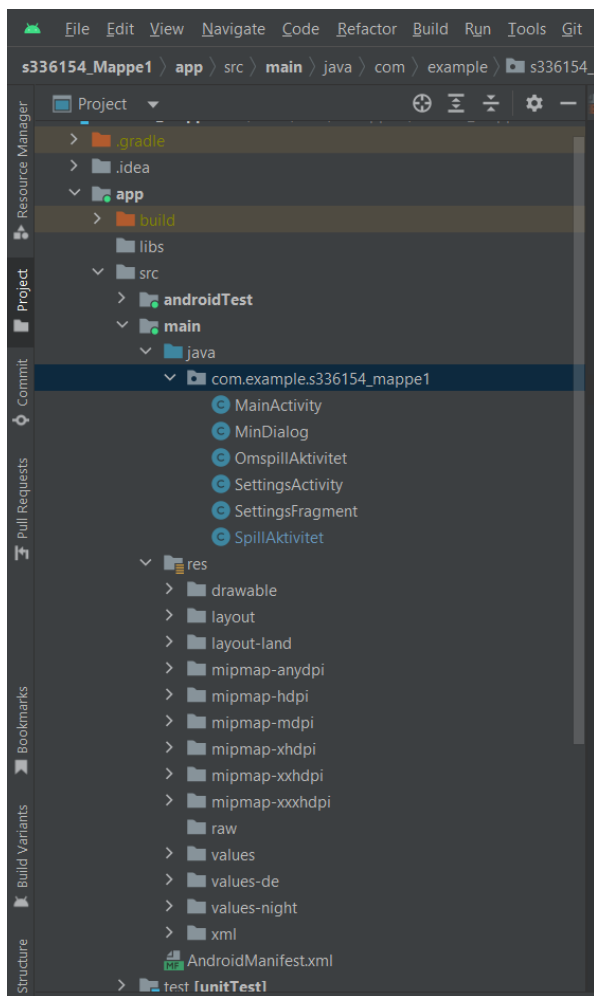


Mappe 1

Navn: *Sari Siraj Abdalla Ali*

Studentnummer: *s336154*



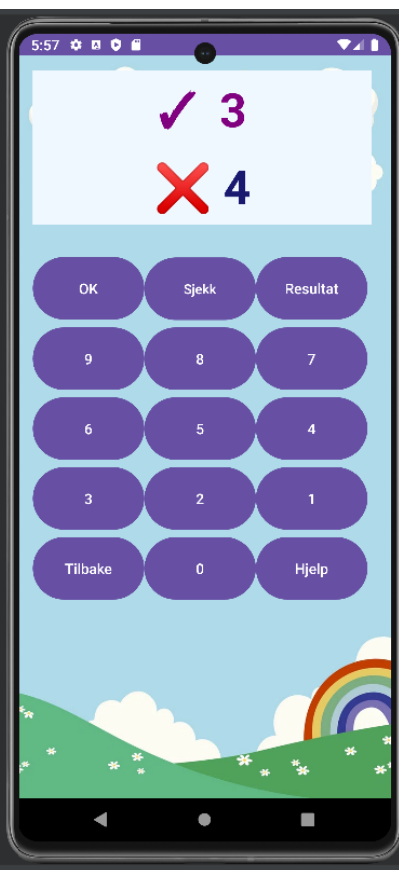
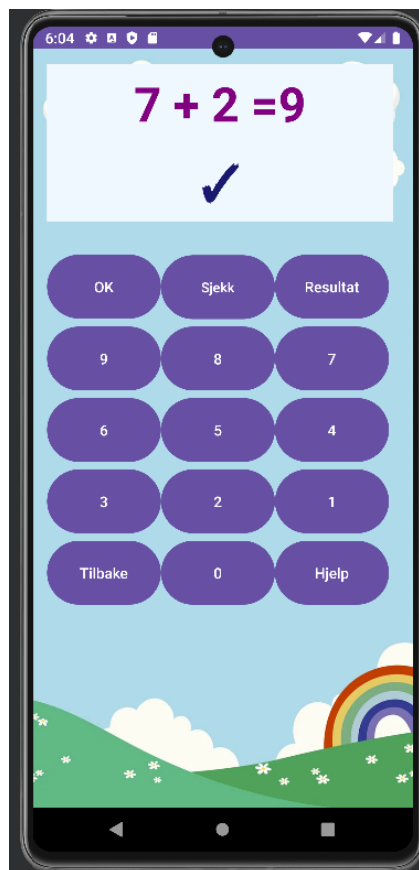
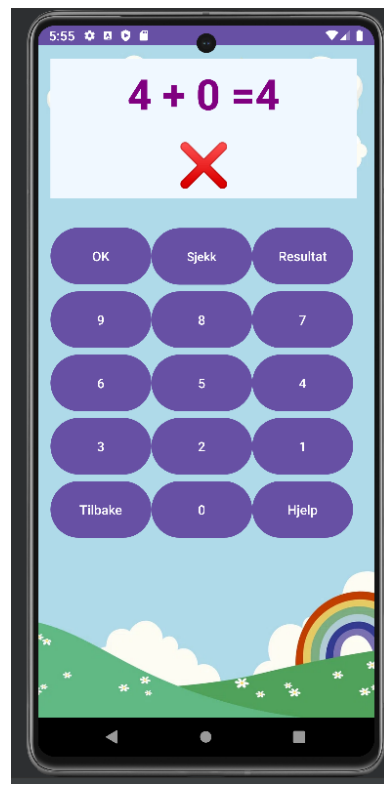
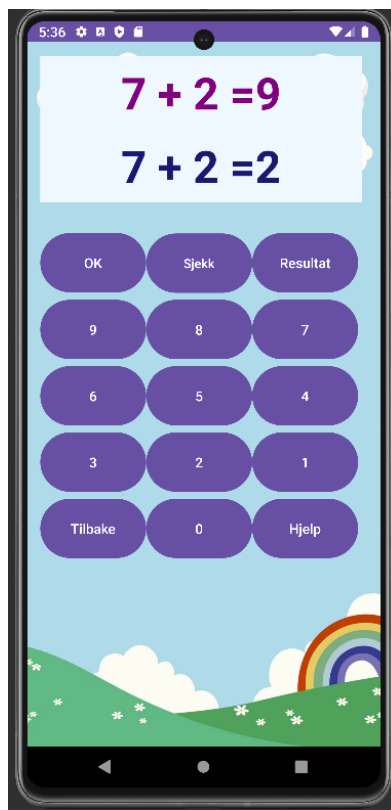
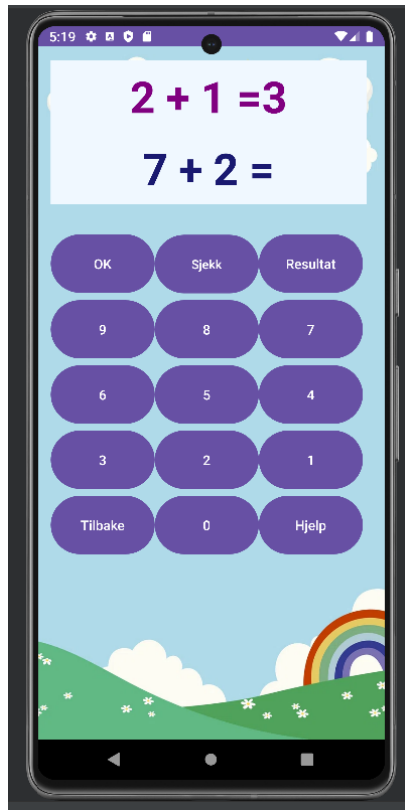
I appen er det mulig å bruke appen på både norsk og tysk språk derfor ble det lagt to values mapper, som er values og values-de , der en er for de norske strenegene og den andre er for de tyske strengene. Det ble gjort mulig å bruke appen når man roterer skjermen ved å lage en layout-land mappe der størrelsene på view-objeketene ble justert sånn at det skal passe den horisontale skjerm. I drawble mappe ligger alle bildene som ble bruykt i appen. De to arrayene som ble brukt for regnestykkene ble lagret i values og values-de mapper.

