FÖRSLAG PÅ KRAVSPECIFIKATION, ÄNDRINGAR I SU NÄTCASINO

* A: Ändringar för att kunna studera effekten av ”near miss”:  
  [STEVE] vad är ”near miss”?
  + Gäller enarmad bandit
    - A1.1 Varje rundas utfall av respektive spinn-hjul loggförs.  
      [STEVE] 1) utfall som ska logas, är det bara träff eller miss, eller menar du vilka 3 figurer sloten vissar? 2) antar att dessa nya info ska exporteras också via ”Game report” export funktionen?
    - A1.2: Ny kolumn i designmatrisen som tillåter styrning av p att andra spinn-hjulet visar samma som första.   
      [STEVE] förstår inte riktigt vad man vill göra här.
    - A1.3: Nya kolumner i designmatrisen som styr relativ fördröjning av andra respektive tredje hjulets spinn (hastighet eller duration beroende på vad som ser realistiskt ut).  
      [STEVE] 1) vad händer om det spinnar mer än 3 gånger? 2) Ska det vara fast värde för just andra spin och ett annat fast värde för just tredje spinn? Vad är syffte? Räcker det inte bara ha en random spinn tid för varje spin? 3) är det tema oberoende?
    - A1.4: Ny knapp som låter användaren höja insats/vinst, förekomst och multiplier styrs av designmatrisen. Visar tydligt när intryckt och förblir så tills manuellt ändrad.  
      [STEVE] 1) vad är förekomst? 2) multiplier, antar det är multipiler för insatsen vid vinst? 3) designmatrisen ska styra förekomst och multiplier? 4) vad ska vara intryckt?
  + Gäller kortspel
    - A2.1: Varje rundas utfall av draget kort loggförs  
      [STEVE] 1) vad ska loggas? räcker det träff eller miss? Eller ska man logga vilka kort1 och kort2 är? 2) jag antar att dessa nya info ska också exporteras i ”Game report” export funktionen?
    - A2.2: Nya kolumn i designmatrisen som tillåter styrning av hur nära i valör draget kort ska vara (förslagsvis intervall), respektive p för samma färg  
      [STEVE] 1) vad är regler för ”nära”? Är Ess nära till tvåa och/eller kungen? Är Tvåa närmare till Kungen än till Femma? Är klöver Två närmare till klöver Fyra än till Hjärt Trea? 2) antar man vill slumpa mellan ett intervall? 3) ska färger också slumpas mellan interfall? 4) ska kort ett och kort två använda samma intervall? Eller ska de ha olika intervall?
* B: Ändringar för att kunna studera effekten av free-spins:
  + B1: Möjlighet att själv kunna skapa och radera varianter av välkomstsmeddelanden, som märks med siffror  
    [STEVE] osäkert vilket välkomstsmeddelanden menas?  
    B2: Kolumn i designspecifikationen som kan anger vilket välkomstmeddelande som ska visas.
* Ändringar för att kunna studera effekten av jackpot-erbjudanden:
  + C1: Ny flashigare typ av ”välkomstmeddelande” som dyker upp efter det initiala, vars presentation (p, samt vilket) styrs av nya kolumner i designmatrisen  
    [STEVE] finns det nån exempel?
  + C2.1: Möjlighet till kontinuerlig visning av ”erbjudandemeddelande” (minst fyra stycken alternativ i dropdown-meny) under spelandet i form av banner, styrs av nya kolumner i designmatrisen (p, samt vilken).  
    [STEVE] vad ska ” erbjudandemeddelande” innehålla?
  + C2.2: Samma sak för kortspel (styrs av samma kolumner)  
    [STEVE] förstår inte riktigt, är inte reklam banner under hela spel session?
* D1: Exporterad data har högre temporal upplösning (millisekunder om möjligt), gärna sorterad på timestamp. Möjlighet att nollställa insamlad data (med varningsmeddelande).