

# Eddy's mattelek – Rapport skrevet av s3754946

*Obs, om det finnes noen «5»-ere sprett rundt i rapporten eller muligens i koden min er dette fordi femmer tasten på pcen min har fått noe i seg som gjøre at plutselig registreres et tastetrykk. Utrolig irriterende når man prøver å skrive kode fant jeg ut...*

Dette er en rapport om utviklingen av min matteopplærings-app rettet mot små barn. Appen skal prøve å gjøre læringen av matematikk morsom og engasjerende gjennom et enkelt og interaktivt spill.

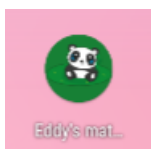
Når jeg skulle starte prosessen av å planlegge design og layout for appen, fikk jeg en ide av å bruke en slags maskot for å være en motivasjon for brukerne. En søt og vennlig maskot som kan gi brukerne en oppgave om å hjelpe han, og som jeg kunne bruke til å gi brukeren tilbakemelding om svaret de ga var riktig eller galt.

Maskoten jeg valgte å bruke er en liten panda som jeg tidligere har laget til en app-mockup oppgave på videregående skole. Ikke bare var denne pandaen helt perfekt til denne appen, men det var også gøy å kunne få bruke den til å realisere en fungerende app. Jeg valgte å gi pandaen et navn «Eddy», for at barn lettere kunne knytte seg til han og brukte dette navnet til å lage navnet på appen.

Hovedskjermen designet jeg som en skog, som jeg følte var passende når maskoten er en panda. En viktig aspekt av designet er bruken av farger. Ifølge en artikkel av Schoolopedia, 'kan levende og kontrasterende farger fange et barns oppmerksomhet og opprettholde deres interesse i undervisningsmaterialer [2]. Derfor valgte jeg å bruke sterke og fargerike toner for å gjøre appen mer engasjerende for barn.

Jeg fant ut at det kunne være gøy å legge «start spill» og «om spillet» på stubben og få knappene til å se ut som de var laget av tre. Jeg valgte en leken skrifttype som passer for barn, i tråd med anbefalinger for barnevennlig design [1]. I tillegg valgte jeg en stor skriftstørrelse, som ifølge Eleken, er en hensiktsmessig tilnærming når man utformer en app rettet mot barn [1]. Dette er viktig for å forsikre om at barnet skal ha mulighet til å kunne lese teksten, når liten tekst fort kan bli svært vanskelig å tyde.

App ikonet ble ganske enkelt for meg å designe, jeg visste jeg ville bruke pandaen som ikon. Bakgrunnen som jeg valgte var samme grønnfargen som jeg hadde brukt på «omspillet» skjermen, for å skape en helhet og visuell sammenheng. Dette bidrar til å gjøre brukeropplevelsen mer enhetlig og gjenkjennelig. Så lagde jeg en liten gressplattform som Eddy kunne sitte på. Slutt produktet ble et ikon som fungerer i forskjellige størrelser, samsvarer med resten av app utsende og som er lett gjenkjennelig.



