

Mappe 2 - rapport

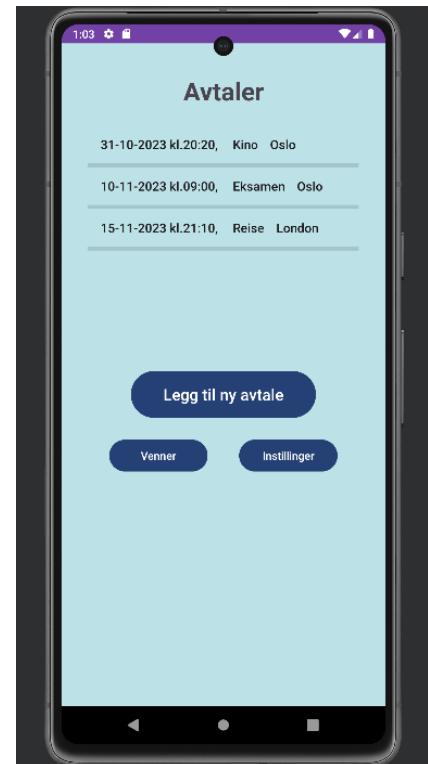
Gjennom hele applikasjonen har de samme fargene blitt brukt. Bakgrunnen er en lys blå farge, mens knappene har en mørk blå farge. For å sjekke om disse to fargene passer med hverandre, ble det gjort en sjekk for å se om det var nok kontrast. Siden som ble brukt til dette var WebAim sin kontrastsjekker. Dette anså jeg som nødvendig, ettersom at det å ha for lite kontrast kan gjøre at de med synsvansker ikke er i stand til å se om det er en knapp (Elazizi, 2018). Dersom de ikke ser det, vil applikasjonen så og si være ubrukelig. Kontrastsjekken tilsa at det var nok kontrast, og jeg valgte dermed å beholde fargen.

Grunnen til at jeg har valgt et blått tema, skyldes det som sies om fargeteori. Blå er en farge mennesker gjerne relaterer til noe beroligende og ansvar (Chapman, 2021). Dette mener jeg er en passende farge når det er en applikasjon som skal vise brukeren avtalene som vedkommende har registrert. På denne måten kan brukeren oppleve en forsterkende følelse av ansvar, noe som kan bidra til mestring.

MainAktivity

MainAktivity er det første skjermbildet brukeren kommer til når man åpner applikasjonen. Her vises en liste med avtale, som er sortert etter når avtalen er. På denne måten vil brukeren raskt kunne se hva som er neste avtale på agendaen, fremfor å måtte lete seg gjennom en potensiell lang liste. Ved å ikke ha en sortert liste vil faren for at brukeren går glipp av en avtale være stor.

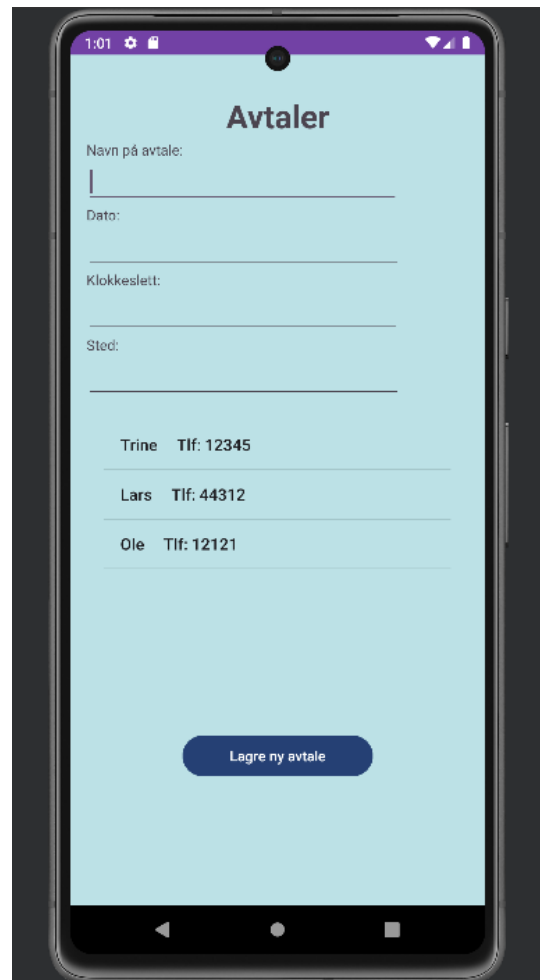
Videre er det en knapp for å kunne legge til en ny avtale. Som man ser er det totalt tre knapper på siden, men den er plassert øverst og satt til en litt større størrelse for at brukeren raskt skal kunne identifisere hvilken knapp en må trykke for å legge til en ny avtale (Elazizi, 2018). De to andre knappene er for å komme seg inn på skjermbildet over venner og preferanser/instillinger.



NewEventAktivity

NewEventAktivity er skjermbildet man kommer til dersom man trykker på knappen “Ny avtale” i MainActivity. Hensikten med dette skjermbildet er at brukeren skal kunne registrere en ny avtale. Her er det fire input-felt, hvor brukeren skriver inn informasjon til avtalen: navn på avtale, sted, dato og klokkeslett. I tillegg er det en liste over venner. Her kan brukeren trykke på en av elementene i listen, og på den måten knytte avtalen opp mot en venn.

