

DAVE-3600 – APPUTVIKLING

MAPPEVURDERING 1 I

APPUTVIKLING

MEDLEMMER;

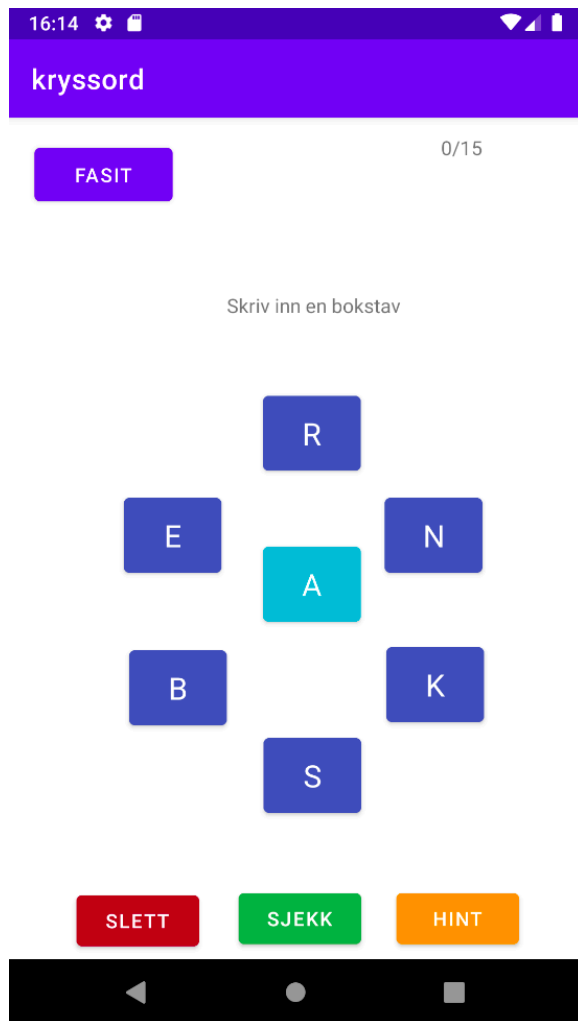
Tanmeet Singh, s348904

Shahvez Mahmood, s354404

Innholdsfortegnelse

Start Skjerm.....	3
Fasit knapp	4
<i>Hint knapp</i>.....	5
<i>Tilbakemeldinger</i>.....	6
Landscape.....	8
Kilder	9

Start Skjerm



Dette er vår start skjermbilde. Start skjermen har alle de obligatoriske knappene som kreves for å tilfredsstille oppgavekravene og en introduksjons instruks. Når vi lagde denne applikasjonen regnet vi med at spilleren kan dette spillet fra før.

Vi har valgt #B00020 fargen på slett knappen fordi ifølge Android Developer Docs bør slett knappen ha det som baseline farge (Google, 2022).

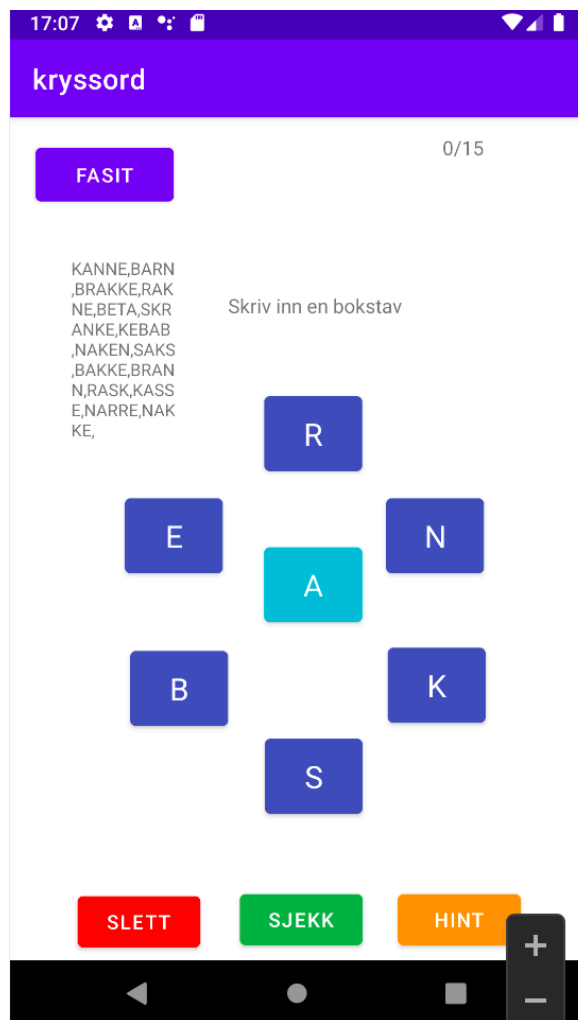
Vi har valgt blåfarge på knappene fordi blå er ofte assosiert med ro og fred. En undersøkelse viste at folk faktisk frembringer disse assosiasjonene når de ser fargen blå (Zhu, 2009). Slik at brukeren er avslappet når den spiller ordstjerna. Vi tenker at ordstjernen skal gi

brukere en avslappet opplevelse og et spill som man skal spille med en kopp kaffe om morgenen.

For å skille bokstaven som alltid må brukes brukte vi en color swatch (Google, 2022) av den blå fargen for å lage en kontrast, men fortsatt vise at de tilhører samme kategori og assosiasjon.

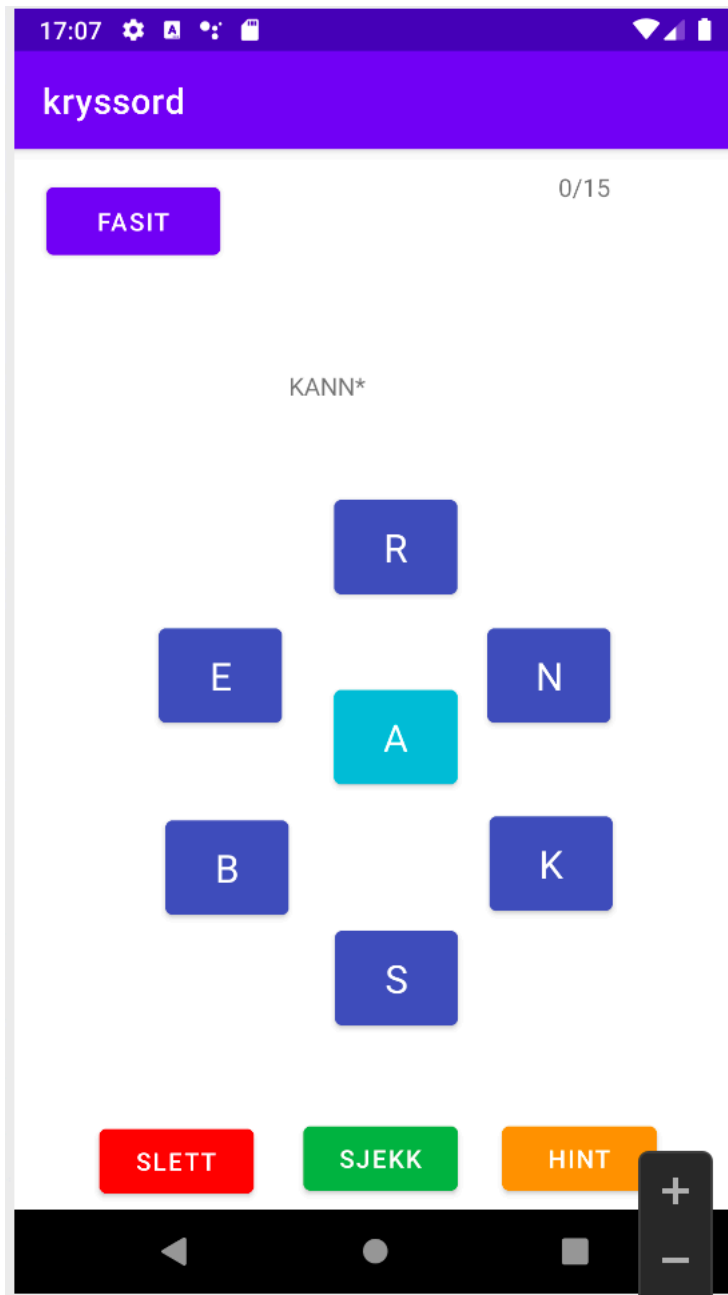
Vi brukte ulike farger på ulike funksjoner, for å gjøre det mer intuitivt. For eksempel sjekk knappen er grønn, fordi vi assosierer grønt med riktig, slett knappen er rød, i og med at vi tenker at rød tyder på feil eller «fare», og hint knappen er gul, i og med at det tyder på «usikkerhet».

