

Mappe1 -rapport

Mathpath

Av

Nguyen Pham

S315303

Per Hjellen

S305068

Begrunnelse for designvalg av farge og utseende:

Vi har utviklet Mathpath først og fremst for understøtte mattekunnskap for de aller minste barna på barneskolen, dvs. barn i første og andreklasse. I programmet har vi derfor valgt å ha mye farge, dette for å stimulere sansene, og i tillegg gjøre appen så nær barn som over hodet mulig da farge er veldig mye brukt i undervisningen i de første trinnene. Vi har også brukt mange forskjellige figurer slik at barn ubevisst får muligheten til å bli kjent med dem. På knappene er det også mulighet for barn å telle om de ikke er helt stødige på tall.

Vi har også begrenset bruk av tekst da dette vil være et hinder for barn på denne alderen. Og i stedet for forklarende tekst har vi prøvd å bruke figurer som de kan kjenne og forstå. Som f.eks. trafikklys, piler og hand som peker i forskjellige retninger .

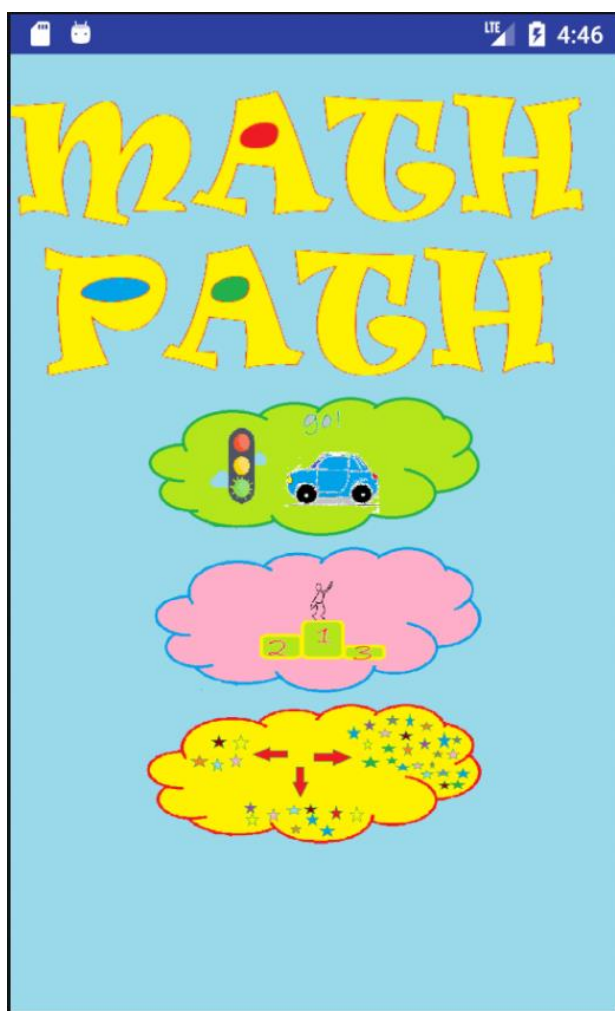


Fig. 1 Startskjerm

Ved oppstart kan man velge mellom å starte direkte på nytt spill, se på statistikken eller å endre på preferansene.



Fig. 2 Statistikk

I statistikkskjermen kan man se hvor mange riktige og gale svar man har opparbeidet seg gjennom alle rundene siden sist man slettet og også nullstille statistikken med knappen med brennende bøker.

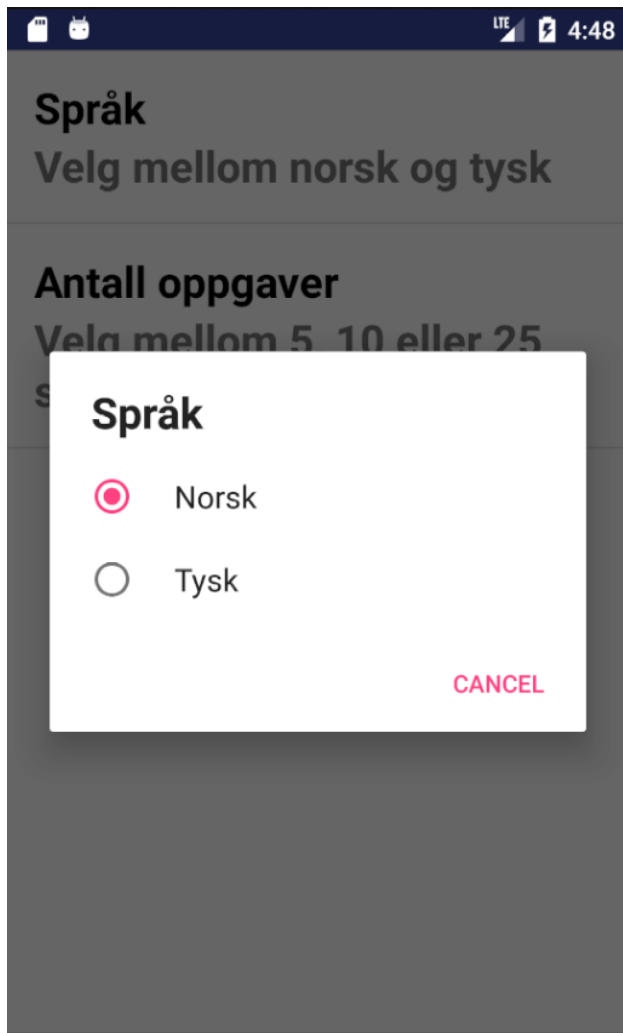


Fig. 3 Preferanseskjerm med pop-up for språk.

