

# Mappe 1

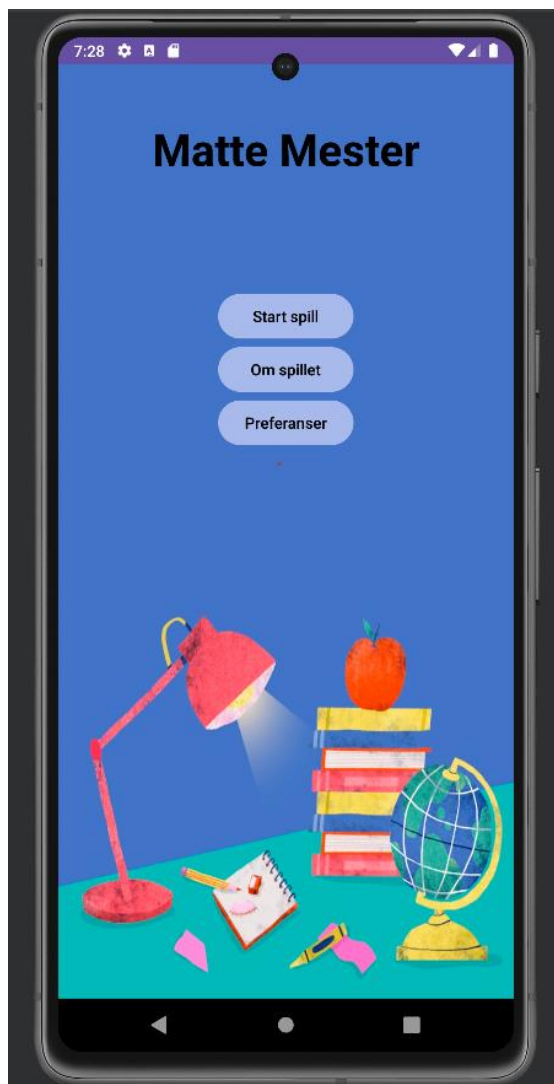
Rapport

S364536

## Innholdsfortegnelse

Hovedmeny .....	3
Start spill .....	5
Om spillet.....	7
Preferanser.....	8
Kilder: .....	9

## Hovedmeny



Slik er hovedmenyen for applikasjonen.

Menyen består av tittelen til appen og tre forskjellige knapper. Tittelen valgte jeg både som noe lett å huske samt indikerer den hva appen går ut på. Her vil en slik tittel raskt og enkelt lage et bilde for brukeren for hva man kan forvente.

Første knappen "Start spill" vil starte et nytt spill og appen hopper her over til en ny aktivitet. Det samme skjer for "Om spillet" og "Preferanser" skulle brukeren velge å trykke på en av disse.

Jeg har valgt dette bakgrunnsbilde da jeg føler det fyller skjermen på en effektiv måte med farger og illustrasjoner samtidig som den åpner opp med plass for andre funksjoner som knapper og en tittel på toppen av skjermen.

For å holde det konsistent med fargebruken gjennom appen bestemte jeg meg for å bruke

blåfargen vist i bakgrunnen. Med hjelp fra andre programmer fant jeg hex koden til bakgrunnsfargen og lagde den som en ny farge i "res/values/colors.xml".

Jeg brukte nettsiden *paletton.com*<sup>1</sup> for å finne ut av hvilke farger som passet sammen med blåfargen, og fikk da en hvit farge som jeg brukte for knappene. Dette er en fargekombinasjon som brukes både her og i spillene.



For liggende modus bruker jeg et annet bilde for bakgrunnen. Dette er det samme bilde som det over men lagd for horisontale skjermer. Slik kan jeg fortsette å ha det samme bakgrunnsbildet for både stående og liggende modus uten å endre på kvaliteten til bilde.

Her valgte jeg også å skifte på knappene fra å være under hverandre til å være ved siden av hverandre. På den måten får jeg brukt mer av skjermen og brukeren vil slippe å føle at alt er dyttet sammen i midten av appen, men heller anvender plassen den har.