Fasit knapp



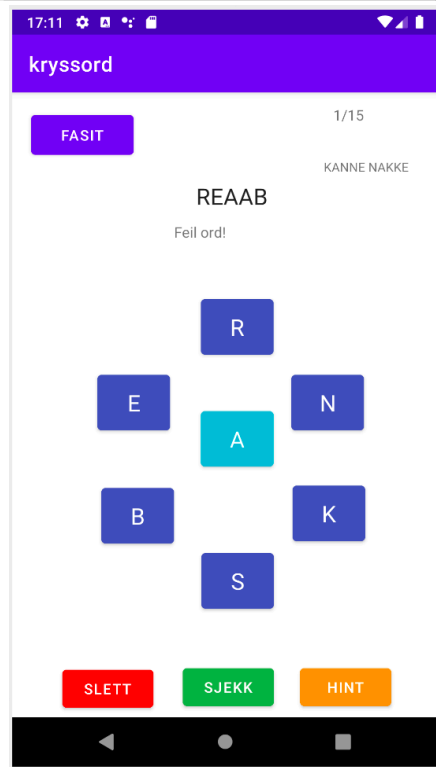
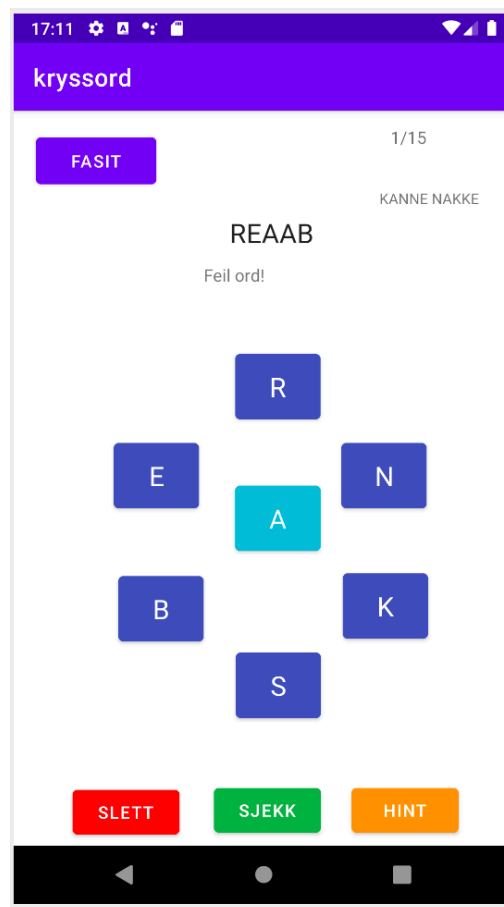
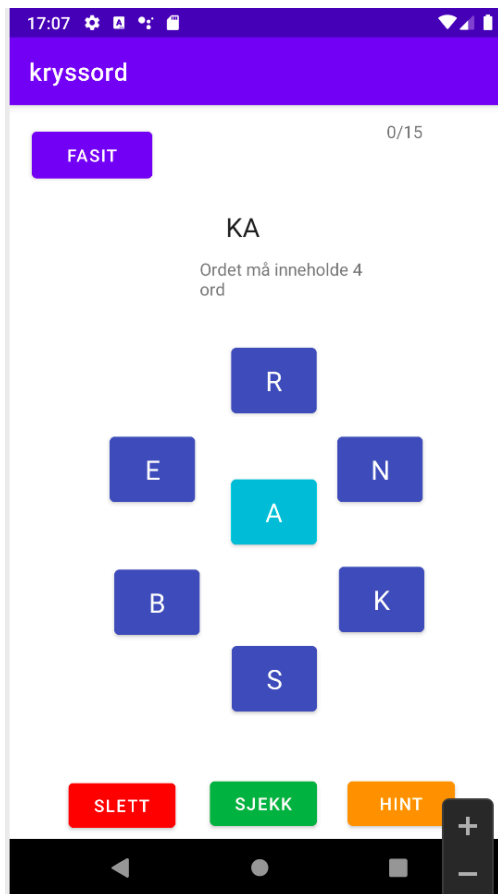
Vi implementerte en fasit funksjon. Når man trykker på «fasit» knappen, får man oversikt over alle ord som er tilgjengelige i en tekstboks under. Når man trykker knappen igjen, forsvinner alle ord. Den er tilgjengelig hele tiden slik at brukeren kan ta i bruk dette hvis den sitter fast og kan skrive av.

