# [Project]



Namen: [S.Abdoli,S.grimmelikhauzen,f,van leeuwen]

Studiejaar: [2020-2021]

Werkgroep: [AMO1a.1]

Projectleider: [M. Boukiour]

Inleverdatum: []

Versie: 1

Inhoud

[[Project] 1](#_Toc32224356)

# Inleiding

# We gaan taal applicatie maken die om de Amazigh taal gaat. Deze taal wordt in heel Noord-Afrika gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libië, Egypte en Mali. Er zijn weinig tot geen apps met betrekking tot de Amazigh taal en cultuur. Daarom wil de opdrachtgever dat er een mobile app gemaakt wordt, namelijk een Quiz. De Quiz is bedoeld om zo op een leuke manier de Amazigh woordjes te leren en te oefenen om zo de taal beter te kunnen beheersen, wij als groep werken voor monkey buisness

De app wordt amazigquize genoemd

# Doelstelling

Er zijn weinig tot geen apps met betrekking tot de Amazigh taal en cultuur onder kinderen in de basisleeftijd . Daarom wil de opdrachtgever dat er een mobile app gemaakt wordt, namelijk een Quiz. De Quiz is bedoeld om zo op een leuke manier de Amazigh woordjes te leren en te oefenen om zo de taal beter te kunnen beheersen onder kinderen

# Omschrijving

De applicatie bevat de volgende paginas

Informatie scherm

Informatie over de app

Splash screen

Als de app start moet er kort een *splash screen* getoond worden met een Amazigh vlag en symbool. Vervolgens kom je in

Menu screen terecht

een menu terecht. Hier kun je kiezen tussen twee opties: *Oefen* en *Speel*.

Oefen -> categorieën

Indien je Oefen kiest kom je in een nieuw menu terecht met categorieën. Zoals Dieren 1, Fruit, Insecten et cetera. Indien je een categorie kiest verschijnt een plaatje, bijv. van een ezel, met de naam van het dier in het Nederlands en het Amazigh (bijv.: Ezel en Aɣyul). Ook hoor je de uitspraak van het woord in het Amazigh. Je kan swipen om het volgende woord te tonen en te beluisteren. En zo kun je blijven swipen totdat alle woorden getoond zijn.

Speel -> categorieën

Kies je Speel dan kom je ook in het categorieën menu terecht. Na het kiezen van een categorie worden 6 willekeurige plaatjes getoond. Je hoort een willekeurig Amazigh woord en krijgt 3 kansen om het juiste plaatje te kiezen. Nadat je het woord goed geraden hebt of 3 maal verkeerd worden er willekeurig 6 plaatjes getoond en hoor je een ander Amazigh woord. Zodra je alle woorden van de categorie geweest zijn ben je klaar en kun je een ander categorie selecteren.

# Projectgroep

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | Email | functie |
| sander | 1044373@mborijnland.nl | Applicate ontwikkelaar |
| fabian | 1043972@mborijnland.nl | Applicate ontwikkelaar |
| Sepehr | 1038041@mborijnland.nl | Applicate ontwikkelaar |
| Dr hannibal | mboukiour@mborijnland.nl | Opdracht gever |
|  |  |  |

# Benodigdheden

-android studio

-computer

-linkedin

-github

-

# Planning

‘

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taak | Begindatum | Einddatum | Duur |
| ontwerpen | 20=9=2020 | 25-9-2020 | 5 dagen |
| realiseren | 30-9-2020 | 13-1-2021 | 4 maanden |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Takenlijst

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Subtaak | Begindatum | Einddatum | Duur | betrokken |
| Behoefteanalyse | 1-9-2020 | 7-1-2020 | 6 dagen | Sander,sepehr,fabian |
| interview | 7-1-2020 | 7-1-2020 | 1 uur | Hanibal,sander,sepehr,fabian |
| Plan van aanpak | 10-9-2020 | 10-9-2020 | 2 uur | Sander,sepehr,fabian |
| Functioneel ontwerp | 22-9-2020 | 1-10-2020 | 8 dagen | Sander,sepehr,fabian |
| Technische ontwerp | 1-10-2020 | 12-10-2020 | 12dagen | Sander,sepehr,fabian |
| ontwikkelomgeving | 12-10-2020 | ? | ? | Sander,sepehr,fabian |
| Daily standup | ? | ? | ? | Sander,sepehr,fabian |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |