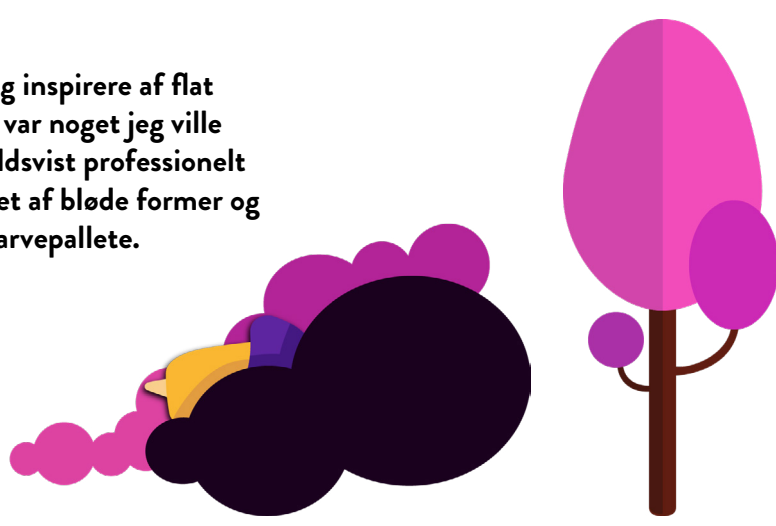


# Udvidet styletile



Jeg har valgt at lade mig inspirere af flat design, da jeg følte det var noget jeg ville kunne få til at se forholdsvis professionelt ud. Mit design er præget af bløde former og generelt en lidt mørk farvepalette.

Her er to eksempler jeg har taget inspiration fra.



