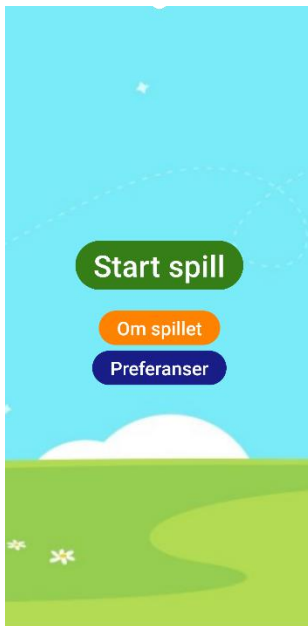


Mappe 1 Rapport

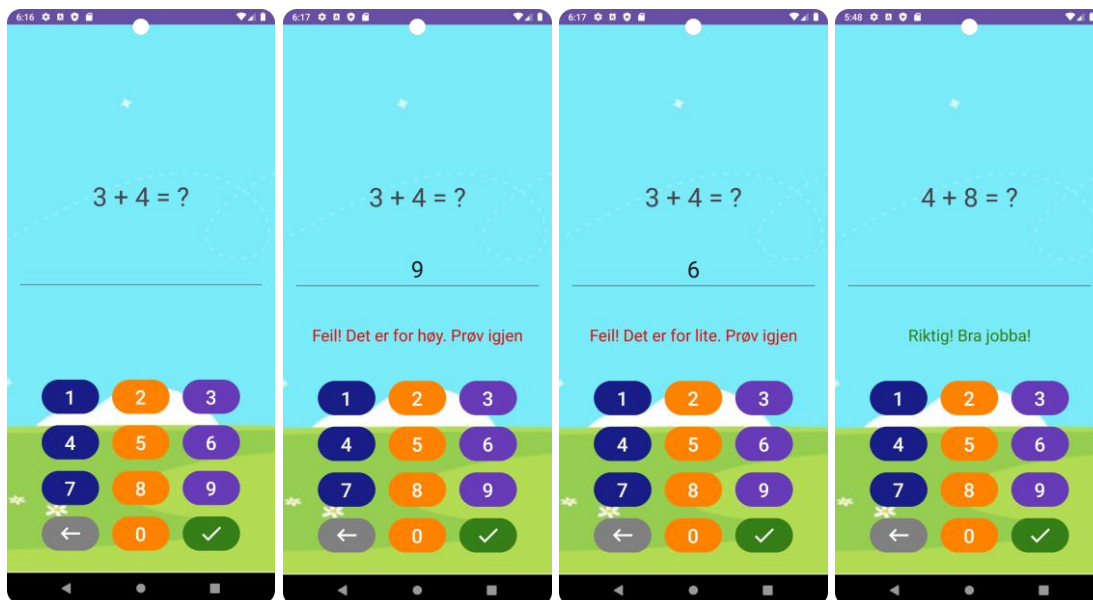
Gjennomgang



Når du åpner appen er det 3 knapper man kan trykke på. Den øverste og største grønne knappen starter spillet. Den midterste oransje knappen tar deg til en side som har informasjon om oppsettet av spillet. Til sist, den nederste blå knappen tar deg til en side hvor man kan sette preferanser for språket og antall regnestykker man vil ha per spill.

