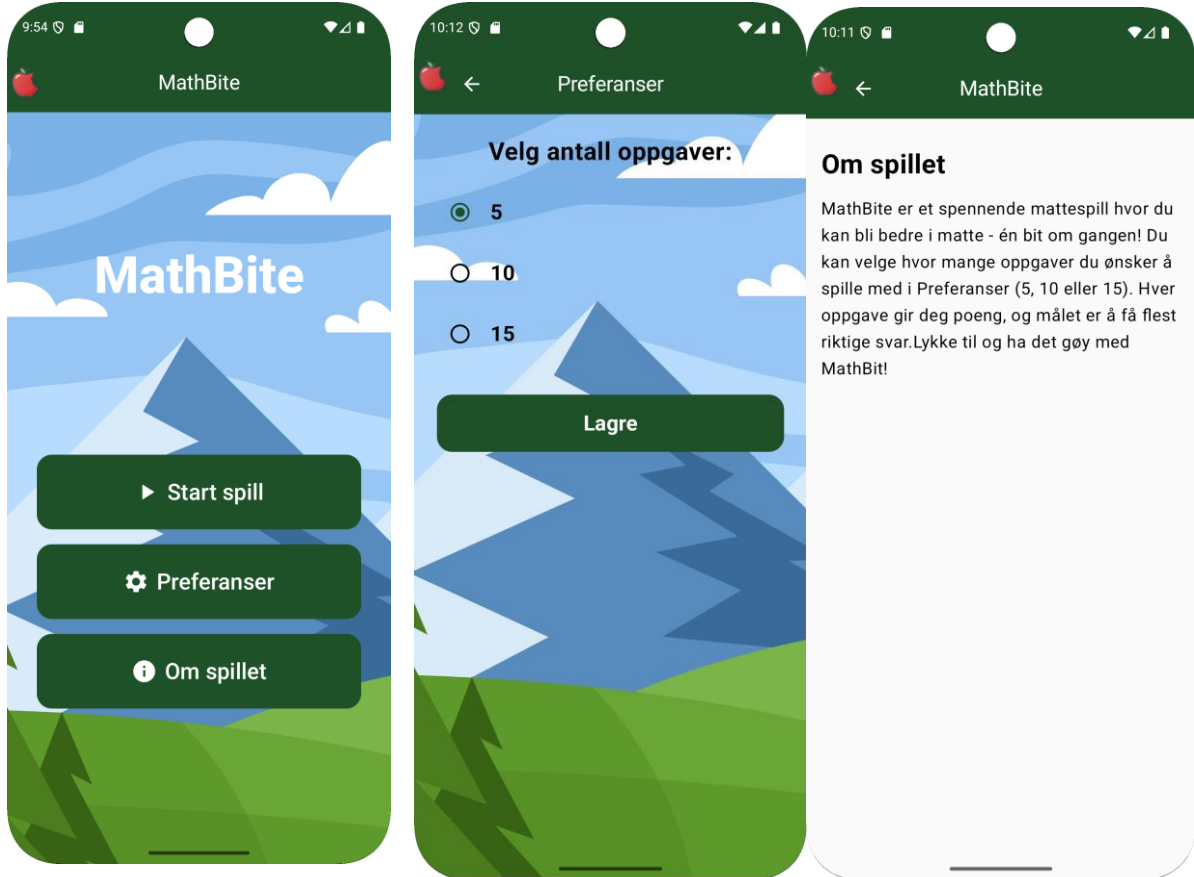


# Rapport for mattespill

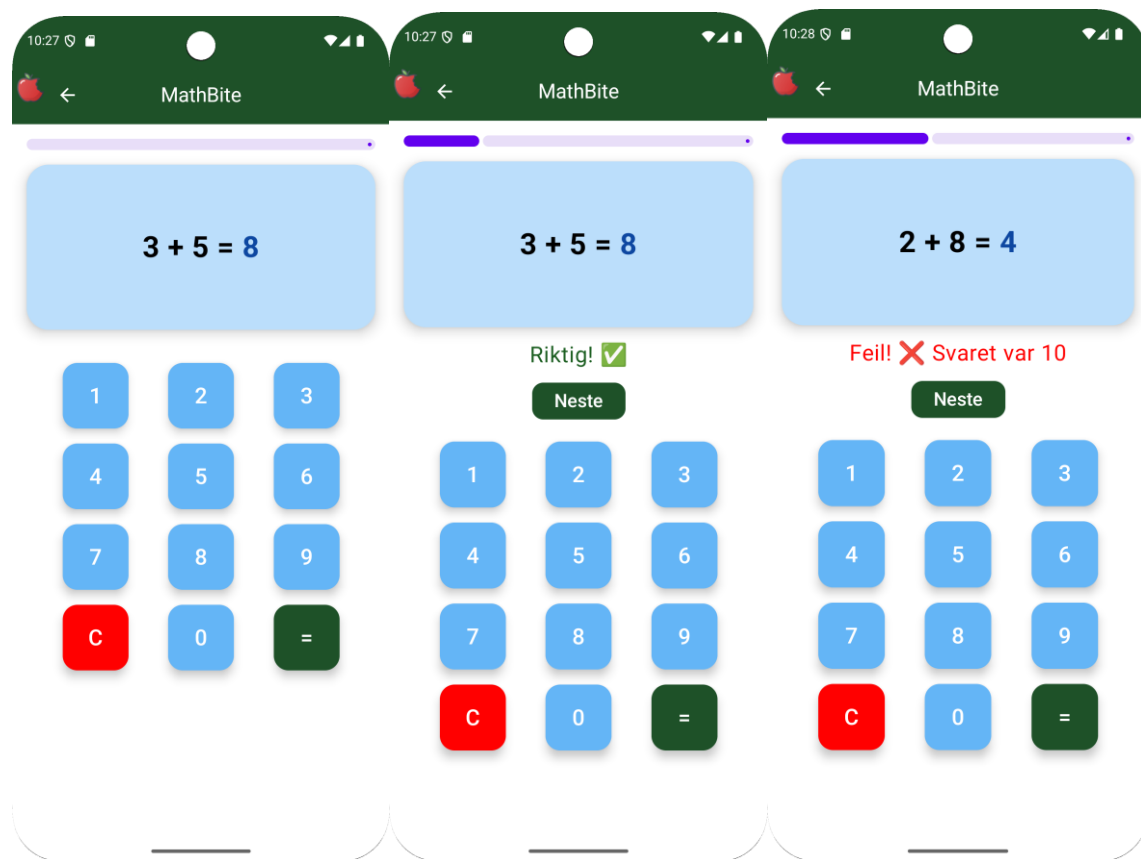
## Skjermbilder og designvalg



Figur 1: Hjemskjermen til appen, preferanse skjermen og om-spillet skjermen.

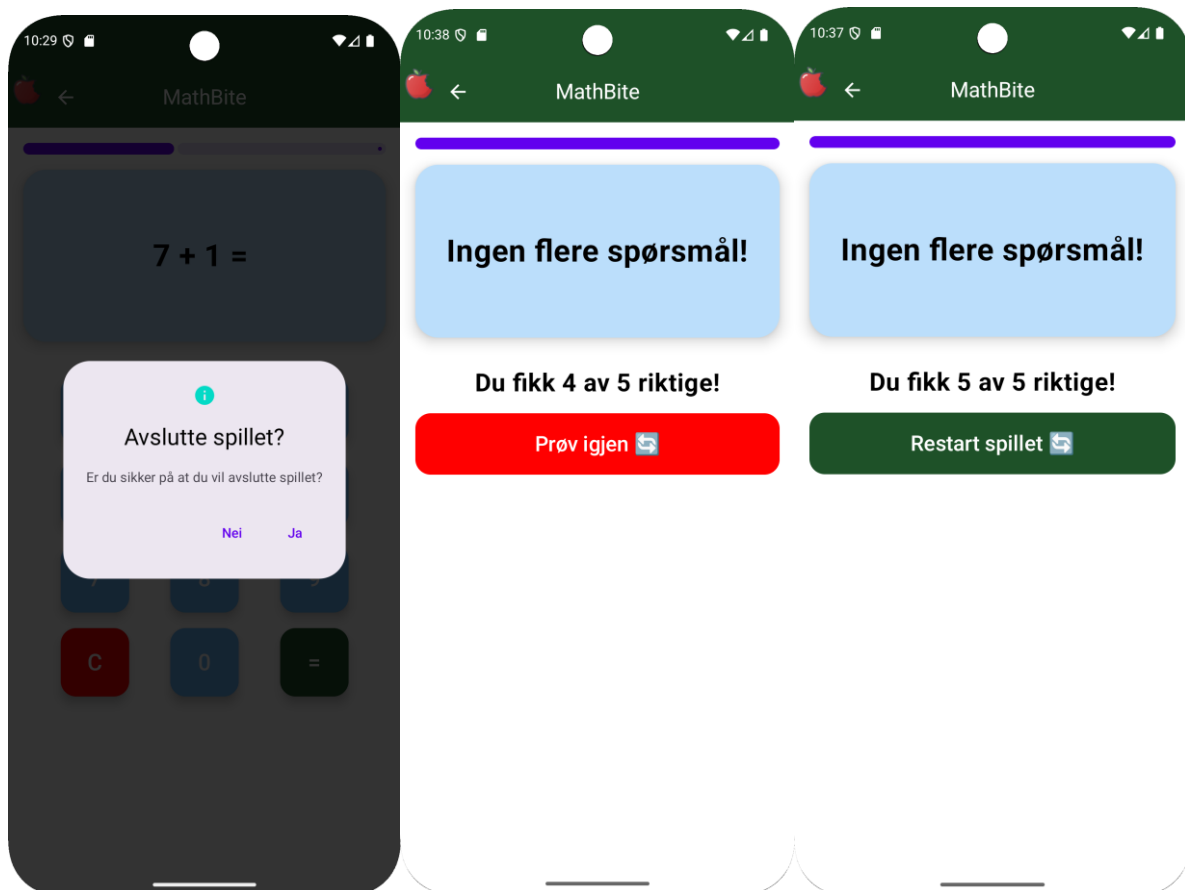
Fargene jeg har valgt er hovedsakelig grønn og blå for å matche bakgrunnen. Jeg tok inspirasjon i "natur" tema. Jeg har valgt et eple som ikon for appen fordi det ofte blir forbundet med kunnskap og visdom. Jeg har valgt å legge til ikoner i knappen ved siden av teksten, som play knappen eller tannhjulsknappen. Dette er ikoner som er velkjente og finnes i mange andre UX-designs.

