**Mobile App 01: Android**

*1.0*



|  |  |
| --- | --- |
| Namen: | Eloy Maddamin, Moied Chekeni |
| Studiejaar: | 2020-2021 |
| Werkgroep: | LO8E-AMO1 groep6 |
| Projectleider: | M. Boukiour |
| Inleverdatum: | 15-9-2020 |
| Versie: | 1.0 |

Inhoud

[1. Behoefte analyse 3](#_Toc50382866)

## Behoefte analyse

1. **De kern van het project:**  
   We zijn junior applicatieontwikkelaar bij MonkeyBusiness. We zijn lid van het projectteam Amazigh dat een mobiele applicatie voor de Universiteit Leiden gaat ontwerpen.   
     
   De opdrachtgever, dr. Hannibal, is een taalwetenschapper die zich bezig houdt met de Amazigh taal. 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 Amazigh woordjes te leren en te oefenen.
2. **Aanleiding:**  
   De reden waarom de opdrachtgever de applicatie wil is, omdat hij kinderen die tussen de 5 en 12 jaar zijn, makkelijk de Amazigh taal weel laten leren.
3. **Algemene beschrijving van de applicatie:**  
   Na het opstarten van de applicatie krijg je 4 dingen te zien: Oefenen, Quiz spelen, Score en info over de applicatie.  
     
   Als je op oefenen klikt krijg je een scherm te zien met categorieën, als je dan een categorie klikt krijg je alle woorden in die categorie te zien.  
     
   Als je op Quiz spelen klikt krijg je een scherm te zien met categorieën, als je dan een categorie klikt krijg je een woord te zien in de categorie en daarbij moet je 1 uit 5 plaatjes te klikken die bij dat woord hoort. Als je het 3 keer fout hebt ga je naar het volgend woord.  
     
   Als je op Score klikt krijg je de score te zien. Dit word weergegeven d.m.v. sterretjes.  
     
   Als je op Info over de applicatie klikt krijg je alle informatie over de applicatie en de opdrachtgever te zien.
4. **Doelen van de applicatie:**  
   Het doel is om kinderen tussen de 5 en 12 jaar makkelijk de Amazigh taal te leren d.m.v. een app.
5. **Doelgroepen van de applicatie:**  
   De applicatie heeft maar 1 doelgroep. De doelgroep is kinderen van de basisschool, dit zijn dus kinderen tussen ongeveer 5 en 12 jaar.
6. **Vormgeving:**  
   De applicatie moet de kleuren van de Amazigh vlag bevatten. Dit zijn dus blauw, groen en geel.  
   De Logo en de app icoon krijgen we nog.  
   We kunnen naar kinder apps kijken voor voorbeelden.
7. **Informatie in de applicatie:**  
   De applicatie moet informatie hebben over de Amazigh taal. Woorden in de Amazigh taal en plaatjes van die woorden.
8. **Interactie van de applicatie:**  
   De gebruiker hoeft niks anders te kunnen dan op de linkjes klikken.  
   De applicatie moet wel makkelijk aanpasbaar zijn voor een admin, bijv. een categorie toevoegen of verwijderen.
9. **Tot slot**  
   De applicatie moet voor elk Android device beschikbaar zijn. Android telefoon en tablet. Als extraatje kan de applicatie ook beschikbaar zijn voor Chromebook.  
     
   Het budget is 5000 euro.  
   alle informatie word opgeslagen in een lokale opslag in plaats van een database omdat het kosten bespaart.  
     
   De deadline voor het ontwerp is 28 oktober 2020 en voor de realisatie is het 13 januari 2021.