

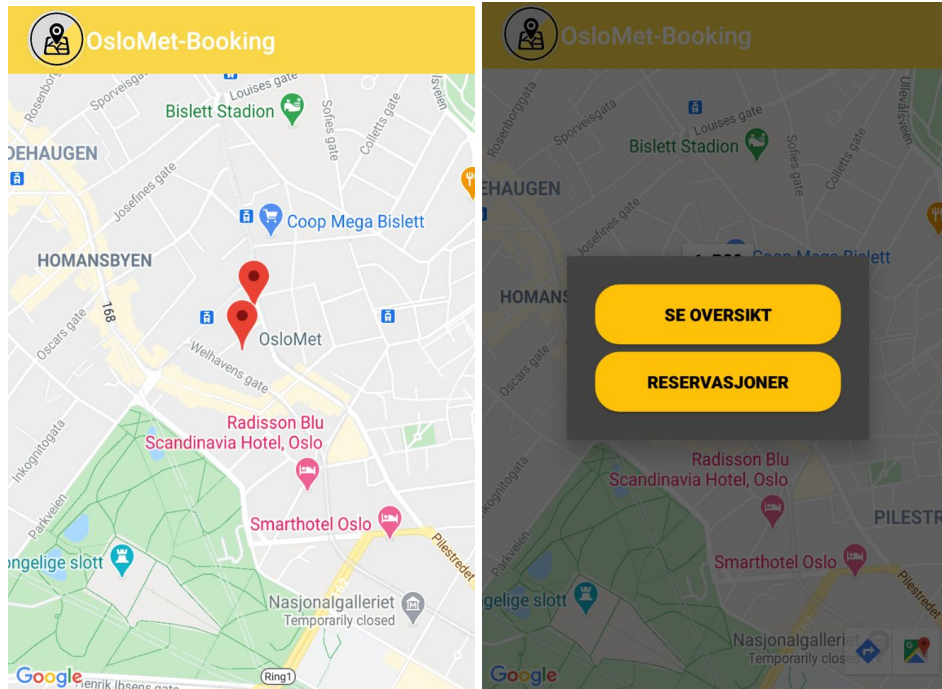
Rapport - mappe 3, apputvikling

Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse	1
1. Gangen i applikasjonen	2
MapsActivity	2
ReservasjonListe	3
HusOversikt	3
HusAdministrerer	4
RomAdministrerer	5
Reservasjonadministrerer	6
EndreHus	6
EndreRom	7
2. Designvalg	7
2.1 Farger	7
2.2 Ikoner	7
3. Navigasjonsmuligheter	8
4. Forbedringspotensial	8

