

Mappe 1 – Apputvikling 2019

Mappe 1

Høst 2019

Studentnummer: 304114

Apputvikling

DAVE3600

Studentnummer:

S304114

Anvendt Datateknologi

Fakultet for Design, Kunst og Teknologi

Oslomet - storbyuniversitet

OSLOMET

Innledning

Dette er en individuell rapport for mappe 1 i faget Apputvikling. I denne rapporten skal jeg ta for meg skjermbilder og gangen i applikasjonen, og forsvare mine beslutninger rundt designvalg, som bruk av farger, ikoner, samt navigasjon etc. Slik spesifisert i oppgaveteksten vil denne rapporten primært ta for seg design og navigasjon, for ytterligere teknisk forklaring kode vil koden være supplert med forklarende kommentarer «back-end» for å gjøre det enklere for utenforstående å få innsikt.

Ikonet

Ved første møte med denne appen er det opprinnelig tenkt at ikonet skal se slik vi ser det her. Ettersom oppgaven krever studentnummer vil dette erstatte «Mattemorro!». Det er her valgt å bruke en enkel design med tall og mattetegn, dette er et bevisst valg for å appellere til nysgjerrigheten til brukeren, samtidig som fargene og fonten representerer lekenhet og barnslighet, ettersom dette er et spill for unge barn.



Mattemorro!

Font og farger her er brukt for å representere det som vil være en gjennomgående design i spillet. Det er de samme fargene som vil møte brukeren inne i appen, og vil på denne måten skape gjenkjennelighet.

Forsiden/Hovedmeny

Ved trykk på ikonet vil brukeren bli møtt med selve forsiden/hovedmenyen til spillet og slik vi ser under er det de samme fargene som nå går igjen, med litt flere nyanser for å øke synlighet.

Fonten som går igjen i all skriften her er valgt for å sette et barnslig preg på applikasjonen, men samtidig øke lesbarhet ved at alle bokstaver vil fremstå i blokkbokstaver, som igjen kan gjøre det enklere for barn å lese hva som står. Denne fonten vil være gjennomgående for hele applikasjonen.

Hovedmeny/Stående

Fargebruken her er bevisst utformet slik at det oppstår en god kombinasjonskontrast, og på denne måten skal bruker lett kunne skille emne-elementene i hovedmenyen fra hverandre. Her benyttes det bevisst både metningskontrast, lyshetskontrast og fargekontrast, slik vi ser av den sterke kontrasten i skyggen på overskriften, og på denne måten underbygger kombinasjonen av disse virkemidlene til å tydeliggjøre elementene.

Skriftstørrelsen er samtidig stor for å øke leselighet for barn og brukere med synsnedsettelse. Dette vil også gjøre det enklere for brukeren å orientere seg ved første møte med applikasjonen, slik at denne fremstår enkel og oversiktlig.

Det som ikke kommer så godt frem av bildet er skyggene rundt emne-elementene som samtidig forsterkes når brukeren trykker på valgt emne. Dette virkemidlet skal da få bruker til å forstå at dette er virtuelle knapper som skal brukes til å orientere seg i appen, og er samtidig noe som vil gå igjen i alle knapper i applikasjonen.



Hovedmeny/Liggende

Ved rotasjon av telefon/app genereres det et liggende layout. Her er strukturen til knappene endret fra vertikalt layout til horisontalt layout, og på denne måten får bruker en bedre og enklere tilgang til knappene med tomlene enn hva de ville gjort ved om knappene hadde ligget vertikalt.

Av design er det ingen ytterligere endringer enn effekten av et det horisontale layoutet. Dette for å opprettholde brukervennligheten ved at bruker slipper å lære seg en ny navigering ved rotasjon av skjermen.



Spill/Start spill

Ved trykk på «START SPILL» ledes brukeren til spillet. Her illustreres samtidig hvordan spillet fremstår i liggende format. Font og farger forholder seg hensiktsmessig i samme design. Her har tanken vært å utforme et lett og intuitivt brukergrensesnitt som brukeren forstår fort og enkelt.

Spill/Liggende



Vi kan først ta for oss tastaturet her. Dette er utformet med store tydelige knapper som også har en god avstand til hverandre slik at det aldri blir vanskelig for bruker å trykke på riktig knapp. De er samtidig ikke gjort så store at det går på utover resten av designet og plassforholdet i spillet. Det er tiltenkt at tallene skal være godt synlig og har derfor fått en

svart skygge for å øke lesbarhet og kontrast. Når det kommer til plassering er de hensiktsmessig plassert lett tilgjengelig og innen god rekkevidde for tommelen til brukeren.



