# Projekt 1: Lege med microbit

I dette projekt skal I genfortolke (eller finde på nye) lege, hvor en microbit (eller flere) anvendes aktivt som rekvisit. At microbitten anvendes aktivt betyder, at den er en del af legen, og at legen ikke kan gennemføres uden. At microbitten er en rekvisit betyder, at den skal anvendes i legen, men at legen ikke foregår *på* microbitten, men *med* microbitten. I skal forstille jer, at microbitten er en *prototype* til et rigtigt produkt.

## Fremgangsmåde

1. Begynd med, at finde på en leg I vil arbejde med. <https://www.legedatabasen.dk/> kan være et sted at få inspiration.
2. Når I har fundet på en leg, så prøv at lege den. Hvor kan microbitten komme i anvendelse? Prøv at forestille jer det, og leg legen med et stykke papir/pap som microbit. Vigtige spørgsmål, hvilken rolle spiller microbitten, hvad skal den gøre i forskellige situationer?
3. Lav et storyboard, hvor I prøver at indfange punkt 1 og 2. Lav et tilstandsdiagram og derefter et rutediagram.
4. Programmér microbitten ud fra jeres diagrammer. Hvis I har mange tilstande, så begynd med et mindre antal: de tilstande som er vigtigst.
5. Lav en brugerundersøgelse. I kan begynde med jer selv for at fange de mest åbenlyse fejl. Derefter prøv legen med andre. Vær især opmærksom på om folk gør noget andet, end det I umiddelbart selv har tænkt. Her skal I anvende Normans designprincipper.
6. Anvend brugerinput til at forbedre jeres prototype. Gå tilbage til punkt 3.

## Produktkrav

1. I skal undervejs lave en logbog. Den skal indeholde de produkter I laver: Storyboards, tilstands- og rutediagrammer, kode og små stykker tekst, der kort fortæller, hvad der ses på, hvad I har gjort, og hvilke resultater og konklusioner I har nået. Logbogen skal ikke kun indeholde det færdige produkt, men også tidligere udgaver og fejlskud skal optræde.
2. Et screencast hvor I forklarer noget kode, I selv har lavet. Det er vigtigt, at I anvender fagbegreber sådan, at det er tydeligt, hvordan de er koblet til jeres kode.
3. Et reklamespot på ca. 1 min (maks. 2 min). Hvor I viser jeres prototype frem.

Produkterne i punkt 2 og 3 kan lægges på google-drev, og et link til drevet kan lægges i logbogen.

## Hvad bliver I bedømt på?

1. I hvilket omfang har I fulgt processen med storyboard, tilstands- og rutedigram, kode?
2. I hvilket omfang kan der ses en proces i udviklingen af prototypen? For eksempel kan der ses tidlige versioner i logbogen, og kan det læses, hvordan de virkede, og hvorfor de blev ændret?
3. I hvilket omfang har brugerundersøgelser været anvendt, og hvordan har resultater haft indvirkning på den senere udvikling? Har I anvendt Normans designprincipper korrekt?
4. Om screencastet over kode har et godt fagligt niveau, og det er klart, hvad koden gør?
5. Om reklamespottet viser, hvad prototypen kan?

*Bemærk: På intet tidspunkt bliver I færdige med dette projekt. Der er altid noget mere, der kan gøres, ting der undersøges, ting der kan forbedres. Hvis I går i stå, så henvend jer til JL.*