

# Tallkrønsj

Studentnummer: s326318

## Generelle valg og hovedmenyen

Designet til applikasjonen er basert rundt navnet «Tallkrønsj». Krønsj er tenkt som et lydord og siden lydord ofte blir brukt i sammenheng med tegneserier har jeg brukt dette som inspirasjon for det overordnede designet til applikasjonen. Rødfargen i toppbaren er inspirert av fargevalg fra Marvel-logoen og jeg har brukt en tegneserie-font til selve logoen som er brukt i hovedmenyen. Siden menyvalgene er få har jeg valgt å presentere alle på midten av skjermen i stedet for å skjule de bak en drop-down-meny. Dette gjør det også lett tilgjengelig og brukeren kan lett få oversikt over innhold og valgmuligheter i applikasjonen.

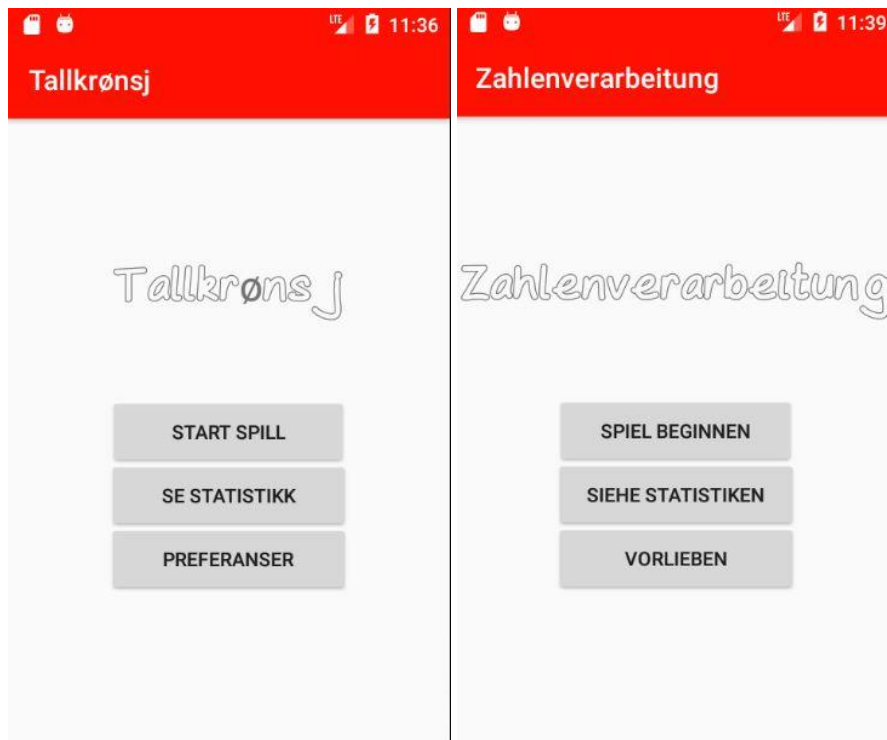
Applikasjonens ikon er et forsøk på en visualisering av applikasjonens tittel. Har derfor forsøkt å lage en forståelig kobling mellom applikasjonens navn og visualisere dette ved hjelp av et tall som er knust, eller som er «krønsjet».



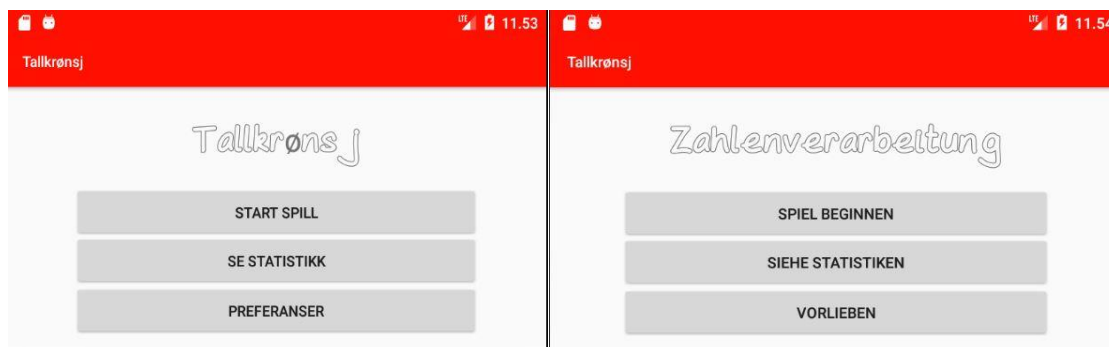
Figur 1.

Et viktig aspekt ved design av applikasjoner er konsist design. Dette for å unngå å forvirre brukeren og redusere læring i forhold til applikasjonen. (Interaction design foundation, 2019). I utforming av applikasjonen har jeg derfor valgt at knapper har lik utforming og lik respons når de aktiveres. Jeg har også forsøkt å designe portrett-layout og landskaps-layout slik at elementene er på samme sted på skjermen.