«Svar» knappen er også midtstilt, med en liten sideforskyvning til høyre slik at denne også er lett tilgjengeligheten for motsatt tommel, og på denne måten kan tall-knappene og «Svar» lett koordineres samtidig med hver sin tommel. som igjen er med på å øke hurtigheten og brukervennligheten ved bruk av spillet. Når bruker skriver inn sitt svar og trykker «SVAR» ser vi at det dukker opp en fasit i øvre del av skjermen, samtidig som antallet -utført og feil/riktig oppdateres.

I likhet med «SVAR» knappen er alt som omhandler de viktigste tingene sentrert. Denne sentrering er bevisst utført ettersom dette er identifisert som et område som blir fort lagt merk til av bruker, og det er derfor valgt å plassere den viktigste informasjon her. Spillet effektiviseres da ved at informasjon med størst betydning for spillet er godt synlig, og at mindre viktig informasjon skjer på utsiden av denne sentreringen for å redusere forstyrrelser for brukeren. Dette ser vi ved at fasit, antall utførte regninger, spørsmål og «Ditt svar...» er midtstilt sammen med «SVAR» knappen. Videre er den litt mindre viktige informasjonen som størrelsen på spillet og antall riktig og feil plassert litt utenfor sentreringen, ettersom dette ikke er informasjon som har størst betydning for utførelse av spillet.

Angående design er også disse elementene supplert med en tung skygge for å fremhevelse og økt synlighet. Av ytterligere informasjon kan vi se at antall riktig, «RIKTIG», har en blå skygge for å underbygge at dette er riktige svar, samtidig som antall feil, «FEIL», har en rød skygge som skal gjenspeile at dette er feil.

Disse fargekodene er tiltenkt å gi spillet et ekstra dynamisk og intuitiv design som igjen skal være med på å øke synlighet og forståelsen for hva hver fargekode representerer i spillet, derav rød = feil og blå = riktig. Denne implementering av designet ser vi igjen senere i statistikk for å underbygge dette formålet.

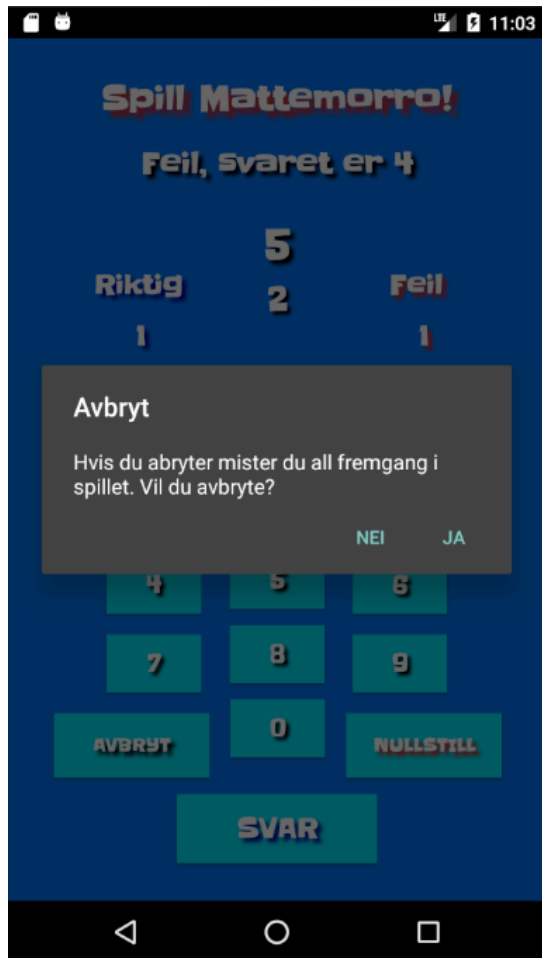
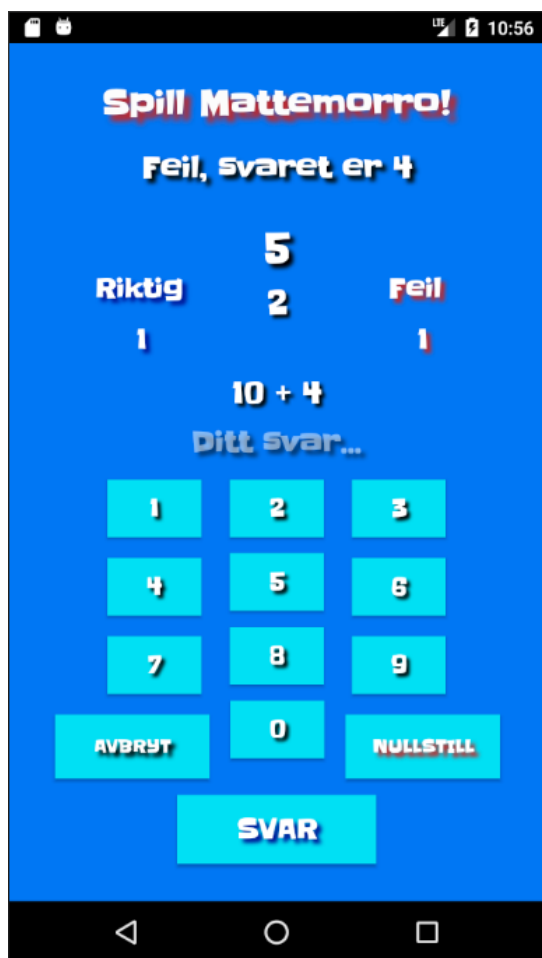
Spill/Stående

