



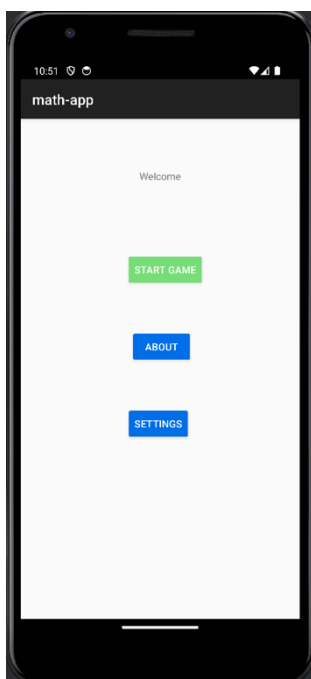
MAPPEVURDERING 1

Apputvikling (DAVE 3600)

Table of Contents

Start skjerm.....	1
Om.....	1
Instillinger.....	2
Spill.....	3
Feilhåndtering.....	3
Ferdig.....	5

Start skjerm

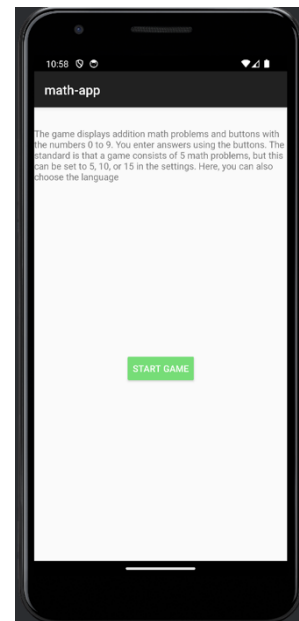


Når applikasjonen åpnes blir man møtt med et enkelt brukergrensesnitt, hvor brukeren enkelt og greit kan trykke på start knappen for å starte spillet. Spilleren kan også lese om reglene og justere instillinger ved å trykke på about og settings.

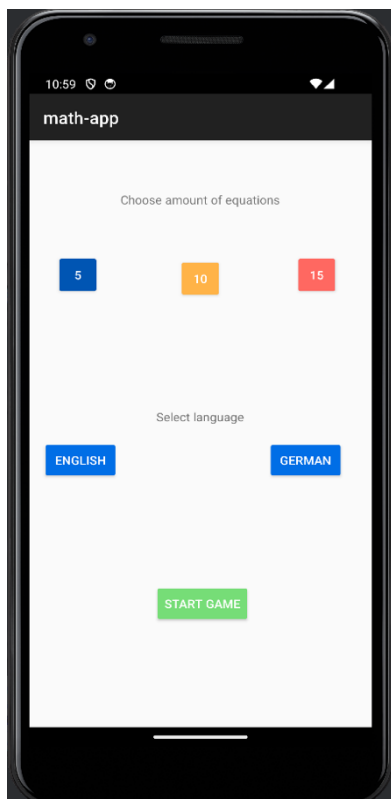
Startknappen er grønn grunnet grønt er vanligvis assosiert med positive handlinger, vekst og suksess. Det brukes ofte for å symbolisere "gå" eller "start". Dette gjør det til et passende valg for en avspillingsknapp, som starter en handling som brukeren generelt ønsker å fortsette med.

Om

Hvis brukeren velger å lese om spillereglene ved å trykke på «about» vil de bli videresendt til en side med litt tekst om spillereglene og hvordan spillet er satt opp. Etter dette kan de også herifra starte spillet



Instillinger



Inne på instillinger kan brukeren endre på spill oppsettet ved å velge hvor mange mattestykker de ønsker å løse denne runden. De har valget mellom 5, 10 og 15 og vanskelighetsgraden på disse er vist med fargekoding blå (for enkelt) og rød (for vanskelig).

Brukeren kan også velge mellom to språk – Engelsk og Tysk som var beskrevet i oppgaveteksten og endring av språk vil gjøre at appen restarter og bruker riktig strings.xml fil.

Både vanskelighetsgraden og språkvalg lagres i sharedpreferences.

Her kan også spilleren starte spillet.

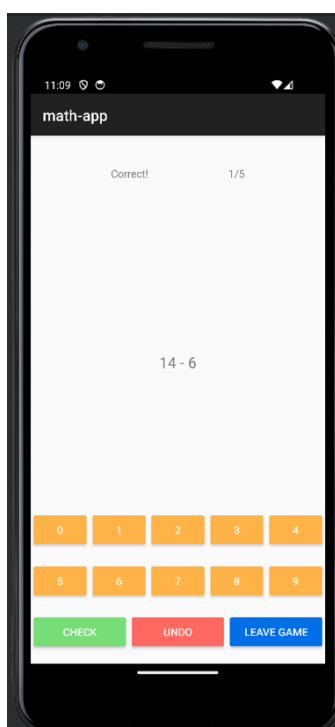
Spill

Selve spillet er et enkelt grensesnitt. Øverst i høyre hjørne viser totalen av hvor mange regnestykker man har regnet ut (totalen justeres i instillinger). På midten av skjermen vises et tilfeldig valgt ut regnestykke og det er brukeren selv som må regne ut dette ved å trykke på knappene under.