## farver

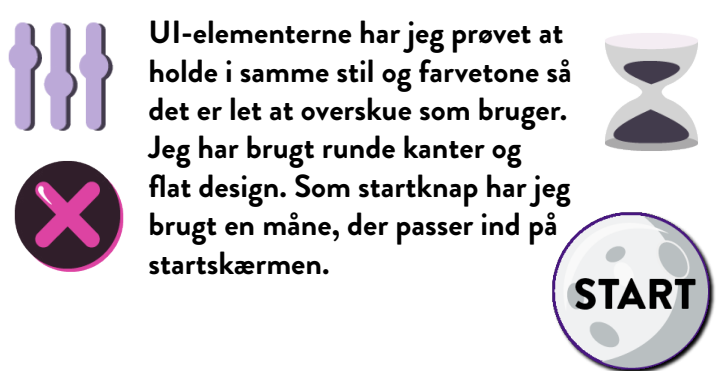


## Typografi

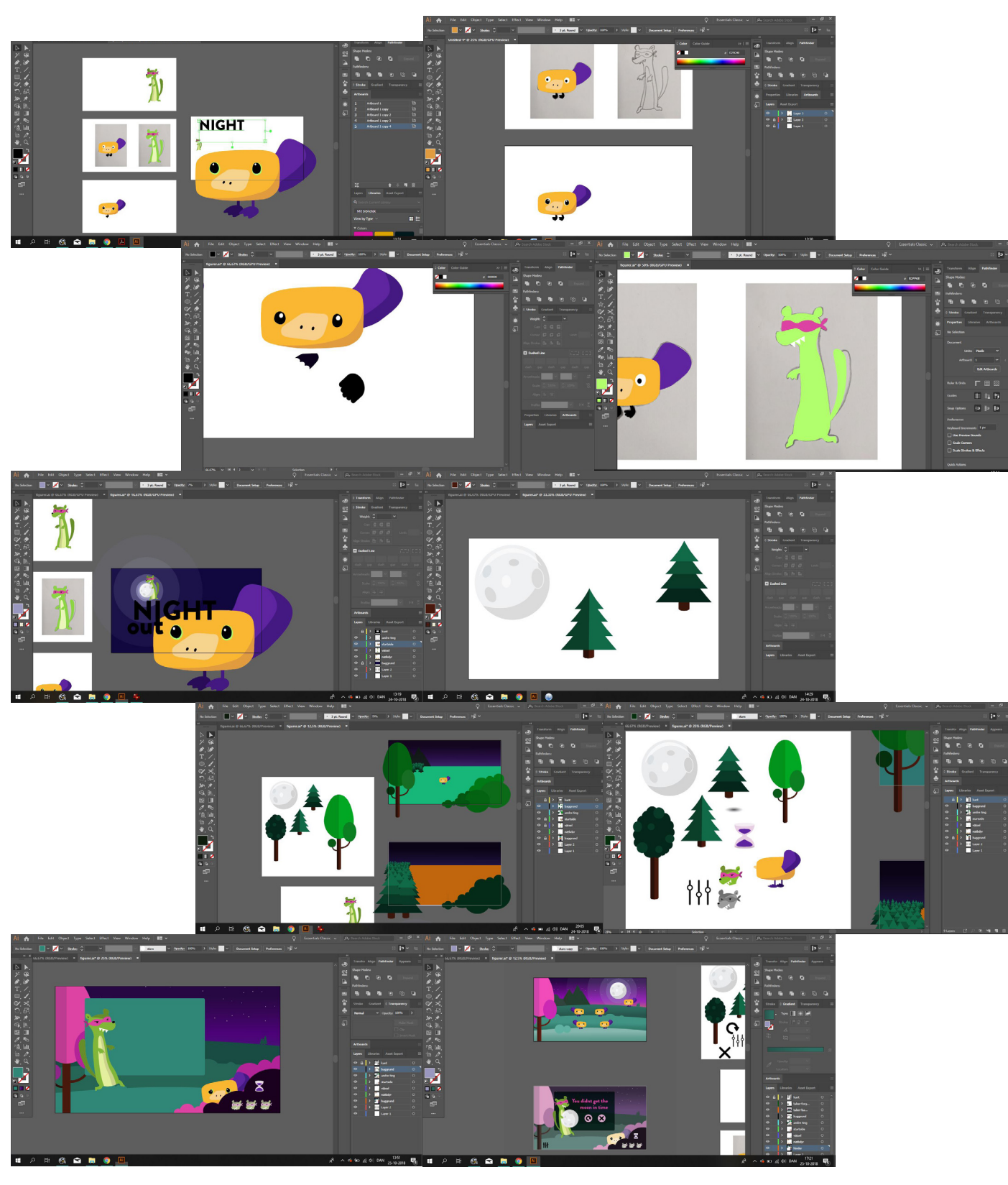
Jeg har benyttet mig af skrifttypen "Brandon Grotesque", da jeg synes den både er kraftig og iøjenfaldende, men samtidig blød og behagelig, hvilket passer godt til målgruppen, som er børn. Desuden synes jeg denne skrifttype passer godt til flat design. Skrifttypen var tilgængelig via adobe.

## UI-elementer

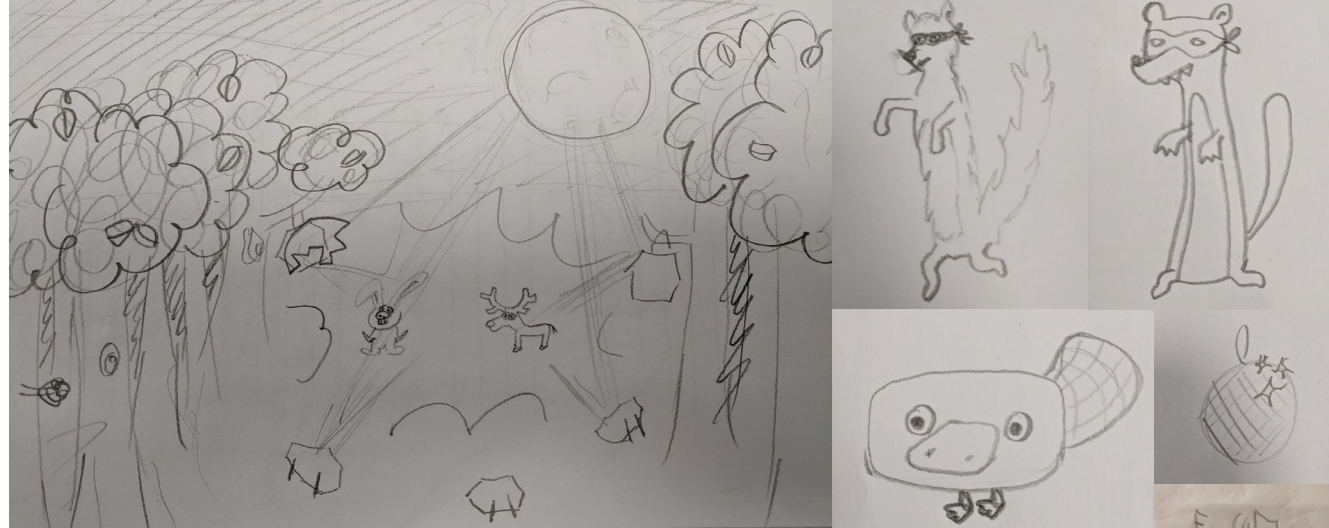
UI-elementerne har jeg prøvet at holde i samme stil og farvetone så det er let at overskue som bruger. Jeg har brugt runde kanter og flat design. Som startknap har jeg brugt en måne, der passer ind på startskærmen.