Når bruker roterer skjermen tilbake til stående ser vi at layoutet har fått et horisontalt design. Utover det vi så i det liggende formatet er det ingen store endringer i designet. Sentreringen av den viktigste informasjonen for spillet er fortsatt opprettholdt for å øke synlighet, og krever minimalt av bruker for å lete etter informasjonen på nytt, fra liggende til stående layout.

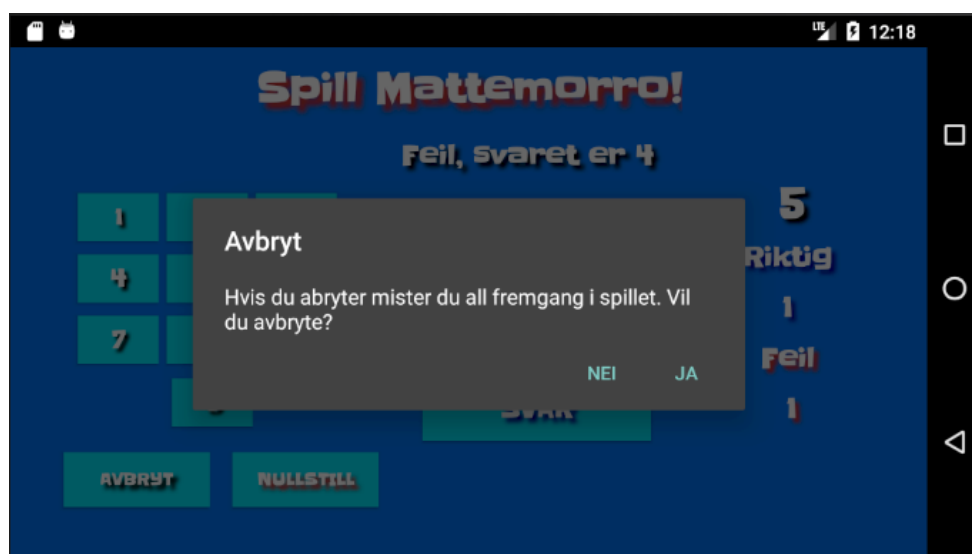
Her ser vi at bruker allerede har skrevet inn svaret «4», men om vedkommende angreir og vil nullstille trykker brukeren bare på «NULLSTILL» og svaret går da tilbake til «Ditt svar...» slik vi så tidligere.

Av design har «Ditt svar...» fått en gjennomsiktighet i seg for å underbygge elementets midlertidige tilstand og dermed til hensikt å underbygge forståelsen om at svaret til vedkommende kommer til å dukke opp her. Om brukeren nå velger å skrive inn nytt svar som er feil og trykker «SVAR» vil antallet feil øke samtidig som fasit gir brukeren informasjon at svaret var galt, inklusiv hva det riktige svaret er. På denne måten forsterkes læringen til applikasjonen ved at brukerne da også får mulighet til å lære seg hva svaret var.