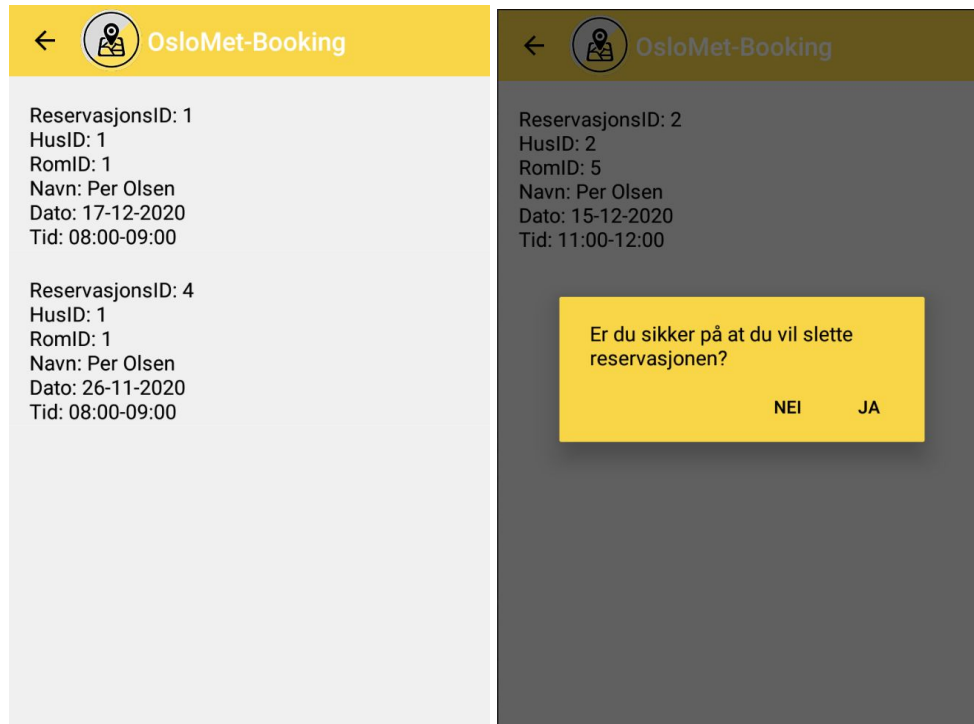
1. Gangen i applikasjonen

MapsActivity



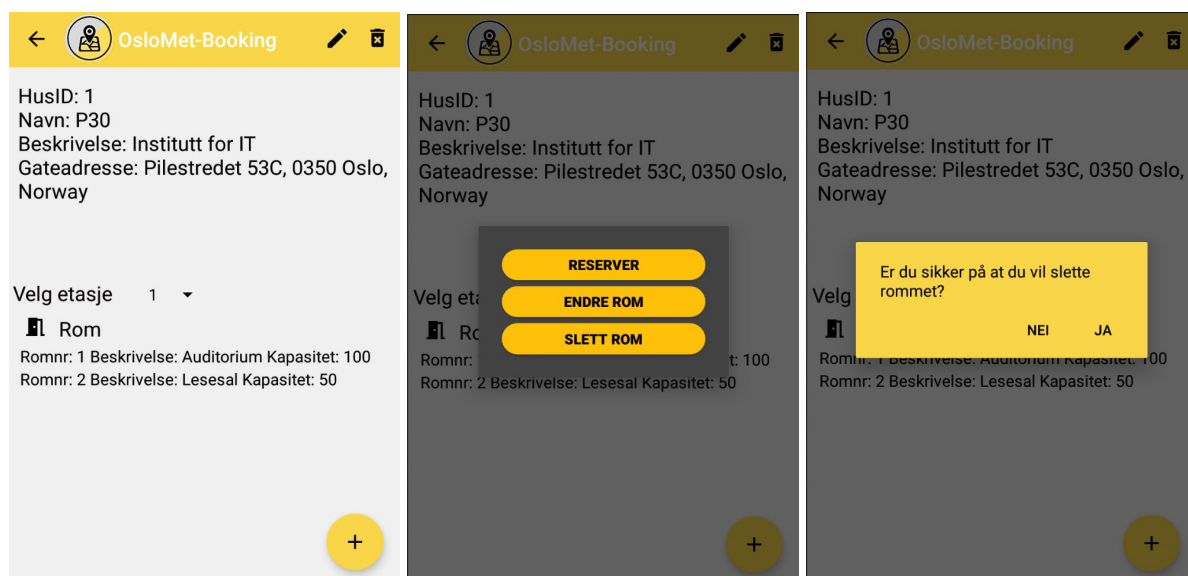
Det er denne aktiviteten applikasjonen starter med. Her er det kun en toolbar og et kart hentet fra google maps. Kartet zoomer automatisk inn på OsloMet campus. Man kan enten trykke et godkjent sted på kartet for å opprette et nytt hus og kommer da til aktiviteten HusAdministrerer, dersom koordinatene ikke gir en gyldig adresse vil dette gi en feilmelding. Man kan også trykke på en allerede eksisterende markør og da får man opp en dialogboks med to knapper. Enten så kan man se oversikt over det huset (HusOversikt-aktivitet), eller så kan man se en liste over alle reservasjoner på det spesifikke huset (ReservasjonListe-aktivitet).

ReservasjonListe



Dette skjermbildet kommer man inn på etter det er blitt trykket på “Reservasjoner” på dialogboksen inne på MapsActivity. Her kan man se oversikt over alle reservasjonene i et hus med den id-en som har blitt trykket på. Ved å trykke på en av reservasjonene kan man velge å slette den.

HusOversikt



HusOversikt aktiviteten kommer man inn på etter at det er blitt trykket på “Vis oversikt” på dialogboksen inne på kartet. Øverst ser man informasjon om det spesifikke huset. Under der kan man velge etasje i huset og ut i fra en valgt etasje kan man se de forskjellige rommene

Studentnummer: s333975, s331153

som er reservert i den etasjen. Dersom man trykker på et rom får man valgene reserver, endre rom eller slett rom.

