

MAPPE 3

Attraktivested-app

Harsirat Kaur (s385516)

DAVE3600 Apputvikling | OsloMet – Oslo Metropolitan University

Innholdsfortegnelse

<i>1 Innledning</i>	2
<i>2 Gjennomgang av hver side</i>	2
<i>2.1 MapScreen</i>	2
<i>2.2 FormScreen.....</i>	3
<i>3 Konklusjon</i>	4

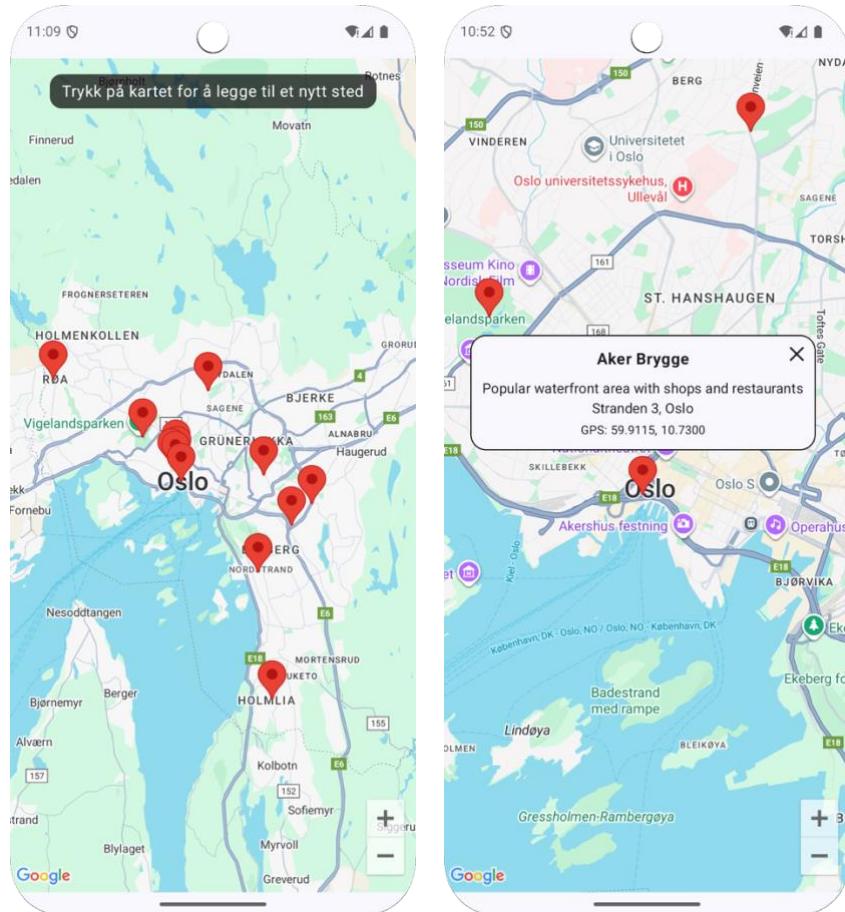
1 Innledning

AttraktiveSteder er en applikasjon som lar brukere utforske og markere attraktive steder på et Google Maps-kart. Brukeren legger selv til nye steder ved å trykke på kartet og registrerer informasjon som navn, beskrivelse og adresse. Alle registrerte steder vises som røde markører og ved å trykke på en markør vises detaljert informasjon om stedet.

Denne rapporten presenterer appens design og funksjonalitet, og begrunner de valgene som er gjort med hensyn til brukervennlighet, tilgjengelighet og etablerte designprinsipper.

2 Gjennomgang av hver side

2.1 MapScreen



Kartet fungerer som hovedsiden i applikasjonen. Utformingen er enkel og oversiktlig, med et Google Maps-kart som hovedfokus. Røde markører viser registrerte steder og gir en tydelig kontrast til bakgrunnen for å gjøre dem lett synlige.

Øverst på skjermen vises teksten «Trykk på kartet for å legge til et nytt sted», som fremhever en av appens viktigste funksjoner; å registrere nye steder. Denne enkle instruksjonen reduserer behovet for ekstra forklaring eller opplæring, og bidrar til en intuitiv opplevelse. Det er også mulig å trykke på eksisterende markører for å se informasjon om stedet, som vist i bildet over til høyre. Den røde markøren fungerer som et tydelig visuelt symbol for et registrert sted og er gjenkjennelig fra flere karttjenester, noe som skaper en følelse av kjennskap og trygghet hos brukeren.

Når brukeren klikker på et punkt i kartet, navigeres vedkommende videre til skjemaet «Legg til nytt sted», der informasjon om stedet registreres:

2.2 FormScreen

The figure consists of two side-by-side screenshots of a mobile application. Both screenshots show a white header bar with a back arrow icon and a title 'Legg til nytt sted'. Below the header are four input fields. In the first screenshot (left), all fields are empty. In the second screenshot (right), the fields contain the following data:

- Navn:** Frognerparken
- Beskrivelse:** Fint sted med fine skulpturer.
- Gateadresse:** Frognerparken 1, Oslo
- GPS-koordinater:** 59.91741943359375, 10.70504093170166

At the bottom of each screen is a blue 'Lagre' (Save) button. The right screenshot also shows a small circular menu icon with three horizontal lines in the bottom right corner.

«Legg til nytt sted»-siden gir brukeren mulighet til å registrere et nytt sted på kartet. Siden inneholder tre input-felt for navn, beskrivelse og gateadresse, som angis med plassholdertekst i hvert felt. I tillegg vises et forhåndsutfyldt felt med GPS-koordinater, hentet automatisk fra punktet brukeren trykket på i kartet.

Designet bygger på menneskers mentale modeller fra både digitale og fysiske skjemaer, noe som gjør interaksjonen intuitiv og gjenkjennbar. Brukeren kan først trykke på «Lagre»-knappen nederst når alle felt er fylt ut som illustrert i bildene over. Etter lagring sendes informasjonen til databasen via PHP-webtjenesten, og det nye stedet vises umiddelbart som en markør på kartet på hovedsiden.

Input-feltene har hvit bakgrunn, som gir god kontrast og sikrer lesbarhet mot den mørke bakgrunnen. Fargene følger prinsippene for tilgjengelighet (WCAG), slik at elementene har tydelig skille og er lett å oppfatte visuelt. Øverst på skjermen er det plassert en tilbakeknapp, plassert i tråd med etablerte designkonvensjoner. Dette gir forutsigbar navigasjon og styrker brukeropplevelsen gjennom konsistens.

3 Konklusjon

Alle sidene i applikasjonen er utformet med utgangspunkt i universell utforming og etablerte designkonvensjoner. Farger, ikoner og elementplassering er valgt for å være intuitive og gi tilstrekkelig kontrast, slik at innholdet fremstår tydelig og lett å lese.

Navigasjonen er holdt enkel, konsekvent og forutsigbar, slik at brukerne raskt forstår hvor de skal trykke og hva som skjer videre. Dette reduserer kognitiv belastning og gjør at brukeren kan fokusere på selve oppgaven; å utforske og registrere steder fremfor å tolke grensesnittet.