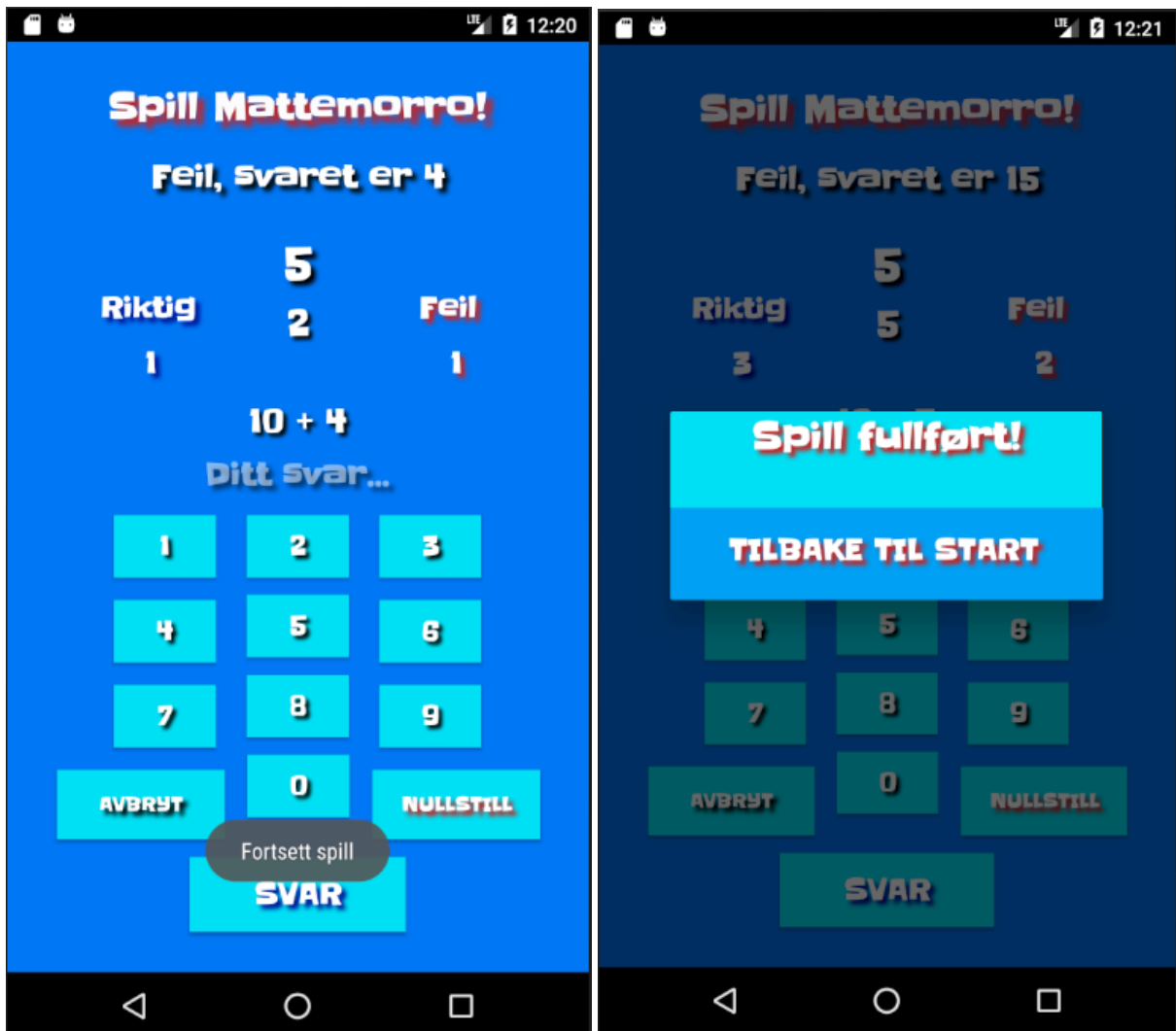




Hvis brukeren deretter velger å trykk på «AVBRYT» eller på tilbake-pilen i telefonen vil det dukke opp et vindu som spør brukeren om de er sikker på at de vil avslutte spillet. Ved rotasjon forholder dialogen seg der, men med et horisontalt layout, slik vi ser under.



Her kan brukeren da velge å trykke «JA» og gå ut av spillet og tilbake til hovedmenyen eller «NEI» og deretter fortsette spillet. Det vil samtidig komme en liten bekreftelse på at spillet fortsetter om vedkommende velger dette.

