

Mappe1 - MatteSpill

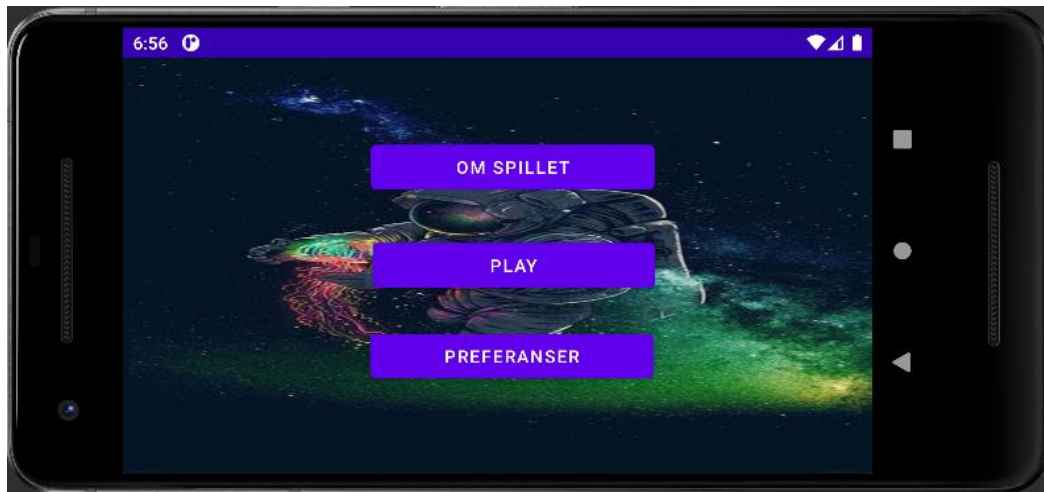
Denne mattespill applikasjonen ble laget i form av fire forskjellige layouts. I main layouten har brukeren tre valg: navigere seg til enten om spill, preferanser eller til selve spillet. Jeg prøvde å holde navigasjonsmulighetene så enkelt som mulig ved å gi disse tre alternativene direkte i den første layouten som brukerne ser når de starter appen, for så å gi muligheten til å navigere tilbake igjen med android's innebygde tilbake-knapp. På grunn av android's innebygde tilbake-knapp var det ikke nødvendig med å lage en egen knapp for å navigere tilbake igjen (det var også for å holde layouten så ren og tydelig som mulig).

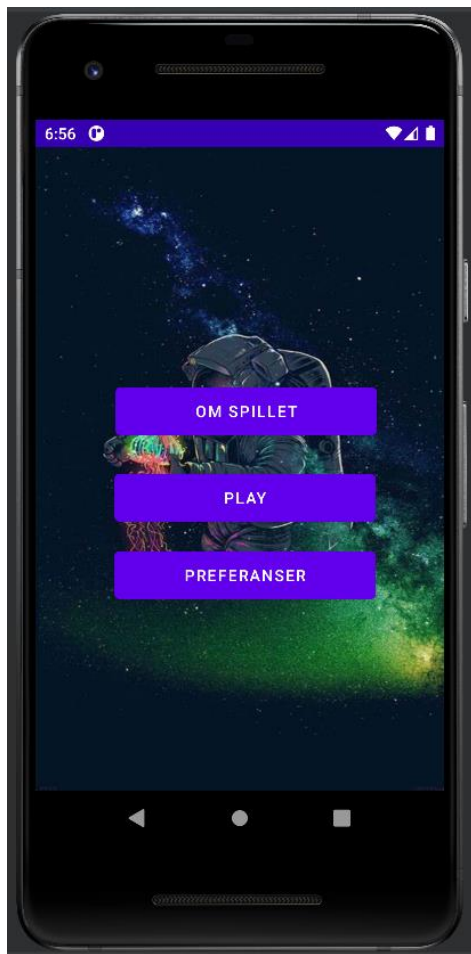
Når det gjelder farger prøvde jeg å holde det så konsistent som mulig ved å ha en mørkeblå/mørk bakgrunn for tre av de fire layoutene (activity_main, om_spill og preferanser). Ettersom bakgrunnen i disse tre layoutene er litt mørke, så var det viktig å ha hvit farge på teksten for å ha bra kontrast slik at brukerne enklere kan lese hva som står der. I spill_main layouten derimot er layouten lysere med et bakgrunnsbilde av to små skolebarn med et ark i midten av skjermen der spørsmål og svar blir skrevet ut til. I dette tilfellet er det dermed bedre å ha svart farge på teksten for å ha så optimal kontrast som mulig.

Målgruppen til mattespill applikasjonen er hovedsakelig småbarn, derfor valgte jeg ut et så barnevennlig bakgrunnsbilde for spillet som mulig. Det samme gjelder for hovedaktiviteten siden det er det første bildet brukerne kommer til å se. Der er det et bakgrunnsbilde av en astronaut som flyter rundt i universet. Når det gjelder preferanser og om spill layouten, ville jeg det skulle se litt mer teknologisk ut, og valgte dermed et slikt bakgrunnsbilde (med blå/mørkeblå farge). I dette tilfellet måtte knappene skille seg mer ut samtidig som fargen på knappene måtte passe til bakgrunnsbildet, og derfor ble lilla det beste valget jeg kom på. Det ble også det samme valget for de andre layoutene.

