



Mappe2: Møte Eksperten

Mahmoud Abouchandi S331361

Abdulrazak Kanjo S331393

DAVE3600 Apputvikling

Oslomet – storbyuniversitetet

Contents

Innhold	ii
1 Brukergrensesnittdesign (UI)	1
1.1 Forord	1
1.2 Brukervennlighet	1
1.3 Fargebruk	2
1.4 Ikoner og tilbydelser	3
1.5 Kontinuitet og form	4
1.6 Logo gjentakelse	5
2 Applikasjonen step-by-step	6
2.1 USECASE: USECASE: Lag en kontakt og legg kontakten inn i et møte.	6
2.1.1 Klikker på kontakt ikonet nederst	6
2.1.2 Trykker på add knappen inne i kontakter	7
2.1.3 Skriver inn navn og telefonnummer (Passe på validering)	7
2.1.4 Trykker på legg til knappen	8
2.1.5 Går inn på møte ikonet	8
2.1.6 Klikker på add knappen inn i møter og fyller inn informasjon.	9
2.1.7 Klikker meg inn på legg til kontakter for å legge til valgte kontakter i møtet	9
2.1.8 Klikker lagre etter å ha valgt kontakter som skal være med i møte	10
2.1.9 Trykker på legg til knappen nederst (Dette er en gamlere versjon av designet. knappen skal være øverst i viewet).	10

3 Funksjonalitet	12
3.1 Alle møter og kontakter har en endre knapp og en slett knapp.	12
3.2 Rotasjon	12
3.3 Validereing	13
3.4 Send sms, sms tid og sms melding i preferanser	14
3.5 Utgått møter	15
3.6 Ikoner for kontakter	17

1 Brukergrensesnittdesign (UI)

1.1 Forord

Denne rapporten består av to deler. Den første delen omhandler design- og universell utforming av appen, den andre delen er en beskrivelse av funksjonaliteten basert på steps-skjermbilder. Vi har valgt å gi appen et mer lignende business tema, De dominerende fargene er lyseblå, mørkeblå og hvit. I rapporten tar vi utgangspunkt i oppgaveteksten og drøfter hvorfor vi valgte å gjøre det på den måten.

1.2 Brukervennlighet

Appen er designet slik at det passer for en eldre aldersgruppe. Navigasjonsmenyen er plassert nederst med 3 ikoner, møte ikon, kontakter ikon og innstillinger ikon. Designet på appen er veldig enkelt med få detaljer som mulig og store mellomrom mellom elementene. Alle knapper har en animasjon når det klikkes på, som signaliserer brukeren om at det har blitt trykket på en knapp. Vi bruker ikoner på alle knapper.

1.3 Fargebruk

Vi bruker analoge farger som reflekteres i naturen. Siden temaet for appen er business, valgte vi nabofarger i fargesirkelen. Kjennetegn på den analoge fargeharmoni er å bruke samme farger med justert lysstyrke og metning. Dette oppfattes vanligvis som behagelig å se på. Fargene har en lav metning. Og selv om hoved fargen er blå, har vi valgt å bruke rød og grønn til administrasjons knappene for både møter og kontakter. Men disse har samme metning som hovedfargene og har ikke høy kontrast til dem.

På knapper som har en veldig lys bakgrunn, har vi brukt skygge på. Dette gjør at brukeren ser at knappene overlapper alt annet og er mer synlige enn andre elementer. Knappene står i kontrast til bakgrunnen og kan hjelpe brukeren med å identifisere knappene.



