



OSLO METROPOLITAN UNIVERSITY
STORBYUNIVERSITETET

DAVE3600-1 23H

Apputvikling

Mappe1

Student: Simona Braniauskaite

Student nummer: s365327

Denne rapporten tar sikte på å beskrive og begrunne design- og navigasjons valg som er gjort for denne applikasjonen. Videre skal jeg forklare hvordan disse valgene støtter mål for applikasjonen og målgruppen, samtidig som de fremmer en god brukeropplevelse.

Denne applikasjonen er en matte opplæringsapp, spesielt laget for små barn. Målet er å hjelpe dem med å lære seg addisjon gjennom enkle oppgaver.

Beskrivelser av skjermbilder

Når applikasjonen startes, kommer man til et skjermbilde (Figur 1) der man kan velge mellom tre knapper: “Start spill”, “Om spillet” og “Preferanser”. Knappene er i forskjellige farger og nederst på skjermen kan man også se et bilde. Valget av farger og bruk av bildet er med på å skape en leken visuell opplevelse, noe som er viktig siden appen er skapt for barn.

Man kan begynne å spille umiddelbart ved å trykke på “Start Spill”-knappen. Da får man opp et nytt skjermbilde (Figur 4) og spillet settes i gang. Et regnestykke vises øverst på skjermen og spilleren kan enkelt skrive inn svar ved å bruke knappene. Knappene er designet for å ligne et tastatur og er enkle å bruke intuitivt. De er plassert nederst på skjermen, nær tommelen, for enkel tilgjengelighet.

“Slett” knappen som lar brukeren fjerne det hen har skrevet, er siste knapp og har en rød farge for å signalisere feil. “Svare”-knappen som er litt større og grønn, signaliserer at svaret er klart for å bli sendt.

Etter at spilleren har trykket på “Svare”, vises en tilbakemelding (Figur 5, 6) som forteller om svaret var riktig eller feil. Man kan prøve igjen så mange ganger man ønsker, et nytt regnestykke vises kun når man trykker på knappen “Vis neste regnestykket”. Dette gir spilleren muligheten til å øve flere ganger.

For å få mer informasjon om spillet, kan man trykke på “Om spillet”. Her kommer man til en ny side som inneholder informasjon om spillet. Teksten er enkel og engasjerende, spesielt tilpasset målgruppen, som er små barn.

På "Preferanser"-siden kan man velge mellom to språk (norsk og tysk) og angi hvor mange regnestykker man vil spille. Når man trykker på en av de tre “Antall regnestykker”-knappene, starter spillet.

Designvalg

For å sikre kontinuitet og gjenkjennelse gjennom alle skjermbilder, har jeg brukt samme fargepalett, størrelse på elementer og en enhetlig stil. Noen ikke-tekstelementer, som knappkontainere, burde oppfylle et kontrastforhold på 3:1 mellom deres containerfarge og bakgrunnsfargen (<https://m3.material.io/foundations/accessible-design/patterns>). Dette er gjort ved å bruke en lys bakgrunn og fargerike knapper som skiller seg ut.

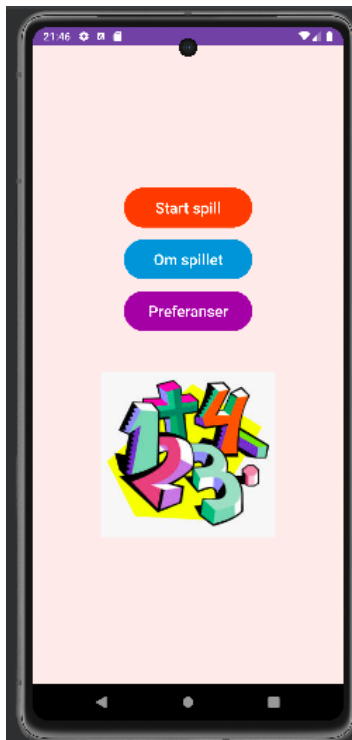
Elementer som er gruppert sammen, som en gruppe knapper, må gjøre det mulig for brukeren å skille hver enkelt fra gruppen

(<https://m3.material.io/foundations/accessible-design/patterns>). Siden det er mange forskjellige knapper på figur 4, har jeg valgt å gi hver enkelt knapp en unik farge. På en måte kan en sånn design se rotete ut og være overveldende, men akkurat i denne situasjonen, mange fargerike knapper gjør at spillet ser lekent ut og appellerer til små barn.