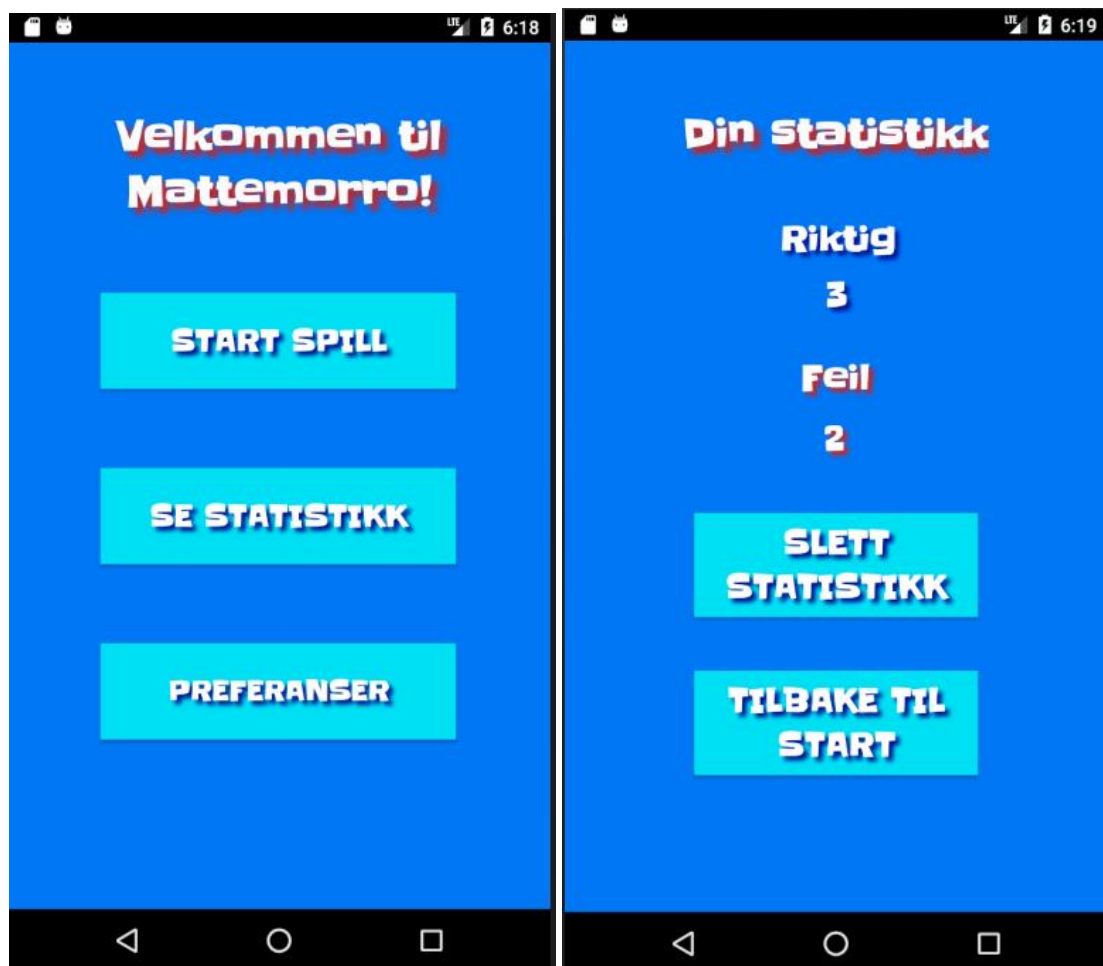


Når vedkommende har fullført spillet dukker det opp et nytt vindu som viser brukeren at spillet er fullført. Dette vinduet er utformet med kun ett alternativ om å gå tilbake til start, hvor brukeren kan starte spillet på nytt. Dette vinduet er designet som en del av spillet og følger samme design for å underbygge at spillet er fullført på en tydelig, men leken måte. Fargene i dette vinduet er hensiktsmessig plassert med lys turkis farge på mørk bakgrunn og mørkblå på lys/turkis bakgrunn (knappene). Dette er igjen for å øke kontrast og synlighet i applikasjonen. I likhet med avbryt-vinduet vi så tidligere bevares tilstanden til vinduet og forholder seg likt ved rotasjon.

Statistikk/Se statistikk

Etter vedkommende har trykket «TILBAKE TIL START» i fullført spill-vinduet blir brukeren tatt tilbake til hovedmenyen. Herfra har brukeren mulighet til å gå inn på statistikk og se sine resultater.