Brukeren kan sjekke om svaret er riktig ved å trykke på check og eventuelt få et nytt regnestykke, fjerne tall ved å trykke på undo og forlate spillet ved å trykke på leave game.



Feilhåndtering



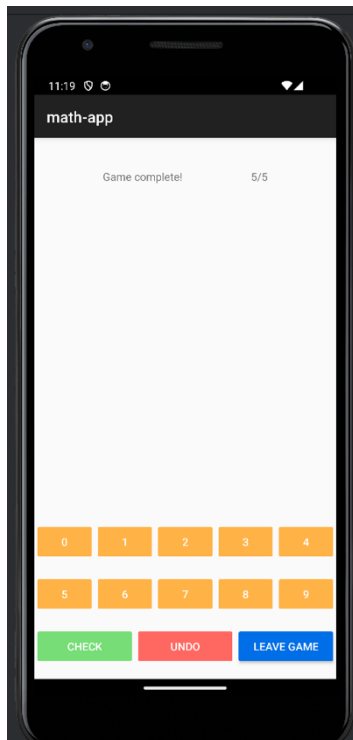
Hvis spilleren vil en melding «Correct» vises øverst og telleren på totalt regnestykker oppdateres.

Første gangen brukeren eventuelt skriver feil svar kommer det en feilmelding «Wrong» opp i høyre hjørne.



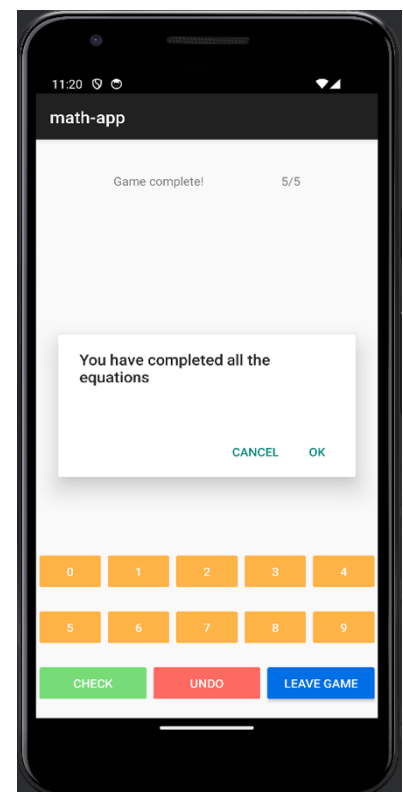
Hvis brukeren skulle skrive feil enda en gang vil et lite hint komme opp i hjørnet og si om svaret enten er mindre eller større enn svaret spilleren har skrevet for å veilede de.

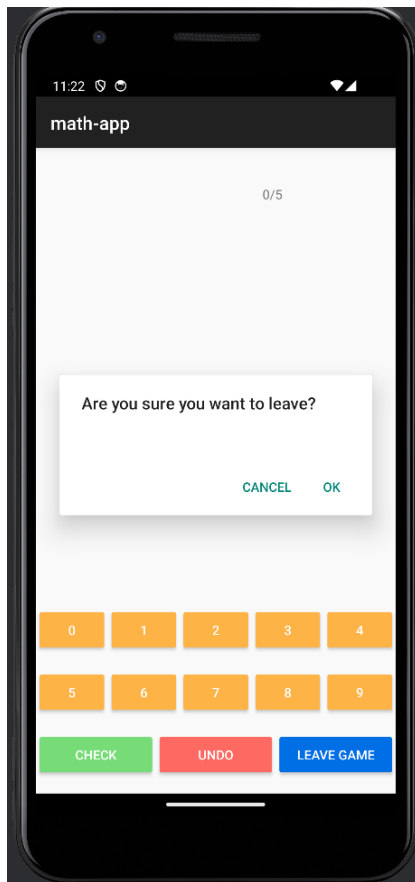
Ferdig



Når spilleren har klart alle stykkene kommer det opp en melding om at spillet er over.

En spiller kan når som helst forlate spillet ved å trykke på «Leave game». Basert på om spiller har klart alle mattestykkene da eller ikke vil det komme opp en melding som sier ifra om dette. Brukeren kan kansellere denne meldingen eller trykke på ok for å komme tilbake til start.





Hvis spilleren ikke har fullført alle stykkene vil meldingen se slik ut.