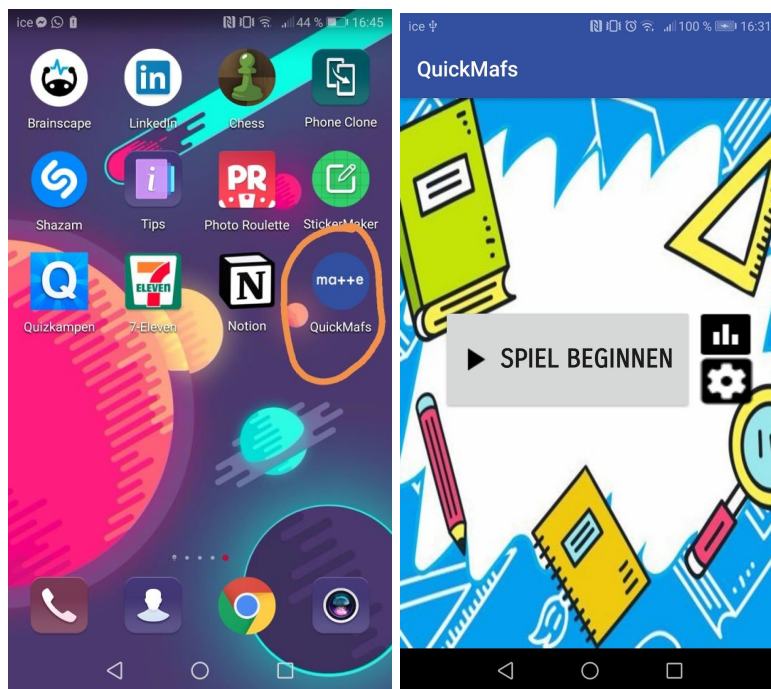


# Apputvikling Mappeinnlevering 1

Spillet mitt heter “QuickMafs”, jeg har laget et eget ikon for denne appen som du kan se på første bilde i rapporten. Ikonet har et simpelt design som står i stil med designet for resten av appen. For navigering har jeg brukt knapper og ikoner som passer inn. For å spare plass og fordi det er logisk har jeg brukt standard tilbake knappen som du ser nederst til venstre for å komme tilbake til hovedmenyen fra de andre aktivitetene. Designet mitt er kanskje litt kjedelig men det er svært ryddig og intuitivt, jeg bruker kjente ikoner og jeg gir klare meldinger til brukeren. Jeg vet vi ikke skulle si noe om koden i rapporten men jeg føler det er viktig å nevne at jeg har jobbet med prosjektet fra start så jeg har gjort ting på en måte som kanskje ikke er så vanlig for android utvikling. F.eks så laget jeg tidlig en singleton database klasse for å holde styr på all data under runtime. Men så lærte vi senere at dette kunne egentlig gjøres med flittig bruk av å overskrive metodene `onSaveInstanceState` og `onRestoreInstanceState` og at man kan sende data mellom aktiviteter. Et annet eksempel er pop-up vinduene mine som jeg laget som aktiviteter, men som jeg i ettertid har funnet ut at man kan bruke fragmenter. Men totalt sett må si meg fornøyd siden jeg tror jeg har fått til alt av funksjonaliteten som oppgaven spurte etter og mer.



Når du åpner appen kommer du til denne forsiden med tre knapper og et bakgrunnsbilde. Her har jeg brukt ikoner både for å gjøre funksjonene til knappene mer gjenkjennelig for brukeren og for å spare plass. Knappen med spill ikonet vil ta deg til selve spillet, ikonet med tre streker er kjent som et statistikk ikon og vil ta deg til statistikk over tidligere spill og tannhjulet kjent som innstillinger vil ta deg til en preferanse side der du kan endre på språk og antall spørsmål per spill. Dessverre så har innstillinger ikonet mitt litt dårlig oppløsning, man ser dette spesielt hvis

man kjører programmet på en enhet med større skjermstørrelse. Jeg valgte å ikke bytte det ut, siden jeg ikke fant en erstatting som passet til ikon-stilen til de andre ikonene i appen min.

Selve spill skjermbildene er nok det jeg har brukt mest tid på å designe, og jeg har prøvd mange forskjellige oppsett, farger og bilder. Jeg har tatt mye inspirasjon fra innloggingsskjermen til mobilen min. Så det de får er kanskje ikke det mest visuelt spennende, mest fordi jeg synes farger og bilder tok for mye fokus fra knappene og selve spillet. Til gjengjeld får de et design de er kjent med, noe som vi vet fungerer.

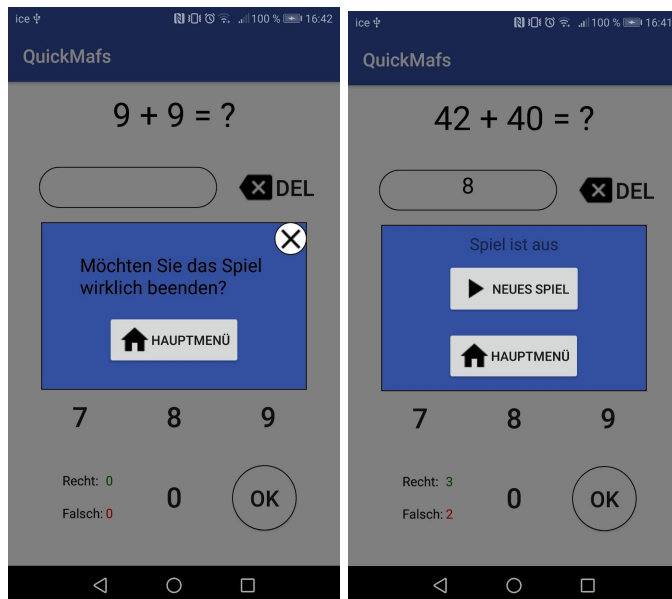
Jeg har et "remove" ikon ved siden av input boksen min som også har DEL teksten ved siden av seg og så har jeg en OK knapp nederst til høyre. Årsaken til at jeg valgte å bruke DEL og OK er fordi det er universelt, alle vet hva de betyr og det sparte meg verdifull plass å ikke måtte bruke noe som "Sjekk svar" eller "Tilbake".