Figure 1.1: Farge bruk i forside

Videre ser vi at teksten er mørk og bakgrunnen er lys. Vi hadde et problem med å endre på fargene i preference Screen og konkluderte derfor med å ha det som grå bakgrunn med hvit tekst. For de fleste brukere vil mørk tekst på lys bakgrunn være lett å lese. I tillegg er det bare en liten andel av brukerne som vil foretrekke lys tekst på mørk bakgrunn. Lys tekst på mørk bakgrunn kan ofte bli problematisk fordi det kan oppstå en forstyrrende gløde effekt med neg-

aktivt skift. Vi valgte også å gi bakgrunnen en høyere lyshetskontrast for å ta hensyn til brukere med nedsatt fargesyn. Dersom det ble brukt fargekontraster med samme lyshetsgrad for tekst og bakgrunn ville dette vært problematisk for fargeblinde som er mer avhengige av lys.

1.4 Ikoner og tilbydelser

De fleste brukere vil klare å gjenkjenne forside-ikonene fra tidligere erfaringer apper, og vil dermed kunne identifisere dem slik. Knappene i navigasjonen er typiske tilbydelser, som møte-knappen, innstillinger-knappen og kontakter-knappen. Vi følte dermed ikke noe behov for ekstra tekst som forklarer hva disse knappene gjør. I tillegg har vi en liten animasjon på knappene som skifter farge på knappene ved et trykk, slik at brukeren forstår bedre at det er en knapp og at denne er aktiv.



Figure 1.2: Ikoner og tilbydelser

1.5 Kontinuitet og form

Elementene grupperes i henhold til usynlige linjer. Dette bidrar med å gi appen en ryddigere struktur. Tekst er venstrejustert for å gjøre det mer leselig.

Navigasjonen er plassert nederst i brukergrensesnittet fordi brukeren er avhengig av å navigere oftere og dermed er dette lett tilgjengelig. Listview layouten for både møter og kontakter har skygge bak seg, selv om denne har samme bakgrunn som hoved bakgrunnen, vil man kunne se et skille mellom hver item. gitt bilde under:

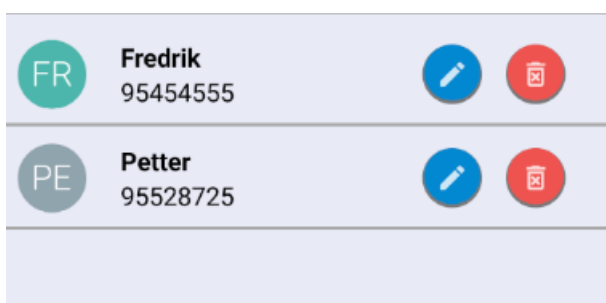


Figure 1.3: Kontinuitet og form



Figure 1.4: Kontinuitet og form

1.6 Logo gjentakelse

App logo viser en sirkel av mennesker som er under et møte. Appen vår heter Møte eksperten. Det ligger skygge bak den hvite teksten i logoen for å fremheve hele logoen. Vi valgte å ha med grønn og rød i logoen fordi noen av knappene er røde og grønne . Ikonet gjentar seg i appen.