Main Activity



Jeg valgte denne bakgrunnen fordi jeg syntes fargene i bildet passet godt sammen og kunne matche standardfargen på knappene. I tillegg valgte jeg at knappene skulle ha en sirkulær form slik at de skulle se ut som bobler og dette kunne passe godt med undervannsbakgrunnen. Skriftstørrelsen ble satt så stor som mulig for disse sirkulære knappene. Hvis man trykker på Start knappen i Main activity skal man kunne begynne å spille. Hvis man trykker på knappen Om Spill skal man komme til aktivitet som vises beskrivelse av appen (spillet). Hvis man trykker på knappen Preferanser skal man kunne velge mellom innstillgnene av språk og antall regnstykkene. Hvis man trykker på knappen Avslutt skal det vises en dialog boks der man kan velge mellom å angre eller slutte appen.

Spill Activity



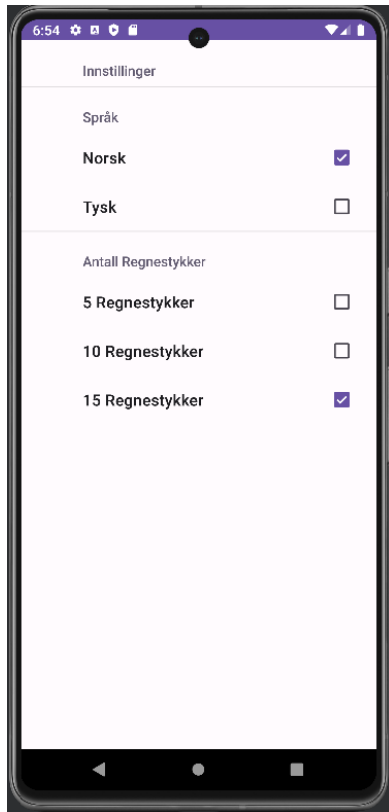
Hvis man trykker på Start knappen i Main activity skal man kunne begynne å spille. Jeg valgte denne bakgrunn bilde fordi jeg syntes bildet passer godt for små barn. Jeg valgte at det skal vises både Textview og Editview. I Textview skal vises et tilfeldig regnestykke som skal vise fasiten på regnstkke hvis man trykker på knapp Hjelp eller Sjekk og det skal vises antall riktig svar i Textview-et hvis man trykker på Resultat. I Editview skal vises et tilfeldig regnestykke som man bør svare på ved å trykke knappen OK. Man kan i tillegg trykke Sjekk eller Hjelp for å se riktig svar i Textview-et. Editview-et skal også vise antall feil svar hvis man trykker på Resulatat. Hvis man trykker på knappen Tilbake etter at man har svart på et regnestykke skal det komme en dialog-boks der man kan avslå eller slutte spillet. Hvis man har ikke svart på noen renestykke og trykket på Tilbake skal det ikke vises en dialog boks.

Om Spill Activity



Hvis man trykker på knappen Om Spill i Main activity skal man komme til et aktivitet som viser beskrivelse av appen (spillet). Jeg valgte disse 2 bildene som bakgrunn på tekstene fordi de både passet godt over hverandre og som en beskrivelse av appen. Fargene og størrelsene på skriftene ble valgt sånn at skriftene skal være brukervennlige og passe med bakgrunnen. Hvis man trykker på knappen Avslutt skal det vises en dialog boks der man kan velge mellom å angre eller slutte appen.

Preferanser Activity



Hvis man trykker på knappen Preferanser i Main Activity skal man kunne velge mellom innstillngnene av språk og antall regnstykkene. Default er det satt at appen skal vises på norsk språk og det skal vises 15 regnstykker i Spill Activity. Man bør avslutte appen sånn at endringer på språk eller antall regnstykker skal være på plass. Jeg valgte å bruke samme løsning som ligger på Canvas fordi jeg syntes designen på løsningen ser pent ut. Det ble laget et Settingsaktivitet og Settingsfragment java filer i tillegg til en xml fil som ligger under xml mappe. Når språk endres så anvendes kun noen linjer kode som ligger i Main activity. Når antall regnstykkene endres anvendes kode som ligger i Spill activity.

Litteratur liste

- Jester, T. (2023). dialogogpreferansefragment.pdf (2023). Hentet september 22, 2023, fra https://oslomet.instructure.com/courses/26787/files/3330720?module_item_id=589454
- Jester, T. (2023). Aktiviter2023.pdf (2023). Hentet september 22, 2023, fra https://oslomet.instructure.com/courses/26787/files/3316860?module_item_id=586211