Til høyre i toolbaren er det en slett-knapp som sletter huset, og da blir man navigert tilbake til kartet. Ved siden av er det en knapp for å endre huset, og lengst til venstre er det en tilbake-knapp hvor man også kan bli navigert tilbake til kartet.

Det er også en floating action button nede til høyre. Ved å trykke på den kan man opprette nytt rom i huset.

HusAdministrerer



←  OsloMet-Booking 

 Navn

 Beskrivelse

 Gateadresse
Homansbakken 2, 0352 Os

 Antall etasjer
1 ▼

Denne aktiviteten kommer man til etter at man har trykket på et tomt og gyldig sted på kartet. Her kan man opprette et nytt hus. Det er mulig å gi det et navn på bygget, beskrivelse, og bestemme antall etasjer fra 1 til 20. Adressen blir lagt til automatisk etter hvor på kartet man trykket. Videre er det en lagre-knapp øverst i toolbaren som lagrer huset, og da blir man tatt tilbake til forsiden som er kartet.

RomAdministrerer



The screenshot shows a mobile application interface for 'OsloMet-Booking'. At the top is a yellow header bar with a back arrow, a user icon, the text 'OsloMet-Booking', and a download icon. Below the header, on a light gray background, are four form fields, each with an icon and a label: 1. A floor plan icon labeled 'Velg etasje' with a dropdown menu showing '1'. 2. A location pin icon labeled 'Romnummer' with a text input field. 3. A group of people icon labeled 'Kapasitet' with a text input field. 4. A speech bubble icon labeled 'Beskrivelse' with a text input field. There is no floating action button visible in this view.

Denne aktiviteten kommer man til etter å ha trykket på floating action button inne på HusOversikt. Her kan man registrere et nytt rom til det bygget man er inne på. Øverst kan man velge hvilken etasje rommet skal være på. Det går kun an å velge opp til den etasjen som er registrert for det huset. Videre kan man skrive inn romnummer, kapasitet og beskrivelse. Når all informasjonen er fylt inn og riktig så kan man trykke på lagre-ikonet øverst til høyre for å lagre rommet. Da kommer man tilbake til HusOversikt og ser det nye rommet i ListView.

Studentnummer: s333975, s331153


Reservasjonadministrerer



The screenshot shows a mobile app interface for 'OsloMet-Booking'. At the top is a yellow header bar with a back arrow, a user icon, the text 'OsloMet-Booking', and a download icon. Below the header, the form has three sections: 'Navn' (Name) with a person icon and a text input field; 'Dato' (Date) with a calendar icon, a text input field, and a yellow button labeled 'VELG DATO'; and 'Tid' (Time) with a clock icon, a dropdown menu showing '08:00-09:00', and a downward arrow.

Denne aktiviteten kommer man til etter å ha trykket på et rom inne i HusOversikt og valgt “reserver rom” i dialogboksen. Her kan man skrive inn navn, velge dato i en dialogboks og velge tidspunktet for når man ønsker å reservere det valgte rommet.

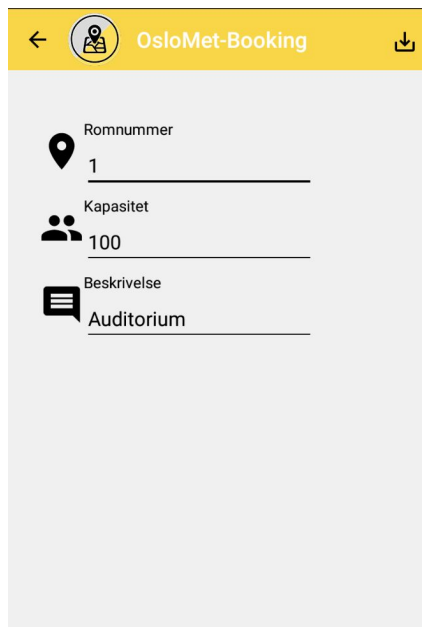
EndreHus



The screenshot shows the 'EndreHus' (Edit Room) screen in the 'OsloMet-Booking' app. It features a yellow header bar with a back arrow, a user icon, the text 'OsloMet-Booking', and a download icon. The form contains two sections: 'Navn' (Name) with a building icon, the text 'P30', and a text input field; and 'Beskrivelse' (Description) with a speech bubble icon, the text 'Institutt for IT', and a text input field.

Denne aktiviteten kommer man til dersom man trykker på blyanten i aktiviteten Husoversikt. Her kan man endre navn og beskrivelse på bygget.