Dette blir gjort ved å lage en layout-land mappe hvor skjermbildet for liggende modus vil være. Blir da mobilen rotert til en av sidene vil programmet bruke det nye skjermbildet framfor det andre.

## Start spill

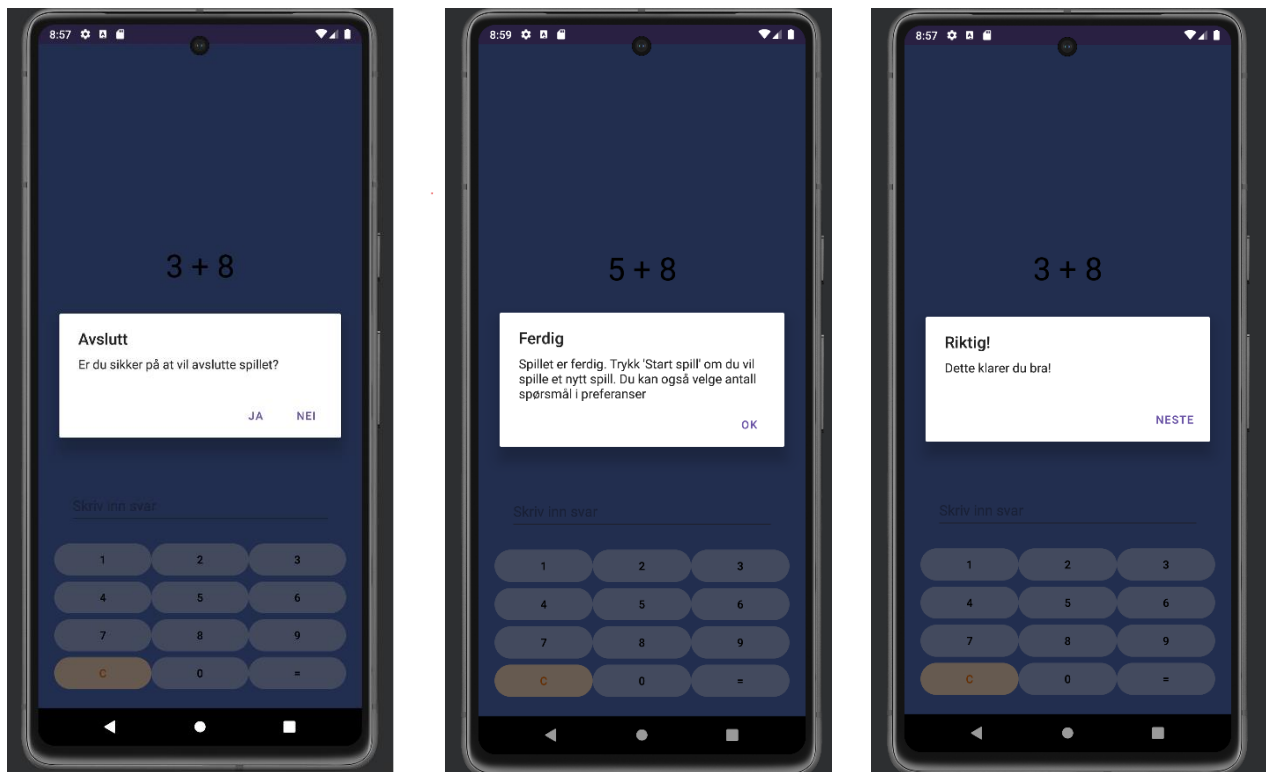


På skjermbildet til venstre ser vi siden for spillet. Dette er hovedfunksjonen til applikasjonen og er hvor mesteparten av tiden til brukeren vil være. Her ser vi at fargebruken tar fra hovedmenyen for å beholde identiteten til applikasjonen på tvers av aktivitetene.

Øvre delen av skjermbildet blir brukt for å vise de forskjellige regnestykkene. Her vil det komme et nytt regnestykke hver gang brukeren svarer riktig. Svarer brukeren feil vil den gi det samme regnestykket på nytt til brukeren har klart spørsmålet.