Figure 1.5: Logo

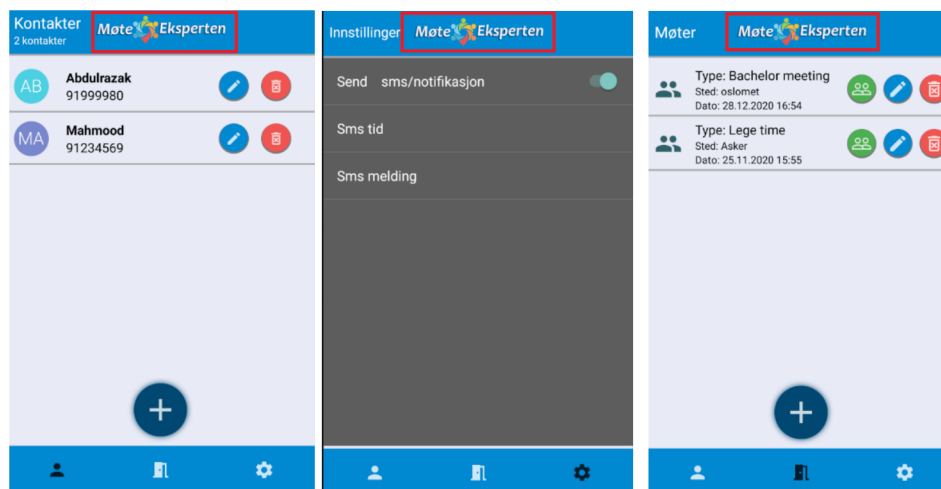


Figure 1.6: Logo gjentakelse

2 Applikasjonen step-by-step

2.1 USECASE: USECASE: Lag en kontakt og legg kontakten inn i et møte.

2.1.1 Klikker på kontakt ikonet nederst

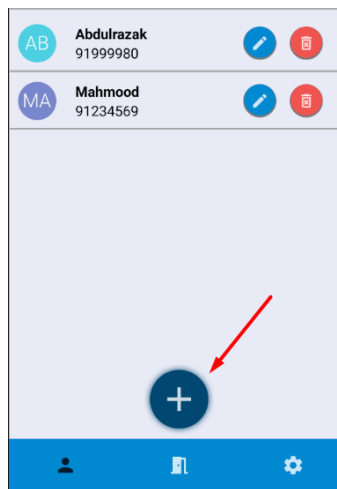
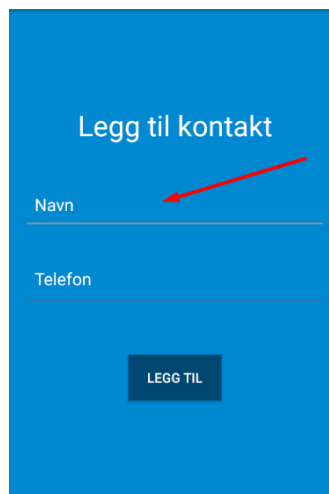


Figure 2.1: start spill

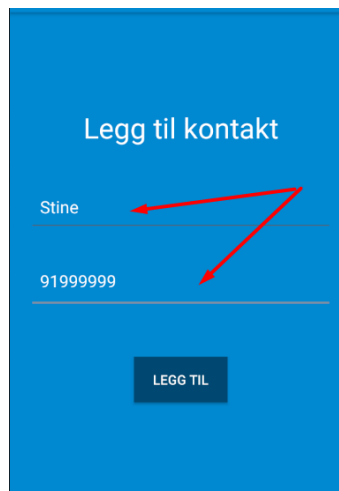
2.1.2 Trykker på add knappen inne i kontakter



A screenshot of a mobile application screen titled "Legg til kontakt" (Add contact). The screen has a blue background. There are two input fields: "Navn" (Name) and "Telefon" (Phone). A red arrow points to the "Navn" field. Below the fields is a dark blue button labeled "LEGG TIL".

Figure 2.2

2.1.3 Skriver inn navn og telefonnummer (Passe på validering)



A screenshot of the same mobile application screen titled "Legg til kontakt". The "Navn" field now contains the text "Stine" and the "Telefon" field contains the text "91999999". A red arrow points to the "Stine" text, and another red arrow points to the "91999999" text. The "LEGG TIL" button remains at the bottom.