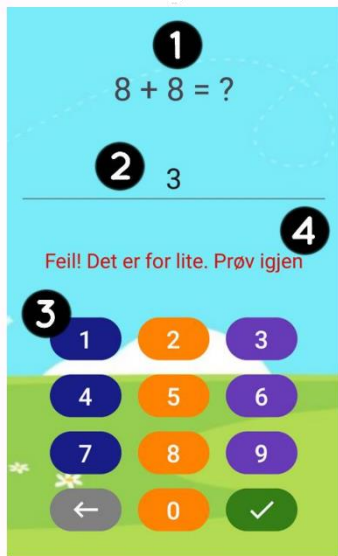
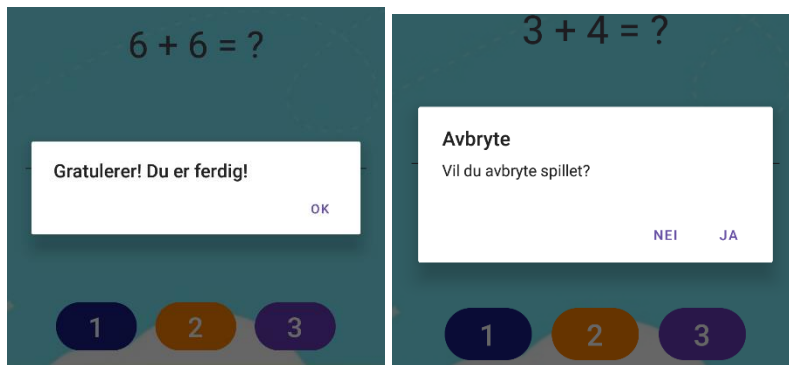
Først la oss trykke på Start spill og begynne med spillet. Når vi starter et nytt spill vises det en addisjons regnestykke øverst. Man skal bruke tall-knappene for å trykke inn svaret. Den grå knappen som har pilen, tømmer svarfeltene. Når man er ferdig med å trykke inn svar kan de trykke på den grønne knappen med sjekken som da sjekker om svaret er riktig. Hvis brukerens svar er større enn riktig svaret vises det en tilbakemelding om at det er for høy ellers hvis svaret er mindre vises

det melding om at det er for lite. Hvis brukerens svar er riktig vises det tilbakemelding om at det var riktig også går vi videre til neste regnstykke. Vi gjentar prosessen helt til brukeren har svart riktig på alle regnstykkene, antall regnstykker setter man på preferanser som nevnt før ellers er standard 5 regnstykker.



Når man er ferdig vises det en dialogboks som gratulerer man for å ha fullført spillet også kan man trykke på ok for å gå tilbake til hjemmesiden.

Hvis man avbryter spillet ved å trykke på tilbake knappen på telefon før de er ferdig med spillet kommer det opp en dialogboks som spør om man vil faktisk avslutte spillet eller ikke:



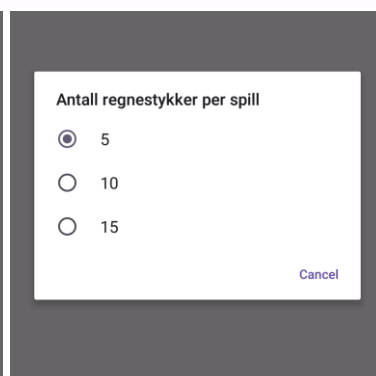
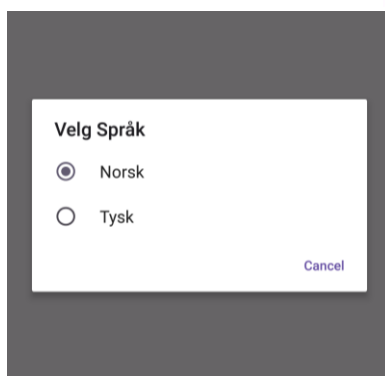
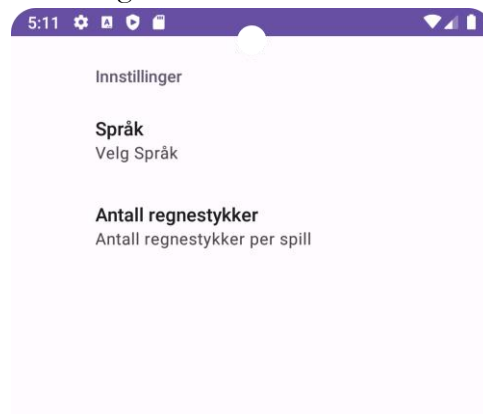
1. Regnestykket vises her
2. Svaret ditt vises her
3. Bruk knappene å trykke inn svaret
4. Viser resultatet