Nedre delen av skjermbildet er for knappene. Her har vi tallene 1 til 9, muligheten for å fjerne tallet du har skrevet inn og muligheten for å svare. Utformingen av knappene er gjort på en måte mange kjenner til, noe jeg tror vil gjøre det lettere å skrive inn svar.

Jeg har også valgt å bruke symboler da det er en mulighet for at brukeren ikke kan lese. Ved å endre farge på knappen for fjerning av tall forsterker man kontrasten fra de andre knappene både i utseende og funksjon.

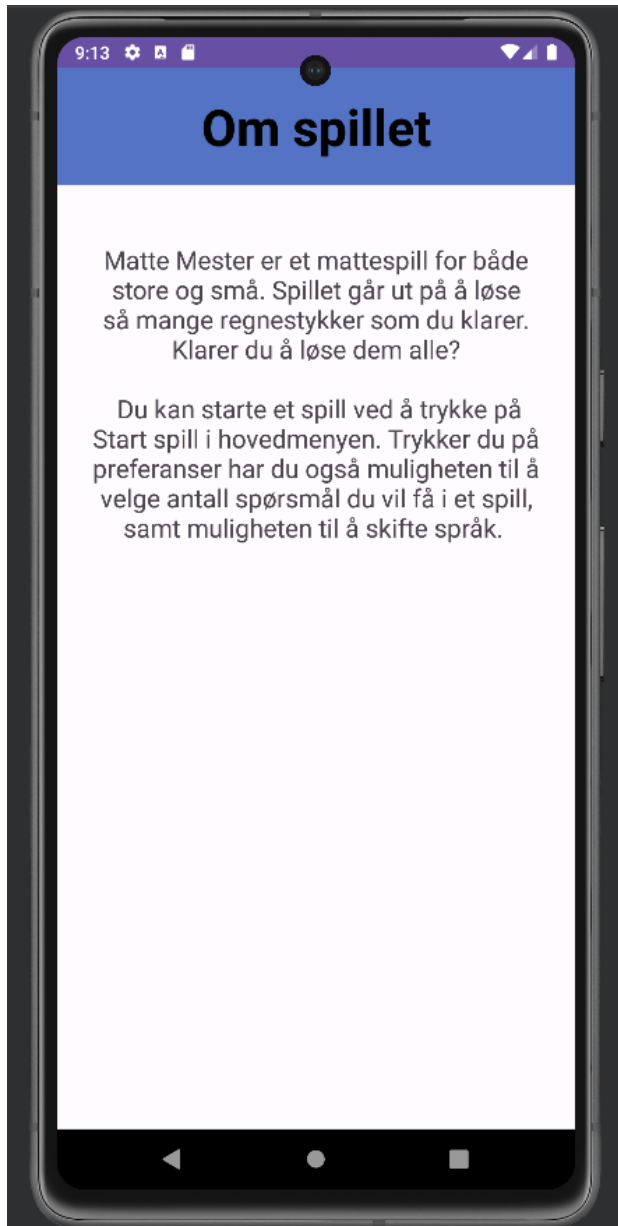


Applikasjonen tar også i bruk dialogbokser. Hvis bruker trykker på tilbake knappen i midten av et spill, vil det komme opp en dialogboks som spør om brukeren er sikker på om den vil avslutte eller ikke.

Brukeren får også en dialogboks som informerer om at spillet er over, men gir også muligheten for et nytt spill. Bruker blir også informert her om muligheten til å endre antall spørsmål i preferanser hvis man ikke har fått dette med seg.

Tilbakemeldinger kommer også opp i form av dialogbokser. Her vil det komme opp tilbakemeldinger for både riktige og gale svar. Jeg har valgt å bruke dialogbokser for dette da jeg føler noe annet kanskje ikke griper oppmerksomheten til brukeren. Dette kan føre til at bruker ikke helt for med seg tilbakemeldingen og heller da ikke skjønner når man har rett eller feil.

