# Visualisatie prototype – PX3 Campus Games

Ons project is een web-based kaartspel, hiervan hebben we al een basis front- en backend die ervoor zorgt dat de belangrijkste functies werken.

# Uitleg over het Prototype

## Type Prototype:

Dit prototype kan het beste worden omschreven als een mid-fidelity live prototype, waarbij we vooral focussen op de functionaliteit van het prototype.

Mid-fidelity omdat: Sommige pagina's, zoals de login- en registratiepagina's, zijn erg basic qua design. De kaarten op de collectiepagina zijn nog niet finaal. De home-pagina willen we ook nog helemaal anders, maar voor dit prototype volstaat het.

## Doel van het Prototype:

Bij dit prototype zijn er meerdere doelen:

Functionaliteit testen: Het belangrijkste doel is om alle basisfuncties te testen. Dit omvat het inloggen, registreren, het weergeven van de collectie en het opzetten van een ruilproces.

Feedback verzamelen: Door dit prototype te presenteren aan gebruikers kan feedback worden verzameld over de bruikbaarheid en eventuele ontbrekende functies.

Risico's minimaliseren: Als we met een prototype testen voor we het definitief lanceren, kunnen we problemen en misverstanden sneller worden opgelost, waardoor we tijd kunnen besparen.

# Home-pagina

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Dit is de home-pagina waar gebruikers op terecht komen als ze de website opzoeken, hier wordt het spel kort uitgelegd, het doel van ons project en rechts onderin zie je ook de knop voor het navigatie-menu.

De gebruiker kan ook snel naar de home-pagina vanaf eender welke pagina van de site door op “Vives Card Game” te klikken boven in het scherm.

# Navigatie-menu

A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect.

Dit is het menu waarmee je kan wisselen van pagina op de website, hierbij werken enkel de basisdingen. Battle en Winkel lieten we nog even achterwege.

De knop voor dit menu is zichtbaar op elke pagina van de site, telkens op dezelfde plek rechts onderin.

# Collectie-pagina

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

Hier zien de gebruikers hun eigen kaartcollectie, er zijn filters toegevoegd om snel bepaalde kaarten te zien.

Onder de filters is er ook een zoekbalk waarmee je specifieke kaarten kunt zoeken.

Er zijn voorlopig 20 kaarten in het spel, dit volstaat om de tests uit te voeren.

# Ruil-pagina

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect. A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

Hier kunnen er kaarten geruild worden met andere gebruikers, dit zal gebeuren door een QR-code aan te maken die de persoon waarmee je wilt ruilen moet scannen, hiermee wordt er een “ruil-sessie” aangemaakt waarin je kan selecteren welke kaart(en) je wilt ruilen. Als beide gebruikers akkoord gaan worden ze geruild.

# Battle-/ shop-pagina

Deze twee pagina’s zijn we nog niet zeker over, waardoor we dus nog niet begonnen zijn met het ontwerpen ervan.

# Inloggen/ registreren

A screen shot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Dit is de pagina waar gebruikers kunnen inloggen, voorlopig is het zo basic mogelijk om de functionaliteit te kunnen garanderen.

Er is ook een doorverwijzing naar de login-pagina.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Hier kunnen er accounts aangemaakt worden, je geeft een gebruikersnaam in, je selecteert je studiegebied uit het dropdown-menu en typt een wachtwoord naar keuze in. Deze pagina is voorlopig enkel bereikbaar via de link op de login-pagina.