I preferanser skjermen kan man velge antall oppgaver man ønsker å ha i spillet. Etter oppgaven sine krav kan man velge mellom 5, 10 eller 15. For gjenkjennelse har jeg valgt at lagre knappen også skal være grønn og når du velger et alternativ, vil radioknappen bli fylt inn med den samme grønnfargen. Om-spillet skjermen har bare en enkel tekst som forklarer spillet, da hensikten er bare å forklare spillet. Både preferanser og om-spillet skjermen er utstyrt med app nav bar, som har en pil som gjør at brukeren kan lett gå tilbake til hjemskjermen.



Figur 2: Spillet skjermen

For selve spill skjermen valgte jeg å ha ett kalkulator lignende oppsett, slik at barn både lærer å bruke kalkulator og da det kan være gjenkjennelig for noen. For å fremheve inputen deres, så har jeg valgt å bruke mørkeblå slik at de ser hva de selv legger inn. Jeg valgte også å legge inn en "progress" bar slik at de vet hvor langt de har kommet i spillet. I tillegg ønsker jeg at de skal få tilbakemeldinger underveis om det de har svart er riktig eller ikke. Når de svarer feil, så skal de også få vite svaret. For hver oppgave så trykker man neste knappen for å gå til neste oppgave. Jeg valgte å ha '=' knapp istedenfor ENTER fordi jeg tok inspirasjon fra kalkulatoren på mobilen min.



Figur 3: Dialogboks, Etter-Spillet-skjerm og skjerm for når det er ingen spørsmål igjen.

Dersom brukeren ønsker å avslutte spillet midt i en runde, så kommer det opp en dialogboks som spør brukeren om de vil avslutte spillet. Når runden er ferdig, så får brukeren svar på hvor mange spørsmål de har fått riktig og om de ønsker å spille igjen/prøve igjen. Hvis brukeren har brukt opp alle spørsmålene fra arrayet, så får de opp en 'restart spillet' knapp, som gjør nullstiller tellingen. Igjen så ønsket jeg å holde designet så enkelt som mulig for å ikke overvelde barna med altfor mye på skjermen. Fokuset er at de skal lære og ikke ha for mange alternativer på skjermen som overvelder dem. Top app baren forblir gjennom hele spillet for å være konsistent/ha en enhetlig utseende.

## Fremtidige forbedringer

I ettertid er det mye jeg ser som kunne forbedret seg med designet. Jeg spurte to av romkameratene mine om å teste appen for meg og komme med tilbakemeldinger, og dette er de tilbakemeldingene jeg fikk:

- De hadde likt om det lå inne en ‘start spill’ knapp inne på om-spillet skjermen slik at brukeren slipper å gå tilbake til hjemskjermen for å starte spillet.
- Knappene kunne vært større i spill-skjermen
- Burde endret teksten fra ‘ingen flere spørsmål’ til ‘du er ferdig med spillet’, dersom det er flere spørsmål igjen fra array som kan bli besvart.
- Lagt til ‘Til hjemskjerm’ knapp etter man har spilt en runde.
- Mer utnyttelse av skjermen på etter-spillet-skjermen, fordi det er mye plass nederst.