[Amazigh App]



Namen: [Nick de Goeij, Quinten Leeflang, Dylan van Leeuwen]

Studiejaar: [2020-2021]

Werkgroep: [LO8E-AMO1.2]

Projectleider [M. Boukiour]

Inleverdatum: [28 oktober]

Versie: [1.0]

Inhoud

[Plan van Aanpak 3](#_Toc50641087)

[Inleiding 3](#_Toc50641088)

[Doelstelling 3](#_Toc50641089)

[Omschrijving 3](#_Toc50641090)

[ProjectGroep 3](#_Toc50641091)

[Benodigdheden 4](#_Toc50641092)

[Planning 4](#_Toc50641093)

[Subtaken 4](#_Toc50641094)

[Hoofdstuk 2 6](#_Toc50641095)

# Plan van Aanpak

## Inleiding

In ons plan van aanpak beschrijven wij hoe wij het project gaan realiseren. Verder komen onze benodigde software en hardware hier terug. En tot slot zal hier ook overige informatie over het project in komen te staan, inclusief subtaken.

## Doelstelling

Het uiteindelijke doel van de app is om kinderen betrokken te krijgen met het leren van de Amazigh taal zodat hier ook onderzoek naar gedaan kan worden. Dhr. Hannibal heeft ons hierom gevraagd de app te ontwikkelen. De quiz zelf moet zowel volwassenen als kinderen de taal aan kunnen lerne.

## Omschrijving

We willen een mooi splash screen met het Amazigh logo + icoon laten zien bij het opstarten van de app. Deze moet vervolgens verdwijnen en dan het hoofdscherm laten zien. Het hoofdscherm moet een stijl hebben die kinderen aanspreekt. De kleuren hierbij moeten hetzelfde effect hebben. Hierom heeft Dhr. Hannibal ons gevraagd blauw, groen en geel te gebruiken. Op het hoofdscherm moet de nodige informatie zichtbaar zijn en twee knoppen naar het oefendeel en het speeldeel van de applicatie.   
Zowel het oefendeel als het speeldeel verwijzen je eerst door naar een categorieselectie-scherm waar je zoals de naam al aangeeft, een categorie kan selecteren. Hier kun je overigens ook de progressie bekijken van de gedane categorieën. Na het selecteren van een categorie kun je bij het oefenscherm swipen om plaatjes met de uitspraak te krijgen om te oefenen. Het spelen is daarentegen in een quiz vorm. Je krijgt een plaatje te zien, de bijbehorende uitspraak te horen en deze moet je combineren met het correcte woordje. Er zijn 6 opties en 3 kansen per vraag.

## ProjectGroep

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | **E-mailadres** | **Functie** |
| Nick de Goeij | 1039962@mborijnland.nl | Ontwikkelaar |
| Dylan v Leeuwen | 1033591@mborijnland.nl | Ontwikkelaar |
| Quinten Leeflang | 1046761@mborijnland.nl | Ontwikkelaar |
| Dhr. Hannibal | [heerhannibal@gmail.com](mailto:heerhannibal@gmail.com) | Product Eigenaar |
| Maikel Braas | [mbraas@mborijnland.nl](mailto:mbraas@mborijnland.nl) | Project Instructeur |
| Mohamed Boukiour | mboukiour@mborijnland.nl | Project Leider |

## Benodigdheden

**Quinten Leeflang:**  
OMEN by HP X Gaming 15-dc0xxx-Intel Core i7-8750H 2.20GHz CPU-16 GB Ram DDR4-256 GB SSD M.2-2 TB HDD Sata-8 GB GTX 1050 TI Max Q-Design Graphic-Backlit Keyboard 4 color-English-Win 10, Black. Logitech Hyperion fury, Steelseries keyboard

Android studio 4.0.1  
Office 365  
Microsoft Teams-versie 1.3.00.21759 (64-bits).   
Visual Paradigm 16.1  
Windows 10  
**Nick:**

**Dylan:**MSI GHOST GS60-6QE, 15,6INCH IPS 4K, Intel core i7-6700HQ, NVIDIA GeForce GTX 970M 3GB GDDR5, 1TB+256GB SSD, 16GB DDR4 , Windows 10 Pro

Android studio 4.0.1  
Office 365  
Microsoft Teams-versie 1.3.00.21759 (64-bits).  
Visual Paradigm 16.1  
Windows 10

## Planning

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taak | Begindatum | Einddatum | Duur |
| Ontwerpen | 31-8-2020 | 28-10-2020 | 2 weken |
| Realiseren | 30-10-2020 | 13-1-2021 | 7 weken |
| Testen | 02-1-2021 | 10-1-2021 | 2 weken |
| Implementeren | 10-1-2021 | 13-1-2021 | 1 week |

## Subtaken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Subtaak | Begindatum | Einddatum | Duur | Betrokkenen |
| Functioneel ontwerp: Use case diagram | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Functioneel ontwerp: Navigatiediagram | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Functioneel ontwerp: Lijst van pagina’s | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Functioneel ontwerp: Schermontwerp (Human computer interface) | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Technisch Ontwerp: Klassen diagram | 22-09-2020 | 01-10-2020 | 9 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Technisch ontwerp: Entiteit Relatie Diagram (ERD) | 22-09-2020 | 01-10-2020 | 9 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Ontwikkelomgeving | 01-10-2020 | 12-10-2020 | 11 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |

# Hoofdstuk 2