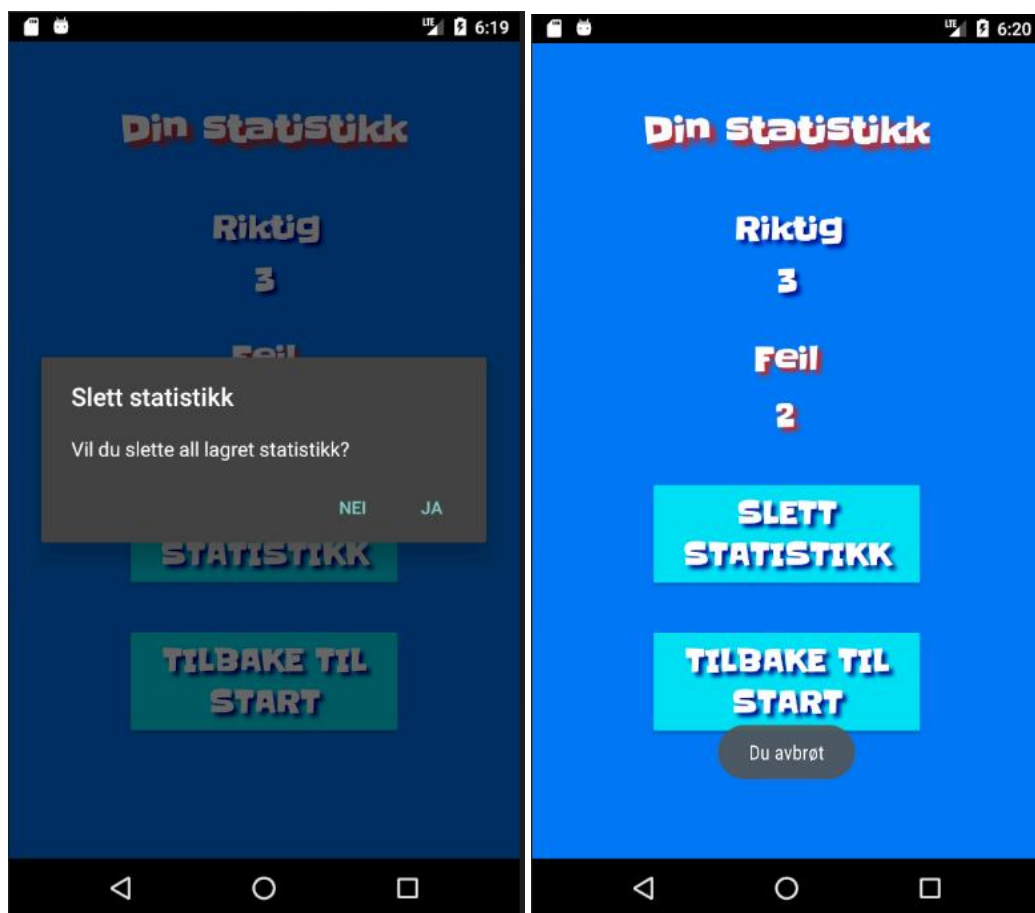
Statistikk/Stående



Slik vi ser over er resultatet fra spillet vi utførte bevart i statistikken. I likhet med utformingen vi så i spillet så følger statistikken de samme fargekodene. Her for å gi ekstra synlighet, kontrast og forståelse for hva som er riktig og feil antall, ved at fargekoden rød representerer feil og blå representerer riktig. Fargene i er dermed med på å underbygge representasjonen av statistikken. Tallene og skrift er også gjort store og synlige med god avstand til hverandre for å skape en ryddig og oversiktlig struktur.

Innad i statistikken har brukeren to valgmuligheter, «SLETT STATISTIKK» eller «TILBAKE TIL START». Om vedkommende trykker på «SLETT STATISTIKK» vil applikasjonen generere et vindu for å gi brukeren mulighet til å bekrefte om dette er tilfelle

eller ikke. Om brukeren da velger å trykke «NEI» vil statistikken forholde seg slik den var, og samtidig generere en liten bekreftende melding om at brukeren avbrøt slettingen, slik vi ser av bildene under.



Hvis brukeren derimot velger å trykke «JA» vil statistikken slettes forløpende og brukeren har da mulighet til å resette sine resultater i spillet.