Figure 2.3

2.1.4 Trykker på legg til knappen

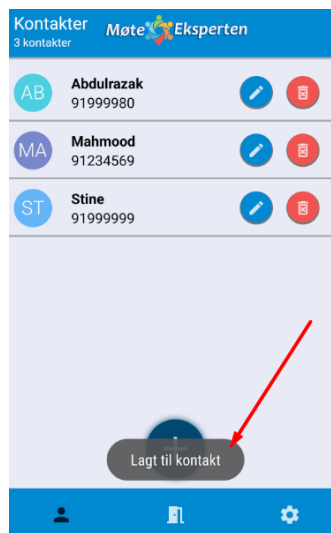


Figure 2.4

2.1.5 Går inn på møte ikonet

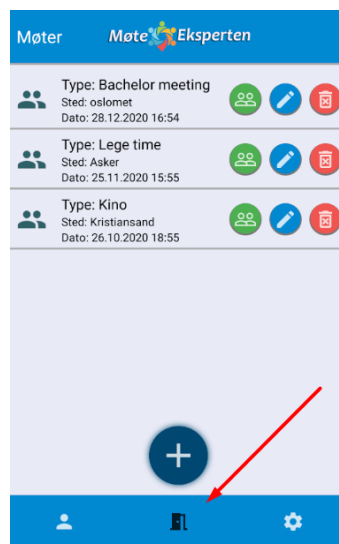


Figure 2.5

2.1.6 Klikker på add knappen inn i møter og fyller inn informasjon.

Ny Møte: LEGG TIL

møte familie

Egon

Tidspunkt

Sep 24 6 05 AM

Oct 25 7 06 PM

Nov 26 8 07

Legg til kontakter

Figure 2.6

2.1.7 Klikker meg inn på legg til kontakter for å legge til valgte kontakter i møtet



(a)

☐ velg alle LAGRE

<input type="checkbox"/>		Abdulrazak 91999980
<input type="checkbox"/>		Mahmood 91234569
<input type="checkbox"/>		Stine 91999999

(b)

Figure 2.7: egge til valgte kontakter i møtet

2.1.8 Klikker lagre etter å ha valgt kontakter som skal være med i møte

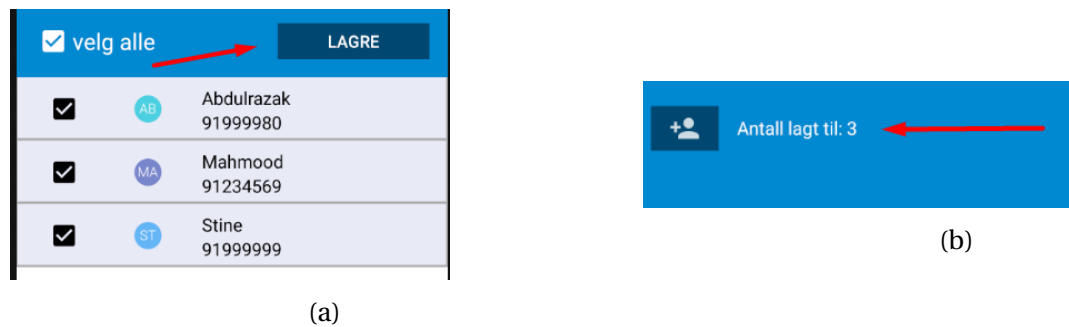


Figure 2.8: lagre kontakter til en møte

2.1.9 Trykker på legg til knappen nederst (Dette er en gamlere versjon av designet. knappen skal være øverst i viewet).

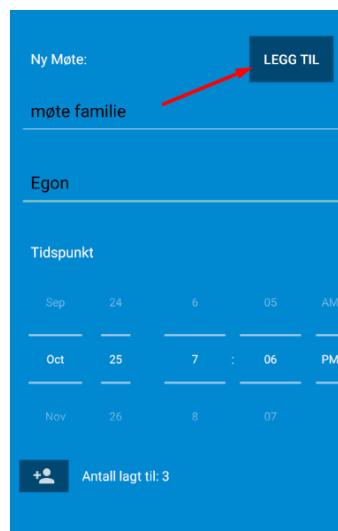


Figure 2.9

Da vil møte bli opprettet med valgte kontakter

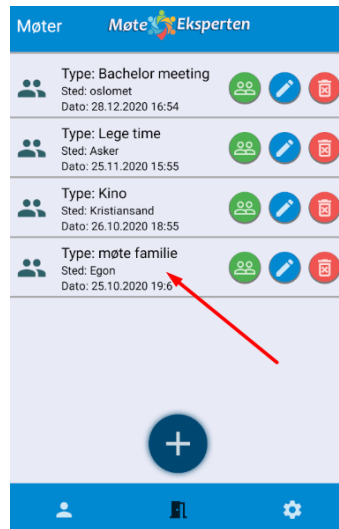


Figure 2.10

3 Funksjonalitet

3.1 Alle møter og kontakter har en endre knapp og en slett knapp.

Når man trykker endre vil man få opp en ny activity med pre-loaded informasjon av valgt møte/kontakt. Dette viewet er akkurat som i legg til.