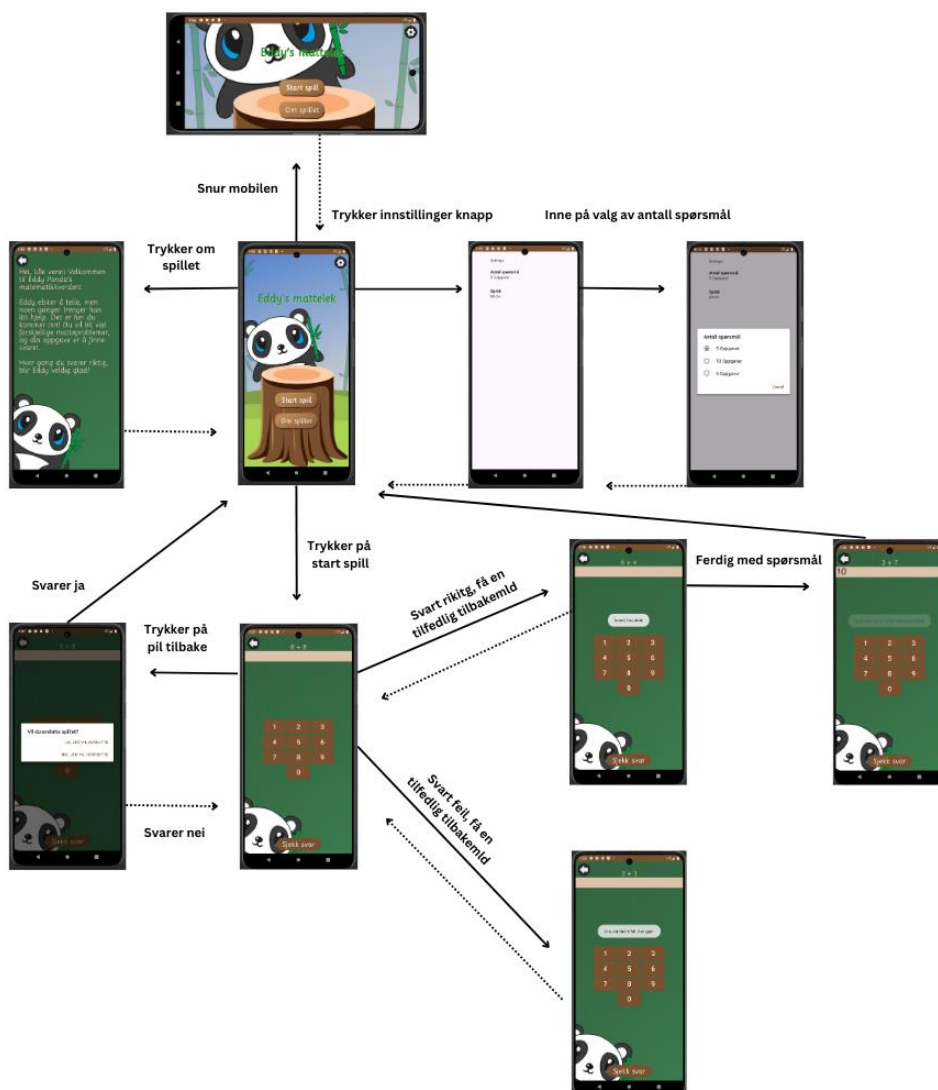
Jeg valgte å bruke et pil-ikon for tilbake-funksjonen og et tannhjulikon for innstillinger. Disse ikonene har en universell betydning som er lett gjenkjennelig for brukere over hele verden. Pil-ikonet er et intuitivt symbol for å gå tilbake til en tidligere skjerm eller side. Tannhjulet et universelt symbol for innstillinger eller konfigurasjon. Ifølge en artikkel publisert av UX Planet [4], er tannhjulet et av de mest kjente ikonene med en universell betydning.



Jeg valgte bevisst sterke og fargerike toner for å gi appen et livlig og engasjerende utseende. Men jeg var forsiktig med å ikke overvelde designet med for mange fargenyanser. Å ha for mange farger kan være distraherende og gjøre appen mindre gjenkjennelig [3].



### Skjermbilder og gangen i applikasjonen:



## Konklusjon:

Jeg er veldig fornøyd med hvordan appen endte med å se ut og oppføre seg. Jeg møtte på et kjempe problem når det kom til bytte av språk funksjonen på appen. Uansett hva jeg gjorde fikk jeg ikke start skjermen til å bytte språk. Jeg kom til slutt fram til at det var et problem med hvordan setting var et fragment over start skjermen og derfor ville ikke startskjermen lages på nytt etter språkskifte. Så løsningen ble å bruke en intent til å signalisere til MainActivity.java til å restarte. Om jeg hadde hatt mer tid på denne oppgaven ville jeg nok brukt litt mer tid på selve designet og få aktivitetene til å se mer gjennomførte når mobilen legges horisontalt.

## Kildehenvisninger:

1. Eleken. (2020, August 25). UX Design for Children: How to Create a Product Children Will Love. Retrieved from <https://www.eleken.co/blog-posts/ux-design-for-children-how-to-create-a-product-children-will-love>
2. Schoolopedia. (2021, March 18). Cultivating Colorful Learning Journeys for Children: The Psychology of Hues. Retrieved from <https://medium.com/@schoolopedia.edu/cultivating-colorful-learning-journeys-for-children-the-psychology-of-hues-5733e8ffce75>
3. Le, K. (2017, August 14). Less Colors, Less Distraction. Retrieved from <https://blog.prototypr.io/less-colors-less-distraction-b043f9ad37a9>
4. UX Planet. (2020, April 21). 25 Icons With Universal Meaning. Retrieved from <https://uxplanet.org/25-icons-with-universal-meaning-3ac48d22c686>