Statistikk/Liggende



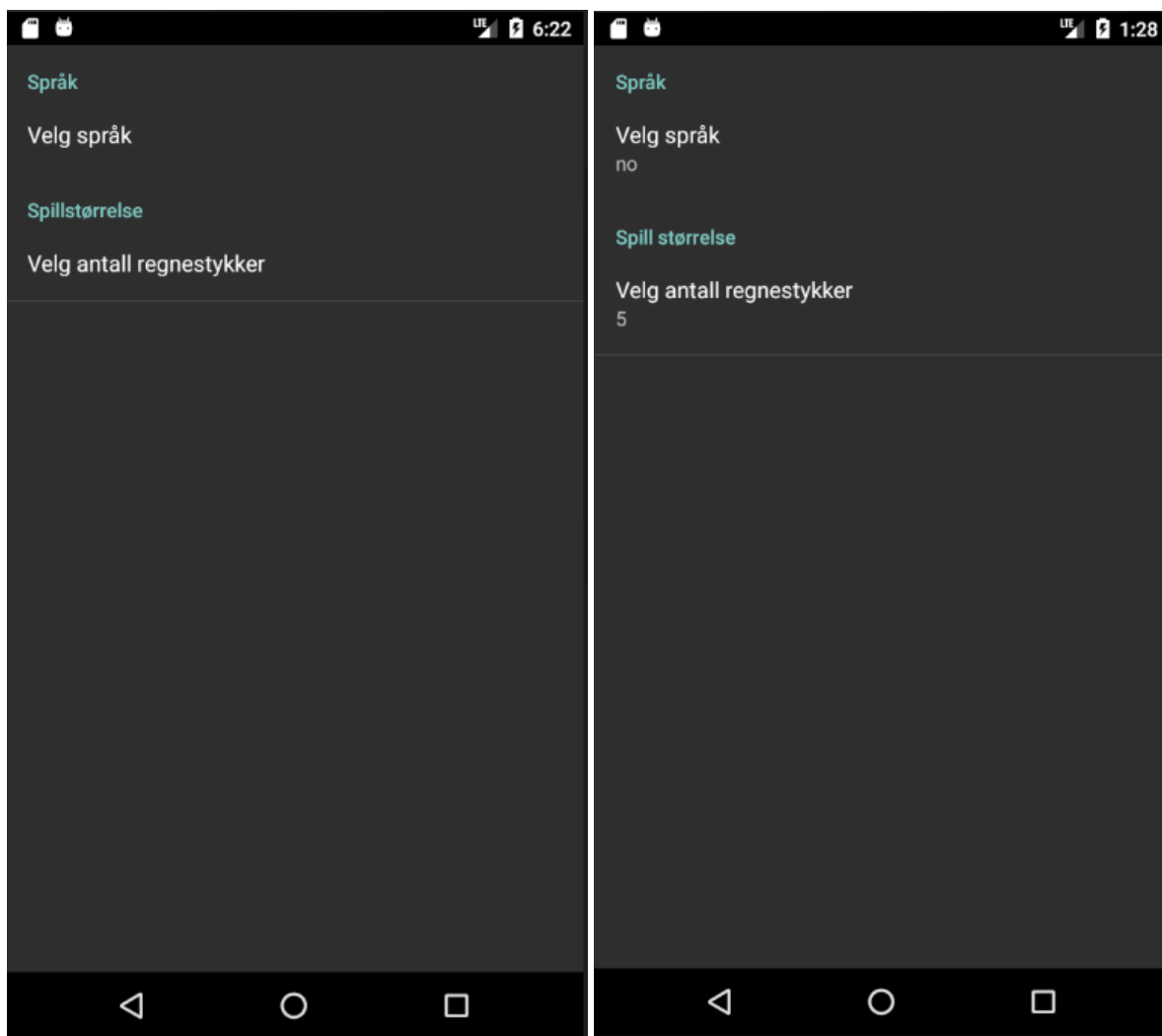
Ved å trykke på «TILBAKE TIL START» eller tilbake-pilen på telefonen vil brukeren bli tatt tilbake til hovedmenyen.

Som vi ser av det liggende designet er det ingen store endringer annet enn byttet fra vertikalt layout til horisontalt layout og knappene vil fortsatt være godt innenfor rekkevidde, og skygger med ulike farger og metning er fortsatt brukt for å skap kontrast og lesbarhet.

Preferanser/Språk - Spill størrelse

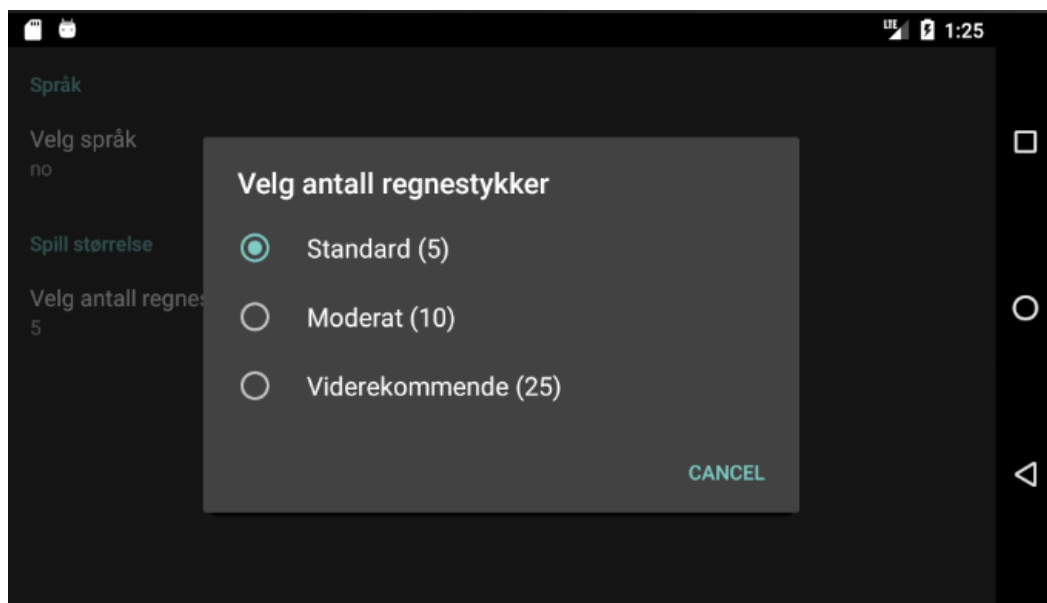
Hvis brukeren ønsker å endre språk eller spill størrelse kan vedkommende trykke på «PREFERANSER» i hovedmenyen. Herfra ledes brukeren til sine preferanser i applikasjonen. Ved første møte med denne vil den se slik vi ser den under.