## Screenshots af min arbejdsproces

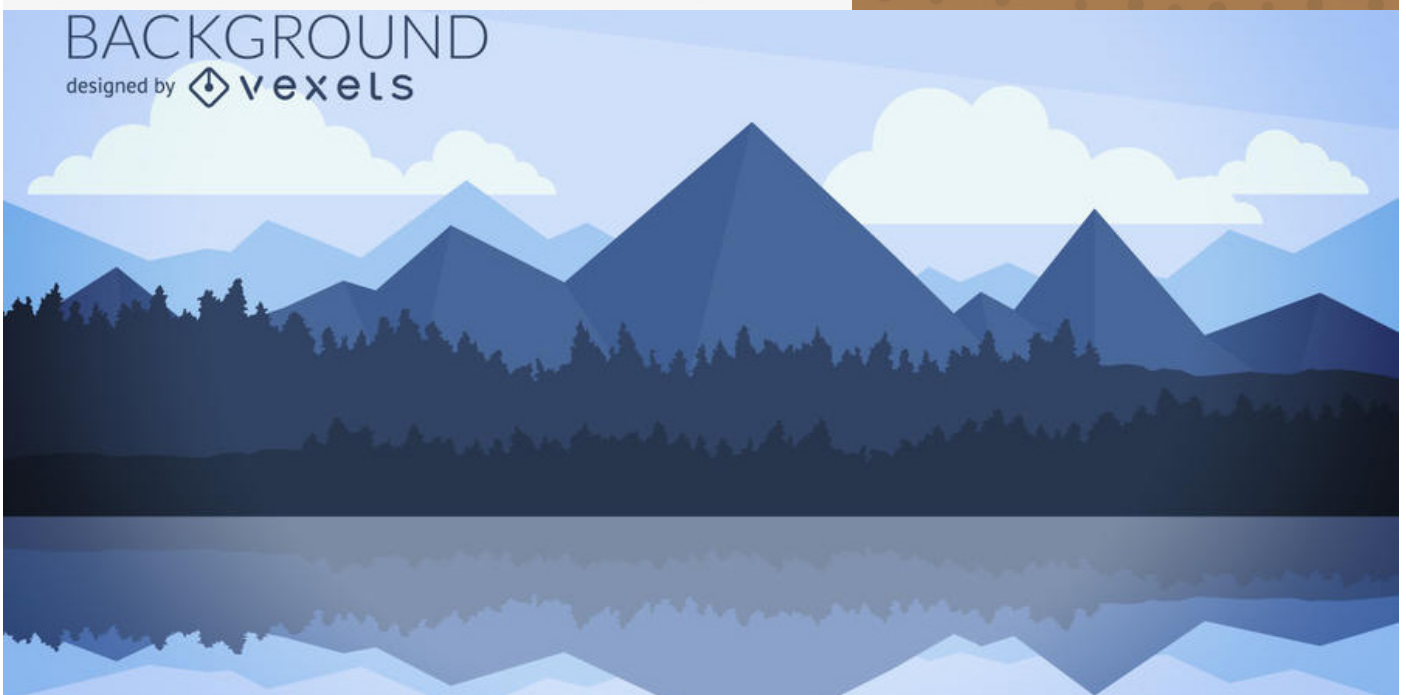


## Skitser





# Moodboard



# State machine diagram