Ny Møte: LAGRE

møte familie

Egon

Tidspunkt

Sep 24 6 05

Oct 25 7 06

Nov 26 8 07

+ Antall lagt til: 3

Figure 3.1: ny activity med pre-loaded informasjon

3.2 Rotasjon

Ved rotasjon vil input bli bevart.

Figure 3.2: ny activity med pre-loaded informasjon

3.3 Validereing

Dersom man prøver å trykke på legg til/endre knappen inne i endremøte/endrekontakt/leggtilkontakt/leggtilMøte vil man få opp feilmeldinger dersom man skriver inn feil i validering:

Figure 3.3: Tom svar

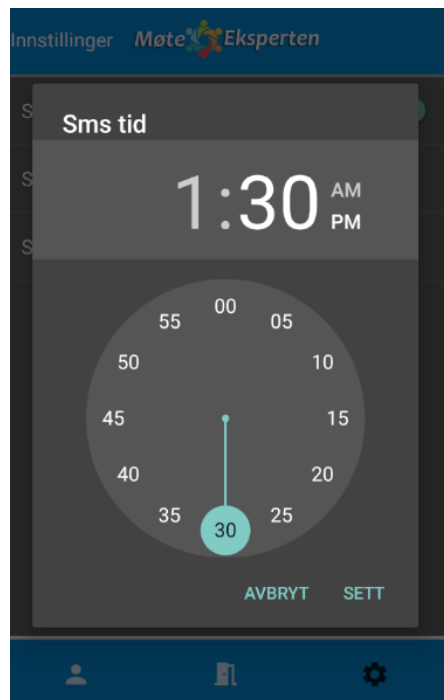
(a)

(b)

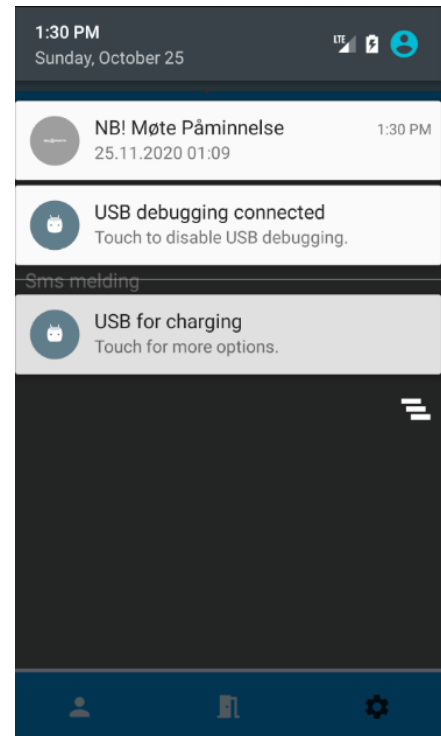
Figure 3.4: Validering

3.4 Send sms, sms tid og sms melding i preferanser

Som standard er innstillingene satt til at det sendes sms på tiden 08:00. ved endring av sms tid og aktivering av sms vil appen sende en notifikasjon samtidig som meldingen sendes.



(a)



(b)

Figure 3.5: Alarm Notifikasjon

3.5 Utgått møter

Dersom sms servicen er på og alle møter er utgått(altså datoen til møte er fra tidligere), vil det fortsatt sendes notifikasjon, men det vil stå at det ikke er noen kommende møter. Selve sms servicen vil da bli slått av.