Preferanser/Stående

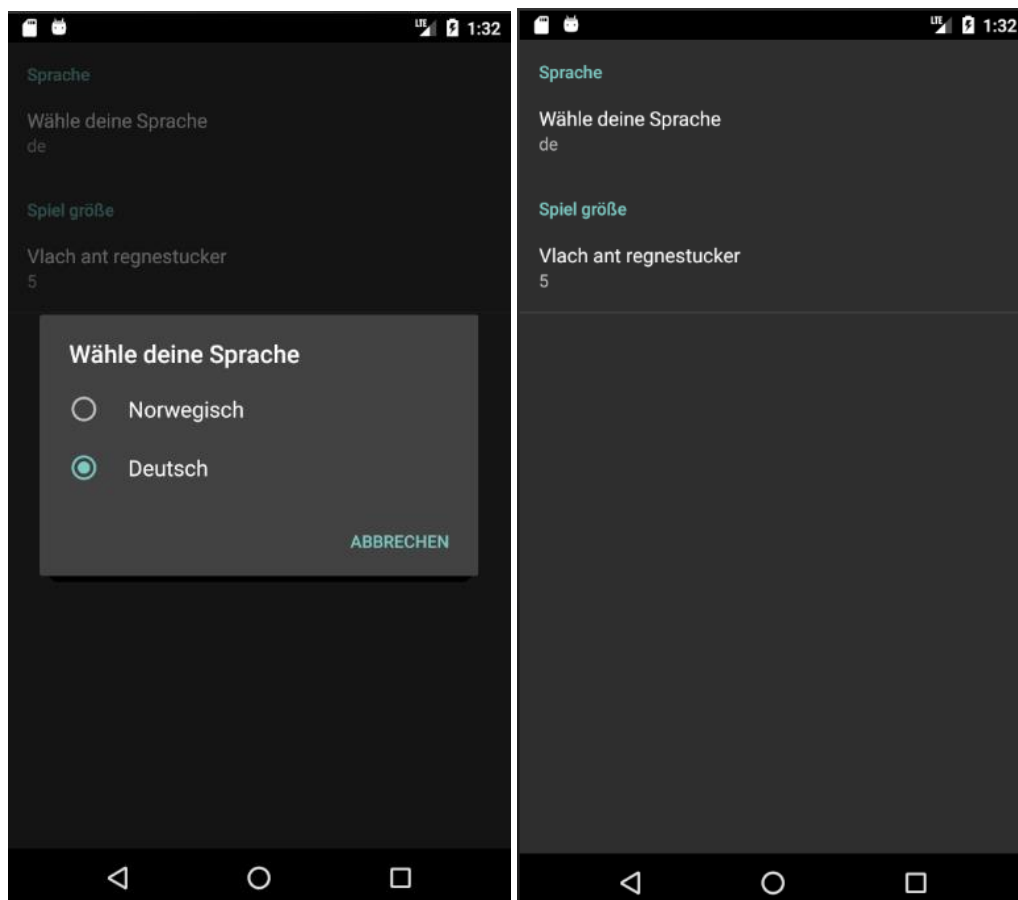


Når brukeren da har valgt sine preferanser vil de stå slik vi ser det på bildet nr 2 over, og på denne måten oppdateres preferansene fortløpende og blir stående for bruker til å se

Preferanser/Liggende



De nye valgene oppdateres fortløpende. Slik at brukeren med en gang ser effekt av sine valg. F.eks. ved endring av språk. Vi ser samtidig at valgt språk og antall spill står presentert i menyen etter valg.



Her er det valgt å opprettholde en standardisert preferanser-meny ettersom dette ikke har så mye med spillets komfort og brukervennlighet å gjøre annet enn et par valg. Det ble derfor prioritert tid og design andre steder i applikasjonen.

For å navigere tilbake til hovedmenyen herfra trenger brukeren bare å trykk på tilbake-pilen på telefonen. Med de nye innstillingene aktive.



Oppsummering

Oppsummert har dette vært et givende prosjekt, spesielt som en individuell oppgave. Dette har gjort at jeg har vært involvert i alle deler av utviklingen, men har samtidig gjort at jeg har måttet prioritere tiden min mot de viktigste tingene som funksjonalitet, noe som igjen kan ha fått designet til å lide i noen grad. Det har også vært en viss grad av tolkning når det kommer til hvor mye faglærer forventer av designet i denne omgang.

Alt i alt en veldig lærerik prosess.