Hint knapp



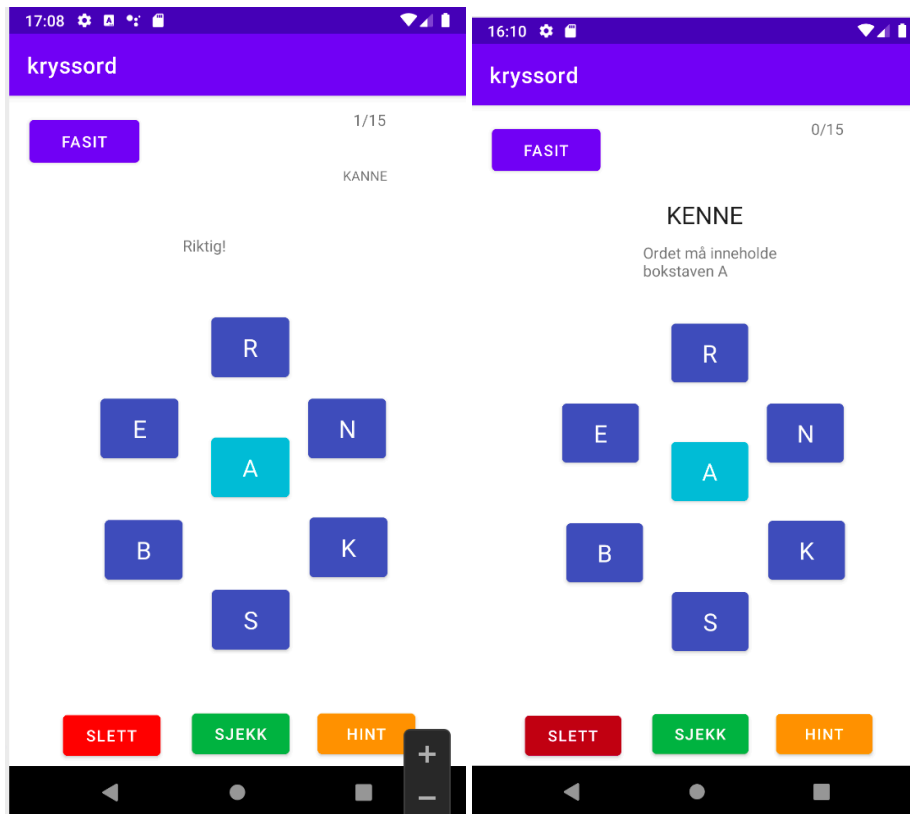
Vi har også implementert en HINT knapp. Når man trykker knappen, får vi opp et random ord fra listen, men med en stjerne på den siste bokstaven. Når vi prøver å skrive et ord, forsvinner hintet. Den er plassert under tekstboksen og i samme boks som tilbakemeldingene til brukeren.

Tilbakemeldinger

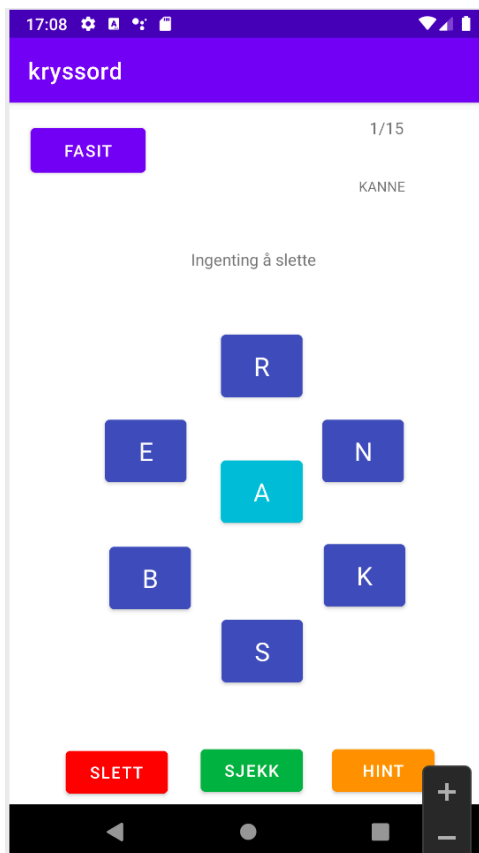


Man kan kun «sjekke» et ord som har mer enn 3 bokstaver og inneholder bokstaven A.