Et designprinsipp som er viktig, er å gi brukeren minimal og relevant informasjon. Dette reduserer støy og belastning for brukeren (Sandnes, 2018, 193). Ved utforming av applikasjonen har jeg derfor forsøkt å lage et minimalistisk design som kun gir brukeren nødvendig informasjon for å bruke og navigere i applikasjonen.

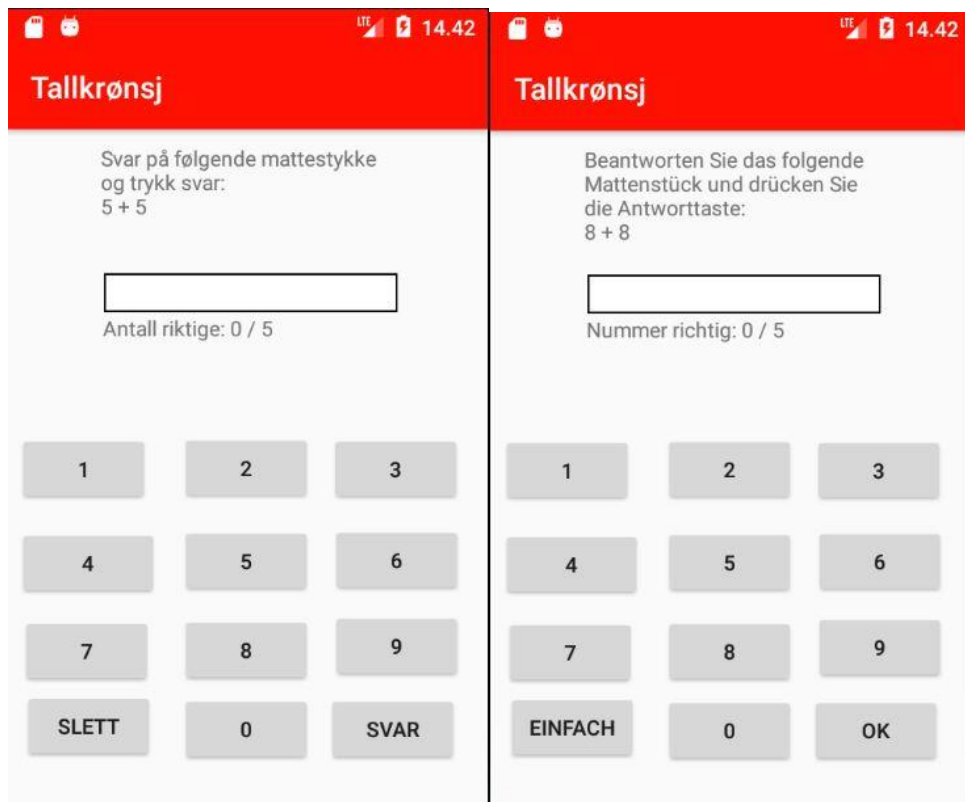


Figur 2. Hovedmenyen i appen i portrett på norsk og tysk.

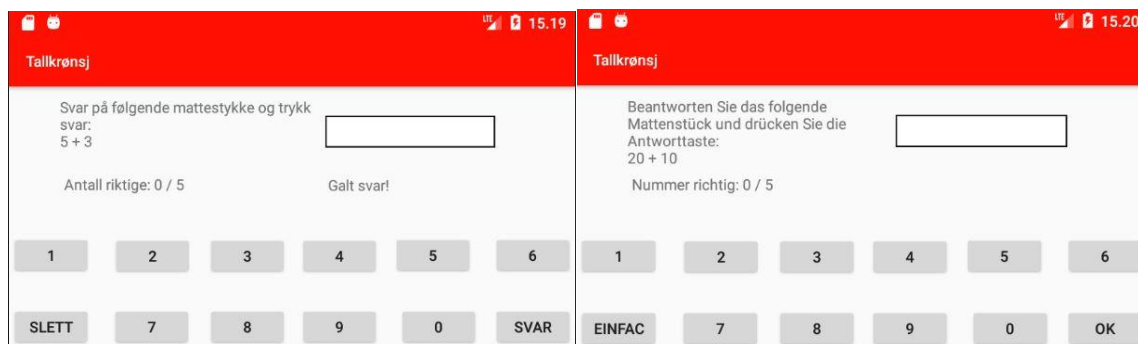


Figur 3. Hovedmenyen i appen i landskapsmodus på norsk og tysk.

## Spillet



Figur 4. Spillet i appen i portrett på norsk og tysk.



Figur 5. Spillet i appen i landskap på norsk og tysk.