Antall riktige og gale svar blir vist nederst til venstre. Her har jeg da valgt at fargen til riktige svar skal også være grønn mens fargen for gale svar skal være rød. Jeg vet ikke helt hvor denne konvensjonen kommer fra, men som regel betyr grønt at noe er bra/riktig og rødt betyr stopp/feil.

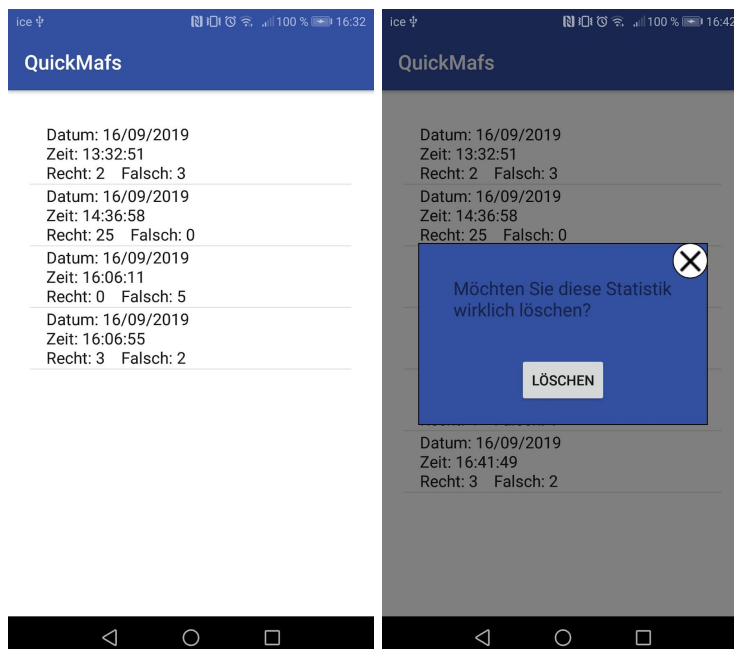


Dersom du prøver å gå tilbake midt i et spill vil du få opp en popup boks som spør om du virkelig har lyst til å forlate spillet før du har fullført det. Da har du faktisk tre ting du kan velge å gjøre. Du kan gå til hovedmenyen markert med hus ikonet og tekst for å avslutte spillet. Du kan lukke popup vinduet ved å trykke på krysset øverst til høyre eller ved å bare trykke utenfor boksen. Tidligere versjon hadde ikke dette krysset øverst til høyre, men jeg tenkte det var lurt å ha fordi det kanskje ikke er like lett for alle å forstå at man kan trykke utenfor for å lukke vinduet. Jeg har også lagt til skygge i bakgrunnen på alle pop-up-ene mine for å sette pop-up vinduet i fokus.

Jeg har også en popup for når spillet er ferdig som gir deg to muligheter. Enten starte et nytt spill markert med tekst og spill ikon, eller å gå til hovedmenyen markert med tekst og hus ikon. I motsetning til de andre pop-up-ene har jeg her fjernet muligheten til å lukke pop-up-en ved å trykke utenfor boksen.

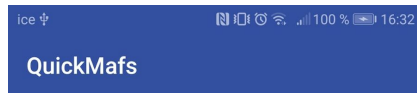


Jeg har klart å fått implementere en ganske omfattende statistikk som viser antall riktige og gale svar, dato og tid for når spillet ble fullført. Denne statistikken blir lagret til sharedpreferences så selv om man lukker spillet vil statistikken fortsatt være der. Dersom du ønsker å fjerne en statistikk er det bare å trykke på den du ønsker å fjerne så vil det komme opp en pop-up. Denne pop-up-en er veldig lik den første jeg nevnte. Du kan trykke utenfor vinduet for å lukke pop-up-en eller krysset øverst til høyre. Så kan du trykke på slett knappen for å faktisk slette statistikken du trykket på.

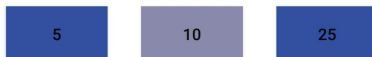


I preferanser kan du velge hvor mange spørsmål du ønsker per spill, den vil være satt til 5 når du åpner spillet, men du kan endre til 10 eller 25. Den som er valgt vil ha en lysere farge for at brukeren enkelt visuelt kan se hvilken opsjon som er valgt.

Når det kommer til språkvalg så skulle appen bare støtte to språk, norsk og tysk. Derfor tenkte jeg det var greit å bruke flagg som knapper der det valgte språket blir fremhevet med en lilla grense som indikerer at det språket er valgt. Jeg har også begge språkene over flaggene fordi ønsker jeg å gjøre det så tydelig som mulig for alle som skal bruke appen. Språk lagres permanent til sharedpreferences så appen kan lukkes og vil fortsatt huske hvilket språk som ønskes.



Anzahl der Fragen pro Spiel



Norwegisch(Norsk)    Deutsch(Tysk)