For at brukeren skal vite hva som skal fylles ut i hvert felt, har jeg valgt å sette en forklaring på hva som skal fylles inn rett over input-feltet. Det ville vært mulig å ha denne teksten i selve input-feltet, men ulempen med denne måten er at brukeren ikke lenger ser teksten når input-feltet er aktivt. Dette kan gjøre at brukeren enkelt kan glemme hva som skulle fylles inn, og som et resultat av dette må man fjerne den påbegynte teksten for å se hva som skulle skrives inn (Nielsen, 2020). Som følge av dette valgte jeg å heller sette et tekstfelt rett over.



På feltet over dato og klokkeslett er det blitt brukt “TimePickerDialog” og “DatePickerDialog” for at brukeren kan legge inn et tidspunkt og en dato. Grunnen til dette er å forsikre at datoen og klokkeslettet skal bli lagt inn på riktig måte, slik at det senere er mulig å sortere databasen etter satt dato.

Til slutt er det en knapp for å lagre avtalen. Når denne knappen trykkes vil man bli sendt tilbake til MainActivity, og listen over avtaler oppdateres.

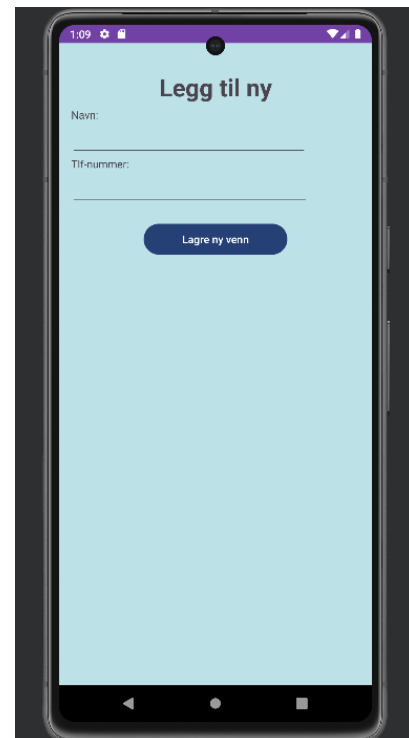
FriendsActivity



I likhet med MainActivity, er det satt inn en liste over venner man har lagt inn. Dersom det ikke er noen venner, vil listen være tom. Videre er det en knapp med teksten “Ny venn”. For å komme seg tilbake til MainActivity må man bruke tilbake-knappen som alt er satt i Android-mobilen. På denne måten unngår man at aktivitetene legges i en “stack”.

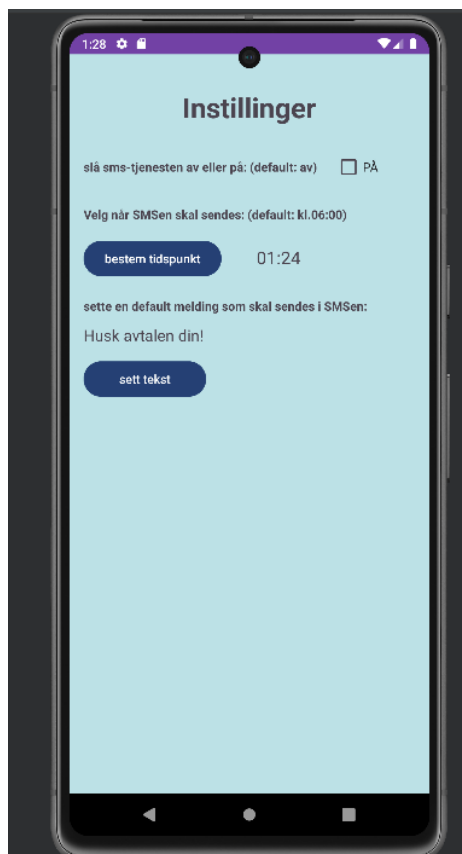
NewFriendActivity

I likhet med NewEventActivity, er dette en side hvor brukeren kan legge inn informasjon som videre blir lagret i en database. Her er det to input-felt: en for å legge inn navn, og en annen for å legge inn telefonnummer. For å lagre dette må brukeren trykke på knappen “lagre venn”. Når denne knappen blir trykket, vil det brukeren har skrevet inn lagret i en database, og printet ut i skjermbildet over venner.



Preferences

Preference-siden viser et skjermbildet med litt forskjellige elementer. Det øverste er en checkbox, for å slå av eller på sms-tjenesten. Videre er det mulig å velge et nytt tidspunkt for når meldingen skal bli sendt. Her valgte jeg at brukeren først må trykke på en knapp, før det kommer opp en dialogboks med “TimePicker”. Grunnen til dette er et ønske om å redusere mengden innhold på hver siden, for å unngå at brukeren ikke skal oppleve en kognitiv overbelastning (Nielsen, 2020). Det valgte tidspunktet blir så skrevet ut i et tekst-felt. Det siste elementet tillater brukeren å endre på en forhåndsbestemt melding. Ved å trykke på knappen vil brukeren igjen få opp en dialogboks hvor en kan skrive den nye meldingen og lagre den. Da vil meldingen som alt er lagt inne bli oppdatert til den nye meldingen. Dersom man trykker seg ut av siden, vil begge verdiene lagres ved hjelp av sharedPreferences. Planen var å implementere en broadcastreceiver, slik som oppgaven ber om, men som følge av mangel på tid ble ikke dette implementert. Dermed gjør ikke denne siden stort mye.



Bibliografi

Cameron, C. (2021, mai 20). *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*.

Hentet fra SmashingMagazine.com:

<https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>

Elazizi, I. (2018, april 11). *Web design tips: contrast*. Hentet fra Medium.com:

<https://medium.com/picsrush/web-design-tips-contrast-c73daf595606>

Nielsen, J. (2020, november 15). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Hentet fra Nielsen Norman Group:

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>