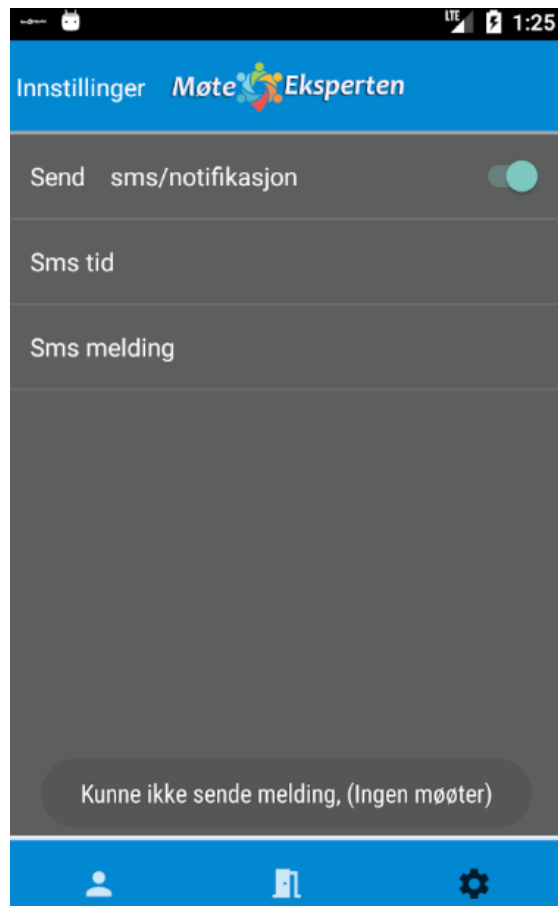


Figure 3.6: Innstillinger

Notifikasjon meldingen er standard satt, mens sms melding kan endres på i prefereansene.

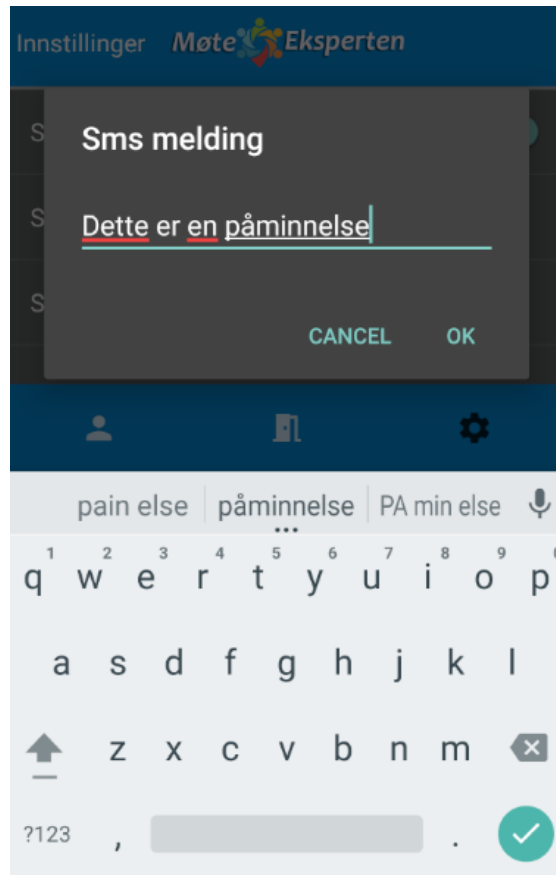


Figure 3.7: melding

3.6 Ikoner for kontakter

kontaktlisten genererer kontaktikoner basert på de to første bokstavene i kontaktnavnet og skifter bakgrunnsfargen. Dette gir en mer moderne og stilig design og er en standard for hvordan kontakter fremstilles i forskjellige apper per dags dato.

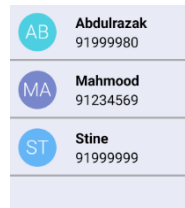


Figure 3.8: ikoner til kontakter