I preferanseskjermen kan man velge mellom norsk og tysk språk og velge hvor mange spørsmål man vil ha i løpet av en runde.

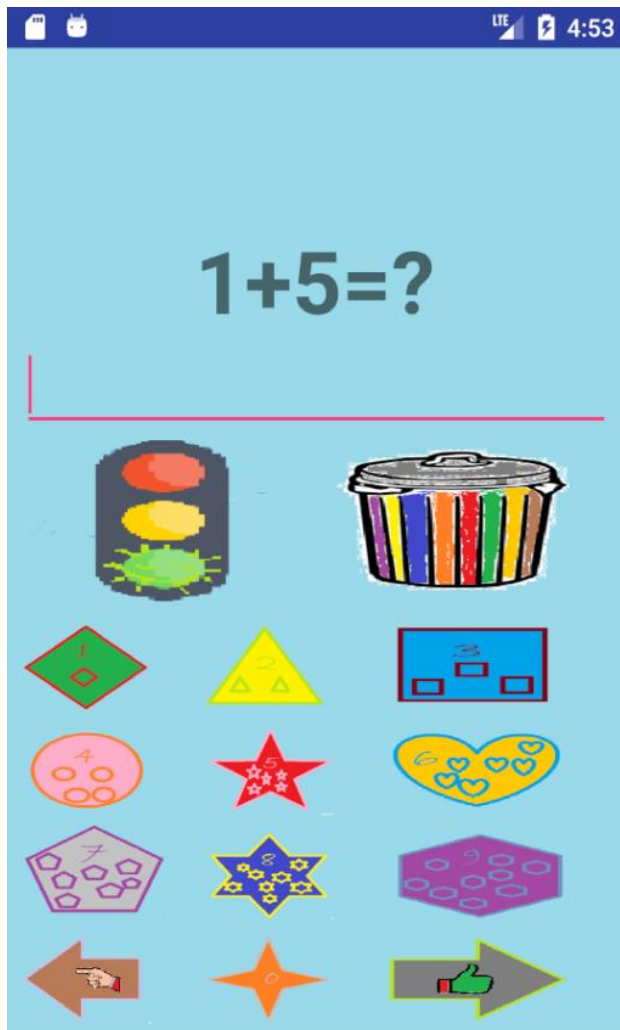


Fig. 4 Spill-skjerm.

For å starte nytt spill trykker man først på trafikklyset. I spillskjermen har man et tekstfelt for å skrive inn resultat. Pil til høyre vil sende svaret til programmet som da avgjøre om riktig eller galt. Og varsle fra til brukeren. Om man trykke feil er det mulighet for endre med søppelknappen. For å gå tilbake til hovedskjermen uten å fullføre spillet kan man trykke på pil-til-venstreknappen. Da vil det komme opp en dialogboks som spør om man virkelig vil gå ut av spillet eller ikke. Går man ut vil resultatet forkastes.

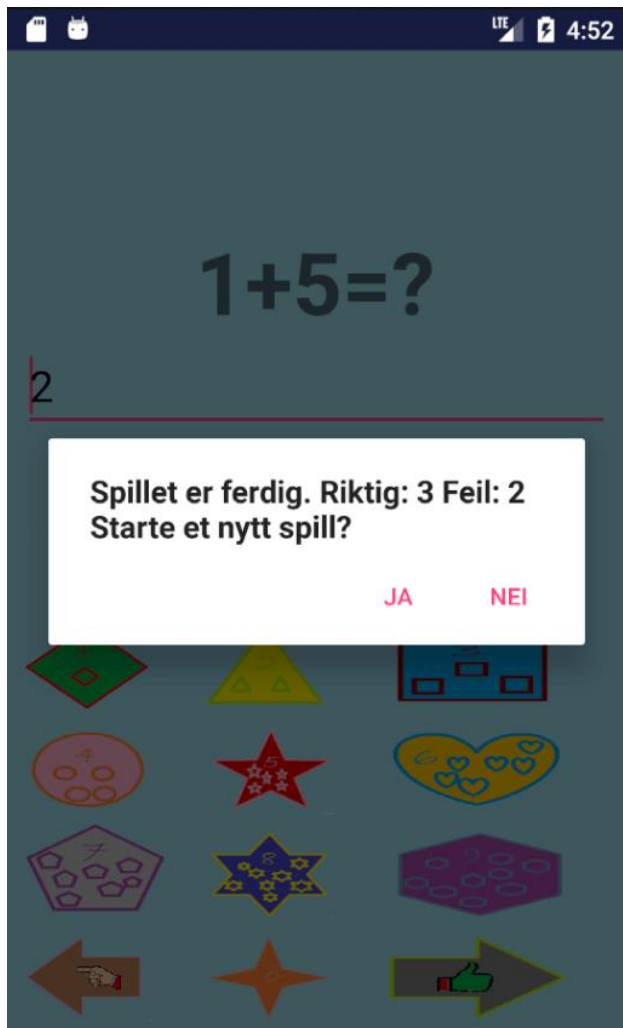


Fig. 5 pop-up for avslutt spill.

Når man har fullført spillet kommer pop-up vinduet opp for å spørre om man vil starte ett nytt spill eller om man vil gå ut av spillskjermen. Starte man nytt spill vil programmet generere et nytt sett med spørsmål. Resultatet vil bli lagret i statistikken