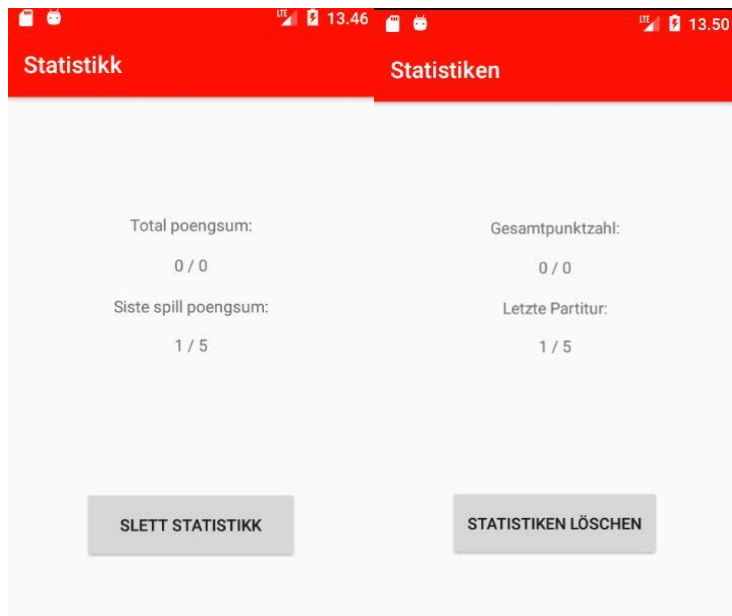
Et viktig aspekt ved utforming av brukergrensesnitt er at brukeren får respons på handlinger som er utført. Når brukeren har trykket på «svar»-knappen dukker det opp en melding som enten sier «riktig svar» eller «galt svar». For ytterligere å tydeliggjøre om svaret er riktig har galt har jeg valgt å gi teksten fargen rød eller grønn slik som bildet under viser:



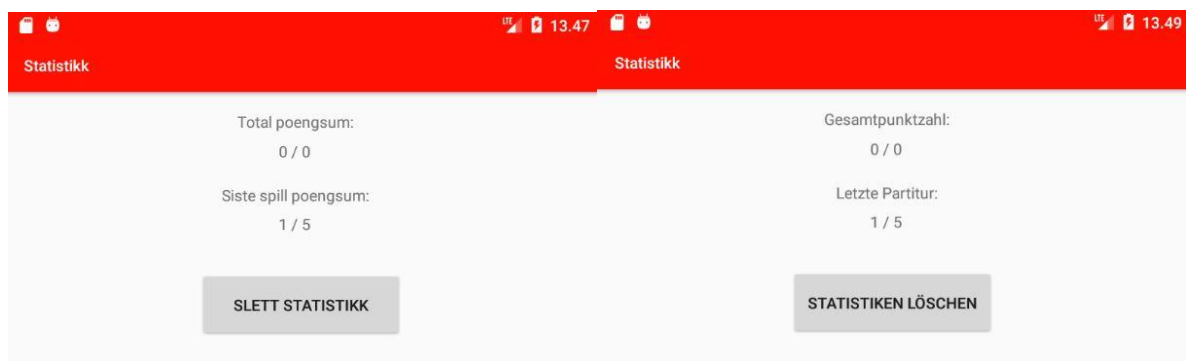
Videre gir spillet respons i form av dialogbokser enten når du forsøker å avbryte spillet og når spillet er ferdig. Avbryt spill-dialogen kommer opp om brukeren trykker back-knappen på telefonen. Om brukeren trykker «ja» blir man sendt tilbake til hovedskjermen, og trykker man «nei» fortsetter spillet. Fullført kommer opp når det ikke er flere spørsmål igjen. Dette er kun for å indikere for brukeren at spillet er over og man har kun muligheten til å trykke «ok» som sender tilbake til hovedmenyen.

<p><b>Fullført</b></p> <p>Det er ingen flere tilgjengelige spørsmål</p> <p>OK</p>	<p><b>Avslutt spill</b></p> <p>Vil du virkelig avslutte spillet?</p> <p>NEI JA</p>
---	--

## Statistikk



Figur 6. Statistikkoversikt i portrett på norsk og tysk.