Dette får brukeren tilbakemelding på om disse kravene ikke er tilfredsstilt. Brukeren får også tilbakemelding om ordet er riktig eller feil etter at de øvrige kravene er tilfredsstilt.

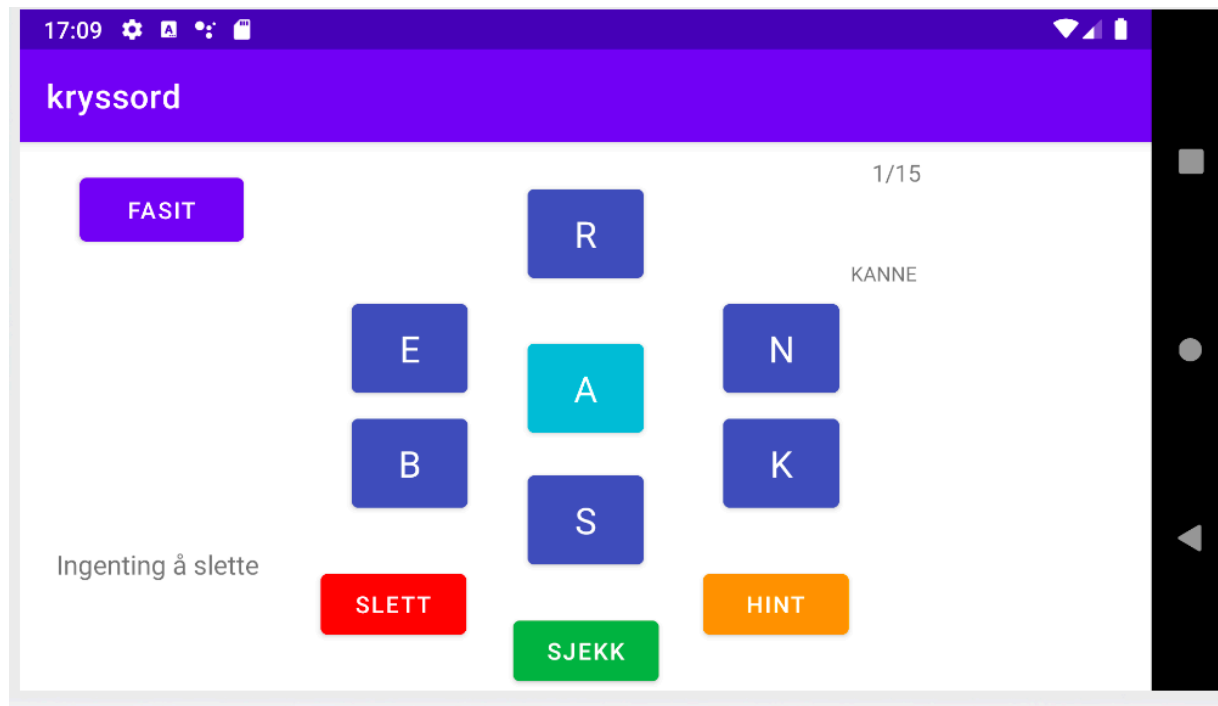


Når ordet er gjettest riktig vil progresjonsbaren øke med en.



Hvis brukeren velger å slette når input boksen er tom, vil den få tilbakemelding om at det er ingenting å slette.

Landscape



Dersom man prøver å gå fra rett skjerm, til landscape mode, vil informasjonen som er lagret, vedvare. Dette har vi implementert ved å bruke «onsaveinstance» funksjonen. Vi har endret design slik at vi bruker landscape plassen bedre og flyttet tilbakemelding boksen og input boksen.

Kilder

Google. (2022, September 21). *Material*. Hentet fra Color theme creation:

<https://material.io/design/color/the-color-system.html#color-theme-creation>

Zhu, R. M. (2009, Februar 27). Blue or Red? Exploring the Effect of Color on Cognitive Task Performances. Hentet fra

<https://www.science.org/doi/10.1126/science.1169144>