Deretter kan vi trykke på Om spillet knappen på hjemmesiden

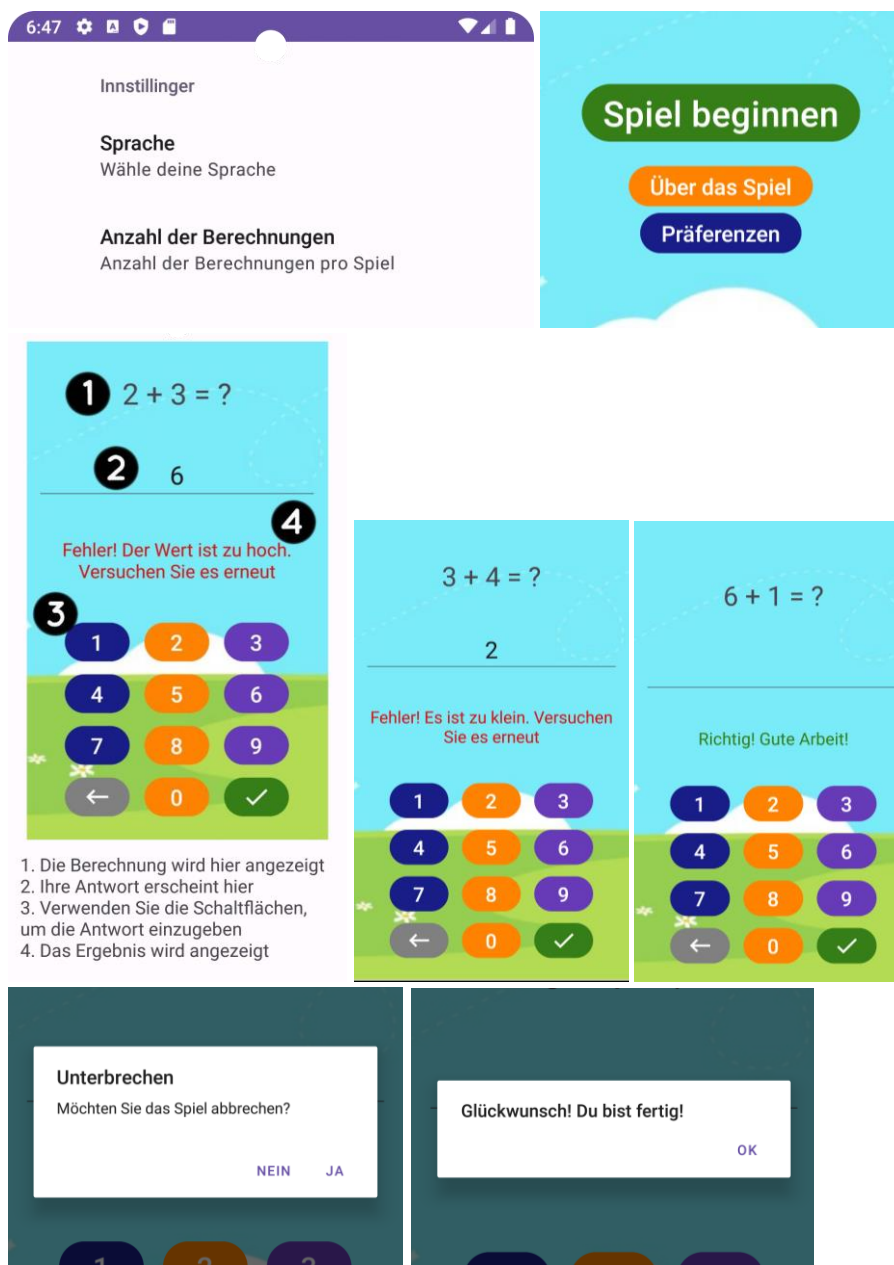
som tar oss til følgende siden:

Her er det et skjermbilde av spillet-siden med nummer også er det tekst under bildet som forteller brukeren hva de forskjellige delene gjør.