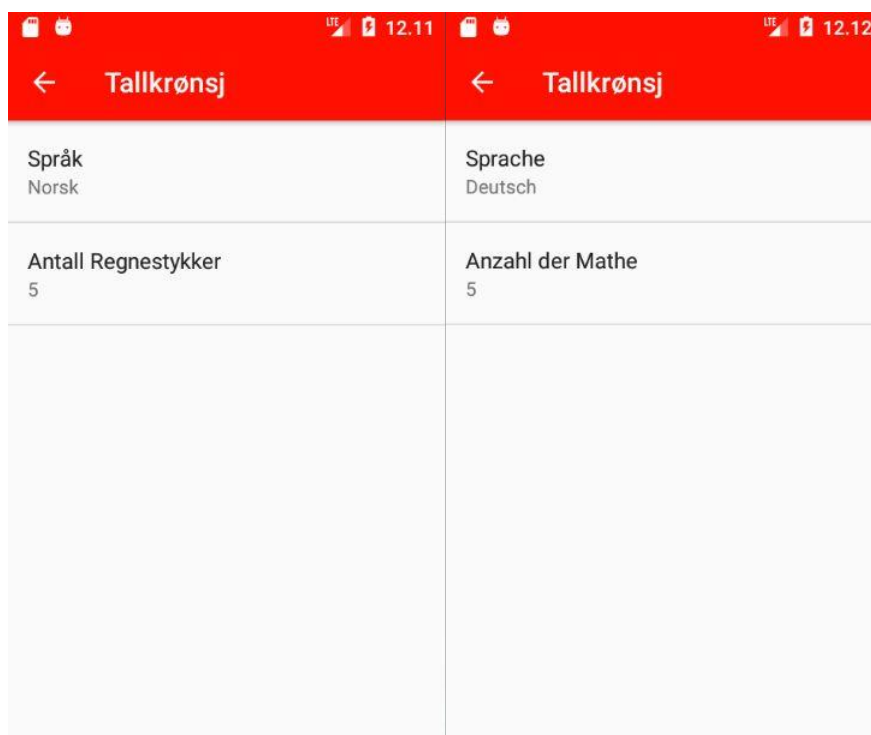


Figur 7. Statistikkoversikt i landskap på norsk og tysk.

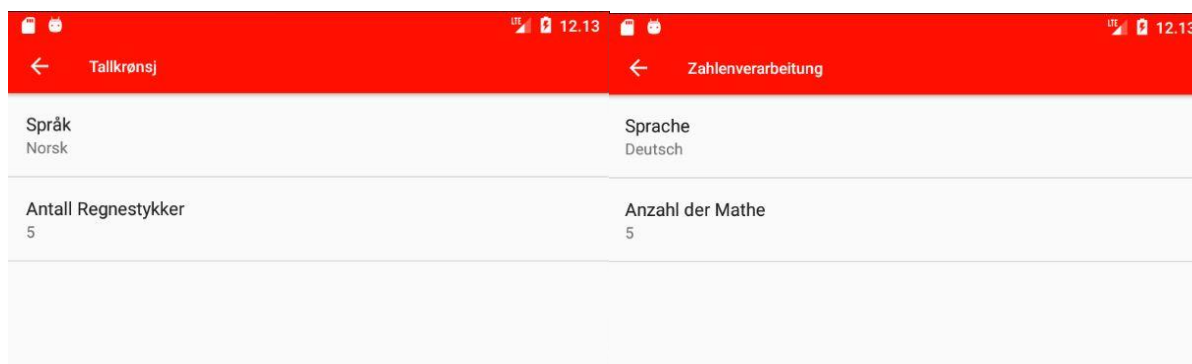
Statistikkskjermen er ment for å kunne lese spillstatistikk og poengsum fra forrige spill og total poengsum. Skjermen har bare én knapp hvor brukeren kan slette lagret statistikk. Når brukeren trykker på slett statistikk, vil det dukke opp et dialogvindu (Se bildet under) som sier: «Er du sikker på at du vil slette statistikken?». Dette er bevisst designvalg som er ment som en mekanisme som skal hindre brukeren i å slette statistikken ved et feilklikk.



## Preferanser



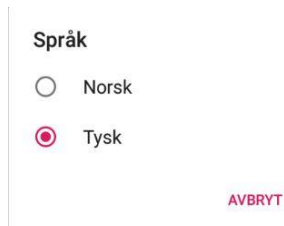
Figur 8. Preferanser i portrett på norsk og tysk.



Figur 9. Preferanser i landskap på norsk og tysk.

Figur 8 viser valgmulighetene brukeren har i preferanse-skjermen. Designet er et standard innstillingsoppsett for android. Brukeren kan derfor forvente å få valgmuligheter når man

trykker på enten feltet med «Språk» og feltet med «Antall Regnestykker». Når brukeren trykker på en av feltene blir brukeren møtt med en dialogboks med valgmuligheter som bildet under viser:



Innstillingsvalget brukeren tar blir valgt og lagret når brukeren trykker på en av radioknappene. Innstillingene som blir valgt blir også vist under labelene «Språk» og «Antall Regnestykker», slik at brukeren enkelt kan se hva slags innstillinger som er valgt for app'en.

### Litteraturliste:

Sandnes, F. E. Universell utforming av IKT-systemer. Brukergrensesnitt for alle (2. Utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

Interaction design foundation (2019, August). Principle of Consistency and Standards in User Interface Design. Hentet fra <https://www.interaction-design.org/literature/article/principle-of-consistency-and-standards-in-user-interface-design>