EndreRom



OsloMet-Booking

Romnummer
1

Kapasitet
100

Beskrivelse
Auditorium

Endre rom kommer man til dersom man trykker på et rom i husoversikt aktiviteten og velger “Endre rom”. Her kan man endre på romnummer, kapasitet og beskrivelse.

2. Designvalg

2.1 Farger

Vi har valgt å gå for farger som er typisk ved OsloMet, slik at brukeren skal få følelsen av at det er en app for OsloMet. Fargene er da for det meste gult, svart og hvitt. Vi valgte å kun gå for tre farger for at det ikke skulle være for overveldende for brukeren. Disse tre fargene mener vi også passer bra sammen og fremstår ryddig. Hvitt er brukt som bakgrunn på alle skjermbildene. Svart finnes i all tekst, dette for at teksten skal komme tydelig fram og skille seg så mye som mulig fra bakgrunnen ellers i appen. Mange av ikonene er også svarte. I tillegg til logoen som har en svart ring rundt seg. Dette tenkte vi passet bra til applikasjonen, da svart kommer tydelig frem på den hvite og gule fargen vi ellers brukes. Vi tenkte det var best å gå for få farger som er gjentakende i alle skjermbildene. Gult er brukt på toolbaren, legg-til knappen i HusOversikt, på knapper i dialogbokser og i datepicker når man skal registrere en reservasjon. Alle disse detaljene gjør at appen passer med hvordan logoen til OsloMet ser ut.

2.2 Ikoner

Vi har valgt å bruke forskjellige type ikoner i applikasjonen slik at det både skal være mer forståelig og se pent ut. Det er blant annet brukt ikoner i alle aktiviteter hvor man skal registrere noe. Dette for å tydeliggjøre hva tekstfeltet skal inneholde. Ikonet til selve applikasjonen har vi valgt å plassere i toolbaren inne på alle aktivitetene. Dette med det formål å vise brukeren hvilken applikasjon det som kjører og for at brukeren skal bli bedre kjent med logoen til applikasjonen slik at hen kan kjenne den igjen på et senere tidspunkt.

Videre har vi valgt å bruke noen ikoner i toolbaren. Disse går også igjen i hele applikasjonen der disse ikonene er relevante å ha. Flere av aktivitetene inneholder en pil som fungerer som en tilbake-knapp og en av aktivitetene inneholder en søppelbøtte som fungerer som slett-knapp.

3. Navigasjonsmuligheter

Navigasjonen i applikasjonen er lagt opp på litt forskjellige måter i applikasjonen, da det er ulike aktiviteter med ulik funksjon. Maps-aktivitetens navigasjon foregår hovedsakelig ved at man trykker på en markør, og ut i fra dette, om markøren er ny eller om det er en eksisterende bygning, kommer det opp valg.

I de aktivitetene med listview er det mulighet til å trykke på elementene, og ut i fra det få forskjellige valg.

Det er lagt til en floating action button inne på HusOversikt, tilhørende listviewet som viser rom. Den er brukt til å kunne registrere et nytt rom på det valgte huset. Knappen er plassert nederst til høyre og det er et pluss-ikon på knappen. Det gjør det enkelt å forstå hva knappen brukes til og man kan tenke seg fram til hva som skjer om knappen blir trykket på. Den er laget slik at det skal passe sammen med hvordan knapper i android ellers fungerer og ser ut. Vi kan da anta et brukeren skjønner hva knappen er til og brukeren kjenner seg da mer igjen i appen ettersom det er et kjent element fra andre applikasjoner.

Ellers i applikasjonen navigerer man seg tilbake til forrige aktivitet med en tilbake-pil i toolbaren. Dette for at brukeren raskt skal kunne navigere tilbake til forrige side.

4. Forbedringspotensial

Applikasjonen har noe forbedringspotensial og vi tenker det er viktig å belyse for å vise hva vi ville jobbet mer med og for å ta med oss læring til videre prosjekter.

- Funksjonaliteten å endre har vi begrenset til å kunne gjelde felter som går på navn og beskrivelser av objektene. Vi kunne også ha hatt med at man kunne endre antall etasjer eller adresse på et hus, men vi tenkte at ved en så omfattende endring på et bygg vil det være mer naturlig å slette bygget og lage et nytt.
- Dersom server er nede får ikke brukeren nødvendigvis beskjed om dette, mer enn at kartet er tomt for bygninger når applikasjonen kjører.