# Project Mobile App



Namen: **Maurice Koster, Tolga Guler, Ivan Holwerda**

Studiejaar: **3**

Werkgroep: **Groep 1**

Projectleider: **Mohamed Boukiour**

Inleverdatum: **Onbekend**

Versie: **0.1**

## Inhoudsopgave

[Behoefteanalyse 2](#_Toc49763596)

[Plan van Aanpak 2](#_Toc49763597)

[Functioneel Ontwerp 2](#_Toc49763598)

[Technisch Ontwerp 2](#_Toc49763599)

[Ontwikkelomgeving 2](#_Toc49763600)

[Realisatie 2](#_Toc49763601)

[Oplevering 2](#_Toc49763602)

[Nazorg 2](#_Toc49763603)

[Bijlagen 2](#_Toc49763604)

## Behoefteanalyse

## Plan van Aanpak

## Functioneel Ontwerp

Use case:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Use case beschrijving:

|  |  |
| --- | --- |
| Use case | Sterren krijgen |
| Nummer | 1 |
| Actor(en) | User |
| Preconditie | De user heeft een quiz gestart |
| Beschrijving | De user krijgt sterren op basis van alle goede antwoorden |
| Uitzondering | De user heeft het fout geantwoord |
| Post-conditie | De user krijgt te zien hoe goed hij/zij ervoor staat |

Navigatie diagram

A picture containing clock, game

Description automatically generated

Lijst van schermen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam Pagina** | **Formulier** | **Functie** | **Afwijkend ontwerp** |
| Home | Nee | Belangstelling voor de app opwekken | Nee |
| Categories | Nee | Een lijst met alle categorieën | Nee |
| Quiz | Ja | Een quiz waarbij je de vertaling moet opschrijven van het gegeven woord | Nee |
| Oefen | Ja | Een oefening waarbij je met woorden kunt oefenen | Nee |
| Resultaat | Nee | Een pagina met het resultaat van de quiz gegeven in sterren. | Nee |

## Technisch Ontwerp

## OntwikkelomgevingRealisatie

## Oplevering

## Nazorg

## Bijlagen