

Design decisions

Design decisions

API-Nivå

Vi har API nivå 15(4.0.3 Ice cream sandwich) som target och 8(2.2) som lägsta. Detta valdes för att fånga in så många användare som möjligt då de flesta androidanvändare har en android version någonstans imellan dessa.

Buttonless-interface

Vi insåg att ha knappar på skärmen när man spelar är störande och kan vara svåra att klicka på med touchskärm. Vi valde därför att ha hela skärmen som två stora knappar vilket gör att det är tydligt för spelaren vad denne klickar på och risken att klicka fel blir minimal.

Styrningen blir även väldigt intuitiv med gyro och kräver minimal koncentration på styrningssättet av användaren.

Detta gör även att man kan se den fina grafiken istället för sina fingrar.

Hub and clear choices

Det är viktigt att användaren inte går vilse i krångliga menyer eller har svårt att förstå de val som denne ska göra.

För att göra det enkelt för användaren har vi valt att ha en tydlig hub (huvudmenyn) för spelaren där denne enkelt kan navigera till alla delar av appen. Direkt när spelaren hamnar i "hubben" får denne 3 tydliga val:

1. Börja spela.
2. Köpa upgraderingar.
3. Slå på/av ljudet.

Detta i kombination med stora och tydliga knappar gör att appen blir lätt att navigera och väldigt

smidig för användaren.

Visual feedback

Användaren får visuell feedback på knappar när dessa klickas vilket gör att användaren har koll på vart denne klickade, något som annars kan bli svårt att veta när något så oprecist som touch-skärm används.