## Om spillet

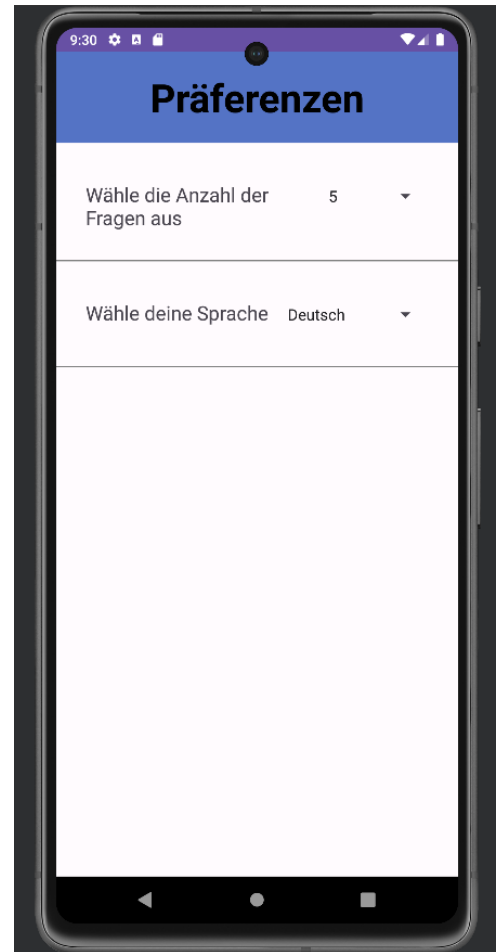
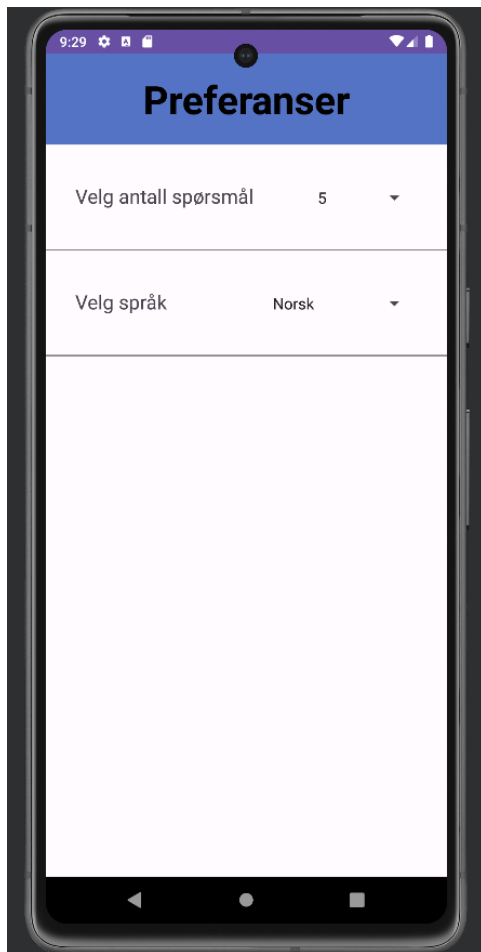


Dette er en enkel side men en beskrivelse av spillet. Det vil gi muligheten for å lære mer og funksjonene til spillet og hva det går ut på.

Blå fargen som brukes er den samme som de andre aktivitetene. Her har jeg valgt å ikke ha hele siden blå men bare topp delen da jeg føler at stor tekst som dette vil være lettere å lese på hvit bakgrunn.

Formålet med denne siden er å gi brukeren et bilde av hva spillet går ut på, samt forklare hva de forskjellige funksjonalitetene og knappene gjør.

## Preferanser



Preferanser siden gir deg muligheten til å velge antall regnestykker som skal komme opp i et spill. Her vil det være mulig å velge mellom 5, 10 eller 15 spørsmål som brukeren vil få.

Det er også mulighet for å skifte språk til tysk. Da skifter alle stringsene til tysk noe vi ser på skjermbildet til høyre. For å få dette til har jeg tatt i bruk shared preferences, som vil lagre appens instillinger på tvers av aktivitetene.



## Kilder:

1. <https://paletton.com/#uid=13N0u0kanTH0k+Z5YPeWLSj4AH>