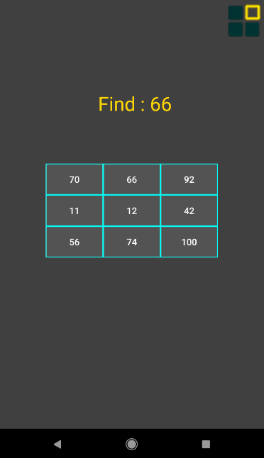
**Design**

Als Design wurde ein dunkles Design passend zum Logo mit hellblau und gelb als Akzentfarben gewählt. Diese Farben auf dem dunklen Hintergrund sorgen für einen guten Kontrast und farbige Akzente. Die Bedienung und damit die Positionierung der Buttons sollte intuitiv sein und auch auf Geräten mit kleinem Bildschirm problemlos möglich. Für die App werden deshalb wenige, dafür aber große Buttons verwendet.

**Logo**

Das Logo symbolisiert ein SwitchSort-Spielfeld. Das gelbe Kästchen sorgt für einen Akzent und stellt die zu suchende Zahl dar. Das Logo soll einfach und nicht zu überladen sein, um auch zur Designidee der gesamten App zu passen.

**Benutzung**

Die App startet mit dem Startbildschirm, von wo aus man das Spiel starten, die Highscore-Liste einsehen und die Einstellungen ändern kann. Über das Logo in der oberen rechten Ecke kommt man auf die About-Seite. Diese zeigt Lizenzinformationen und Informationen zu den Entwicklern.

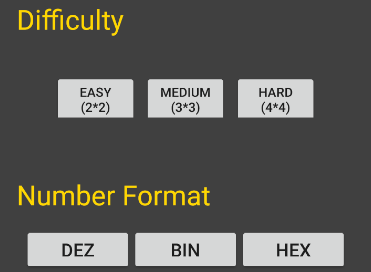
**Spiel**

Beim Drücken auf „*Play*“ wird die zufällige, zu suchende Zahl angezeigt. Mit „*Go*“ wird das Spiel gestartet. Das Ziel ist es, die zu suchende Zahl, so schnell wie möglich, zu finden. Drückt der Nutzer diese Zahl wird die benötigte Zeit angezeigt und man kommt zurück auf den Startbildschirm.

**Highscores**

Über den Button „*Highscores*“ erreicht man die Highscore-Liste. Darin werden die Zeiten vergangener Spiele angezeigt. Außerdem wird ein Durchschnittswert aller gespielten Spiele berechnet. Durch drücken auf eine der Zeiten kann der Eintrag bearbeitet werden, um zum Beispiel den Namen des Spielers oder den Zeitpunkt einzutragen. Dies wird über den Button „*Save*“ bestätigt.

**Einstellungen**

Die Schwierigkeit kann über den Button „*Settings*“ geändert werden. Die erste Einstellung definiert die Größe des Spielfelds. Es kann zwischen einem 2x2-, einem 3x3- und einem 4x4-Feld gewählt werden. Die zweite Einstellung betrifft die Form der angezeigten Zahlen. Die gesuchte Zahl wird immer im Dezimalsystem angezeigt. Die Zahlen auf dem Spielfeld können in dezimaler, binärer oder hexadezimaler Schreibweise angezeigt werden. Mit „*Save*“ werden die Einstellungen bestätigt und der Startbildschirm wieder angezeigt.

**Actifity-Flow**

Das unten dargestellte Diagramm zeigt, wie man die einzelnen Fenster (Activitys) erreichen kann.