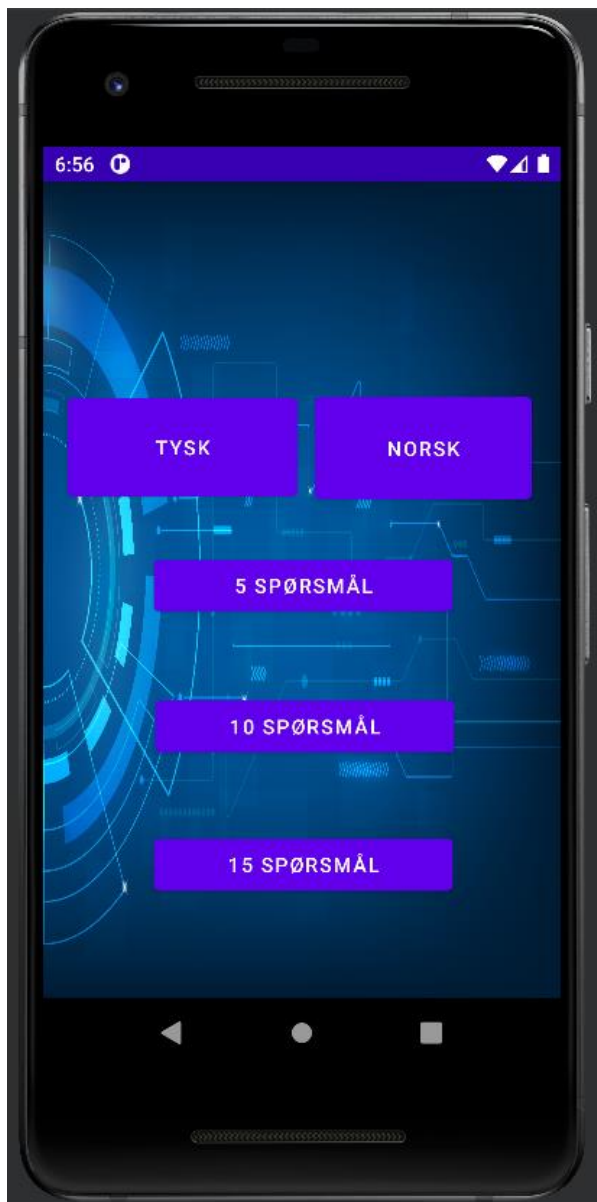
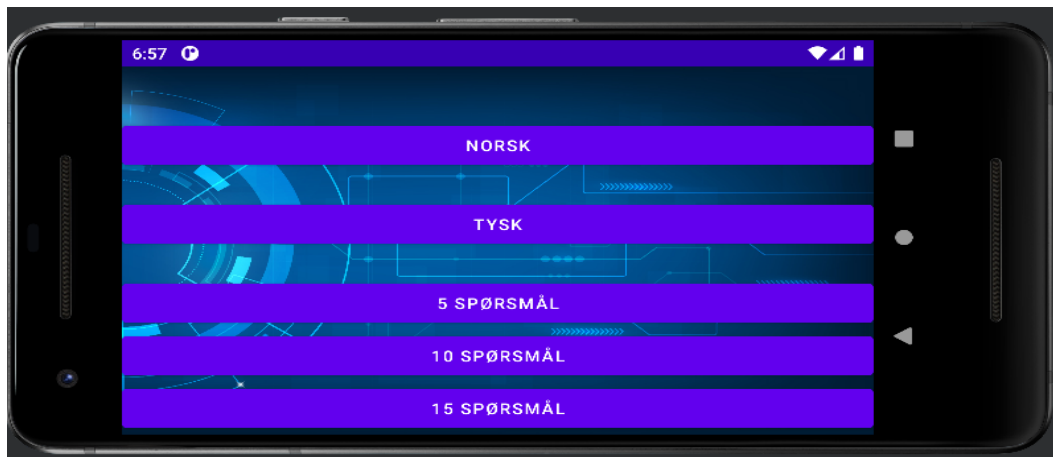
Når brukeren roterer mobilen, endrer layouten seg automatisk til layoutene innenfor layout-land mappen.

Under kan vi se en illustrasjon av den første layouten brukerne ser når de starter appen. Som vi kan se er det tre knapper som navigerer brukeren til tre ulike aktiviteter (I både vannrett og loddrett rotasjon).





Dersom brukeren navigerer seg til preferanser, vil h*n få opp alternativene av å velge språk, samt antall spørsmål hvert spill skal bestå av.



Dersom bruker velger 'Spill', blir h*n navigert til spill aktiviteten:



Når brukeren svarer feil, får h*n opp beskjed om det (ofte i form av selve fasiten, f.eks 10 + 10 blir 20). Dersom brukeren svarer korrekt derimot så får brukeren beskjed om at svaret er korrekt. Da må bruker trykke på play for å få opp neste spørsmål, det er også fullt mulig å skippe spesifikke spørsmål ved å bare trykke på play.

Et kort eksempel av hvordan det ser ut når brukeren svarer korrekt.



Når bruker endrer språk, så vil appen se slik ut:



Om_spill layouten som gir nøyere informasjon til brukeren om hvordan spillet fungerer, ser slik ut:



Kilder:

1. Design for Android/ Color & contrast, [Accessibility – Material Design 3](#)
2. Mobile navigation: patterns and examples, February 08, 2021, [Mobile navigation: patterns and examples - Justinmind](#)