Til sist kan vi trykke på Preferanser knappen som tar oss til innstillinger siden:



Her er det to ting man kan endre på, språket og antall regnestykker per spill. For språket kan man velge mellom norsk og tysk ellers er standard norsk. For antall regnestykker kan man velge mellom 5, 10 og 15 ellers er standard 5. Hvis man velger tysk som språk oppdateres siden og alle setningen og ordenen i appen byttes til tysk:



Designvalg

Jeg valgte fargene grønn, oransje, blå og lilla fordi små barn er mer tiltrukket av varme, lyse farger. Blått øker produktiviteten, kule fargetoner får kroppen til å produsere beroligende kjemikalier som faktisk bremser en persons hjerterefrekvens. Grønt er veldig avslappende og assosieres med natur og kreativitet. Derfor har jeg også valgt en bakgrunnsbilde som av naturen. Jeg har valgt å ha den Start spill-knappen for å være grønn fordi barn har blitt vant til at grønn betyr å gå eller begynne med noe som i trafikkllys, dette hjelper med å gjøre designet mer intuitivt for brukeren.

Jeg designet appen for å være veldig enkel og konsistent, med klare og lettfattelige tekster slik at brukeren har lettere for å forstå hvordan appen skal brukes. På hjemmesiden har jeg gjort Start spill-knappen større enn de andre knappene og mer avstand for å understreke den fordi jeg tror at den er den viktigste funksjonen i appen.

På Start spill-siden har jeg knappene nederst på skjermen fordi små barn har ganske små hender, ved å ha knappene nederst er det lettere for de å kunne trykke på knappene. Regnstykkene vises øverst og med ganske stor avstand fra andre feltene sånn at det er lett for barn å se det og de kan se det med engang. Jeg har også gjort det sånn at hvis svaret er feil vises tilbakemelding i rød og hvis det er riktig vises det i grønn fordi vi ofte assosieres rød med feil eller noe galt og grønn med riktig eller positiv. Tomme- og ferdig-knappen brukes også ikoner fordi det er lettere for barn å forstå hva de mener enn å ha ord

På Om spillet-siden har jeg brukt et skjermbilde av spillet med nummer fordi det er lettere å forstå noe hvis du har et bilde, jeg prøvde å unngå lange setninger på beskrivelsen av spillet.

På liggende-modus er designet litt forskjellig:



Her er knappene på høyre-siden og de andre feltene som regnestykke, svarfeltet og resultatfeltet er på venstre-siden. Knappene er på høyre-siden fordi flere mennesker er høyrehendte og vi leser fra venstre til høyre. Da føles det mer naturlig ut at man først leser regnestykket og deretter bruke knappene for å trykke in svaret sitt. Bakgrunnen ser også litt annerledes ut fordi vi ser mer av bildet. Hvis knappene var fortsatt nederst som i stående-modus blir de for lite og da blir det mer vanskelig å trykke på og mer sannsynlighet at man trykket på feil knapp.

Kildehenvisning:

- <https://www.aop.com/blog/what-colors-help-children-learn#:~:text=Bold%20reds%20and%20oranges%20may,a%20child's%20attention%20to%20details.&text=The%20ranking%20of%20color%20preference,violet%2C%20orange%2C%20and%20yellow.&text=Small%20children%20naturally%20prefer%20luminous,orange%2C%20yellow%2C%20and%20pink.>
- <https://www.color-meanings.com/color-psychology-child-behavior-and-learning-through-colors/>
- <https://bootcamp.uxdesign.cc/how-to-design-intuitive-and-user-friendly-navigation-495a9c98a974>