Jeg har skilt ulike elementer med 8dp mellomrom for å fremme balansert informasjonstetthet og brukervennlighet (<https://m3.material.io/foundations/accessible-design/patterns>). For å organisere innholdet bedre, har jeg opprettet to separate containere ved hjelp av CardView (Figur 3).

Tekststørrelsen varierer fra 20sp til 50sp for å sikre høy lesbarhet.

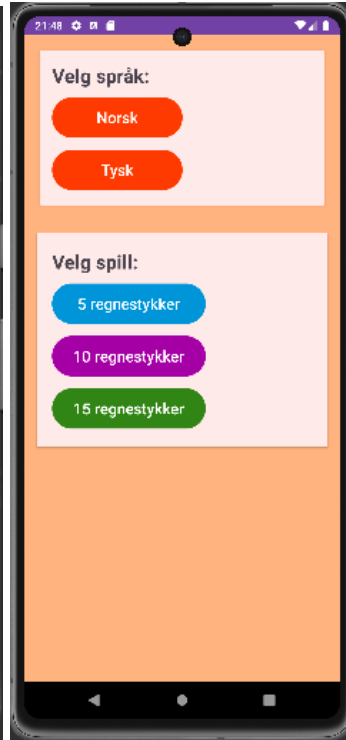
I landskapsmodus har jeg implementert ScrollView for å sikre at all innhold forblir synlig når telefonen roteres. Det var derimot essensielt at spillopplevelsen ikke krever scrolling for å bruke alle knappene på skjermen, derimot tilpasset jeg elementene slik at spillet kan spilles sømløst uten behov for å scrolle (Figur 8).



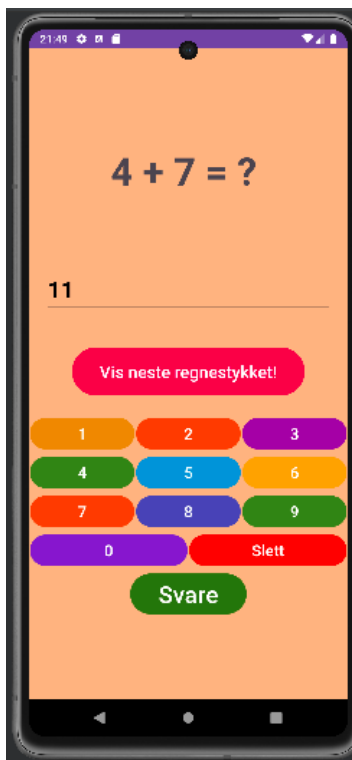
Figur 1



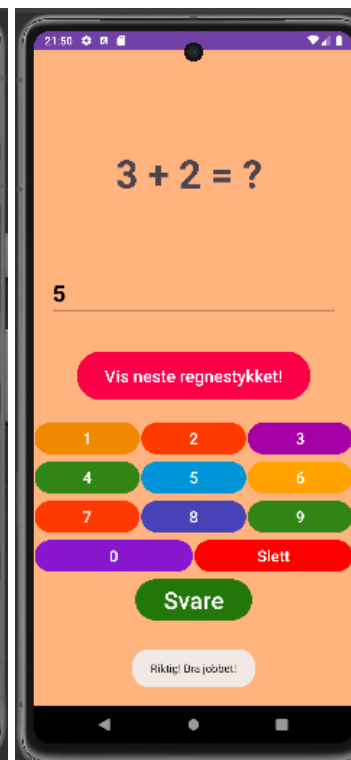
Figur 2



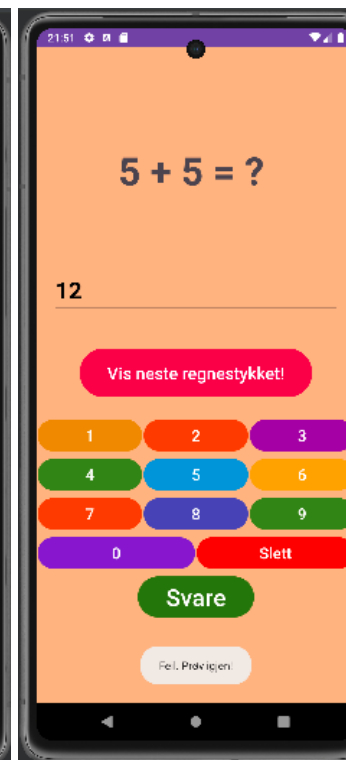
Figur 3



Figur 4



Figur 5



Figur 6



Figur 7



Figur 8