# Project Mobile App



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

Studiejaar: **3**

Werkgroep: **Groep 1**

Projectleider: **Mohamed Boukiour**

Inleverdatum: **13-01-2021**

Versie: **0.1**

## Inhoudsopgave

[Behoefteanalyse 3](#_Toc49763596)

[Plan van Aanpak 4](#_Toc49763597)

[Functioneel Ontwerp 5](#_Toc49763598)

[Technisch Ontwerp 6](#_Toc49763599)

[Ontwikkelomgeving 7](#_Toc49763600)

[Realisatie 8](#_Toc49763601)

[Oplevering 9](#_Toc49763602)

[Nazorg 10](#_Toc49763603)

[Bijlagen 11](#_Toc49763604)

## Behoefteanalyse

**De kern van het project:**

Het is de bedoeling om een app te bouwen die op een eenvoudige en laagdrempelige manier 1 groot product te maken dat veel mensen kan bereiken.

**Aanleiding:**

De reden voor het maken van een app in plaats van een website is omdat een app iets meer toegankelijker is voor het geselecteerde publiek.

Omdat deze taal langzaam aan het vergaan is en veel boeken in en over deze taal ook verdwijnen wil de klant een app ontwikkelen zodat er 1 grote toegankelijke app is waar je op beginner niveau deze taal kan leren

**Algemene beschrijving van de applicatie:**

In de app heb je 4 schermen:

Oefenen: kies uit verschillende categorieën waar je plaatjes gerelateerd aan de gekozen categorie krijgt te zien en je moet dan het woord raden wat je in het plaatje ziet.

Quiz: Je krijgt een test over de woordjes die hebt geoefend in het oefen scherm. Bij 3 foute antwoorden krijg je het goede antwoord te zien en de punten worden bij gehouden met sterretjes.

Score: Hier kan je je score zien.

Over: Hier kan je info vinden over de app en contact gegevens.

**Doelen van de applicatie:**

Het doel is om te zorgen dat basisschoolleerlingen de taal zich eigen kunnen maken.

**Doelgroepen van de applicatie:**

De doelgroep zijn basisschoolleerlingen.

**Vormgeving:**

De kleuren die terug moet komen in de app zijn de kleuren: blauw, groen en geel en de tinten moeten licht zijn.

De app moet er simpel en kinderlijk uit zien.

**Informatie in de applicatie:**

De informatie in de app word aangeleverd door de klant

**Interactie van de applicatie:**

Over de toegankelijkheid van de app wordt nog na gedacht denk hierbij aan toegankelijkheid voor slechthorende of slecht ziende mensen.

**Tot slot**

Op 28 oktober moet er een ontwerp worden ingeleverd en op 13 januari de realisatie.

Wanneer er een test versie moet worden ingeleverd wordt nog besproken.

Het budget is 5000 euro.

De talen waarin de app moet worden gemaakt zijn Nederlands en als mogelijk Engels.

## Plan van Aanpak

Het document Plan van Aanpak bevat de volgende hoofdstukken:

**1. Inleiding:**

Hieronder ziet u wat benodigde informatie over het project. De inhoud van het project is om een app te maken die helpt met het beoefenen van de taal Amazigh.

**2. Doelstelling:**

Het doel is om basisschoolleerlingen te ondersteuenen in het leren van de taal Amazigh doormiddel van een app.

**3. Omschrijving:**

De app heeft 4 schermen (zie behoefte analyse Algemene beschrijving van de applicatie).

**4. Projectgroep**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tolga Guler** | [1046721@mborijnland.nl](mailto:1046721@mborijnland.nl) | Developer |
| **Ivan Holwerda** | [1041663@mborijnland.nl](mailto:1041663@mborijnland.nl) | Developer |
| **Maurice Koster** | [1042873@mborijnland.nl](mailto:1042873@mborijnland.nl) | Developer |
| **Mohamed Boukiour** | [mboukiour@mborijnland.nl](mailto:mboukiour@mborijnland.nl) | Projectleider |

**5. Benodigdheden:**

Hardware:

* Laptop / desktop;
* Android device (optioneel).

Software:

* Android studio;
* IDE naar eigen keuze;
* Microsoft Word, Excel, Powerpoint, Teams;
* Internet browser naar eigen keuze;
* Google drive, docs, spreadsheet.

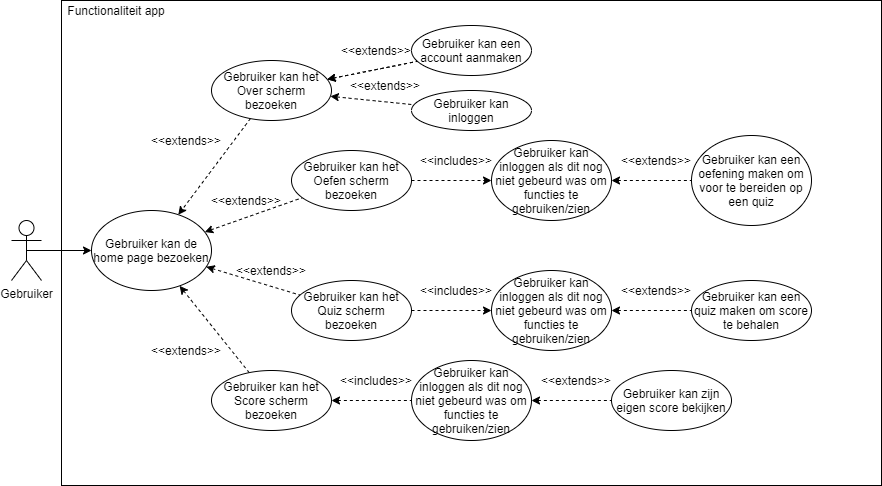
**6. Planning:**

Zie [Bijlage 1](#_Bijlagen).

**7. Takenlijst:**

Zie [Bijlage 1](#_Bijlagen).

## Functioneel Ontwerp



|  |  |
| --- | --- |
| **Use case** | Gebruiker kan een account aanmaken |
| **Nummer** | 1 |
| **Actoren** | Gebruiker |
| **Preconditie** | Het overzicht scherm moet bezocht zijn |
| **Beschrijving** | De gebruiker maakt een account aan |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Post conditie** | De gebruiker heeft een account aangemaakt |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use case** | Gebruiker kan een oefening maken om voor te bereiden op een quiz |
| **Nummer** | 2 |
| **Actoren** | Gebruiker |
| **Preconditie** | Het oefen scherm moet bezocht zijn |
| **Beschrijving** | De gebruiker maakt een oefening in voorbereiding voor een quiz gerelateerd aan deze oefening |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Post conditie** | De gebruiker heeft een oefening gemaakt |

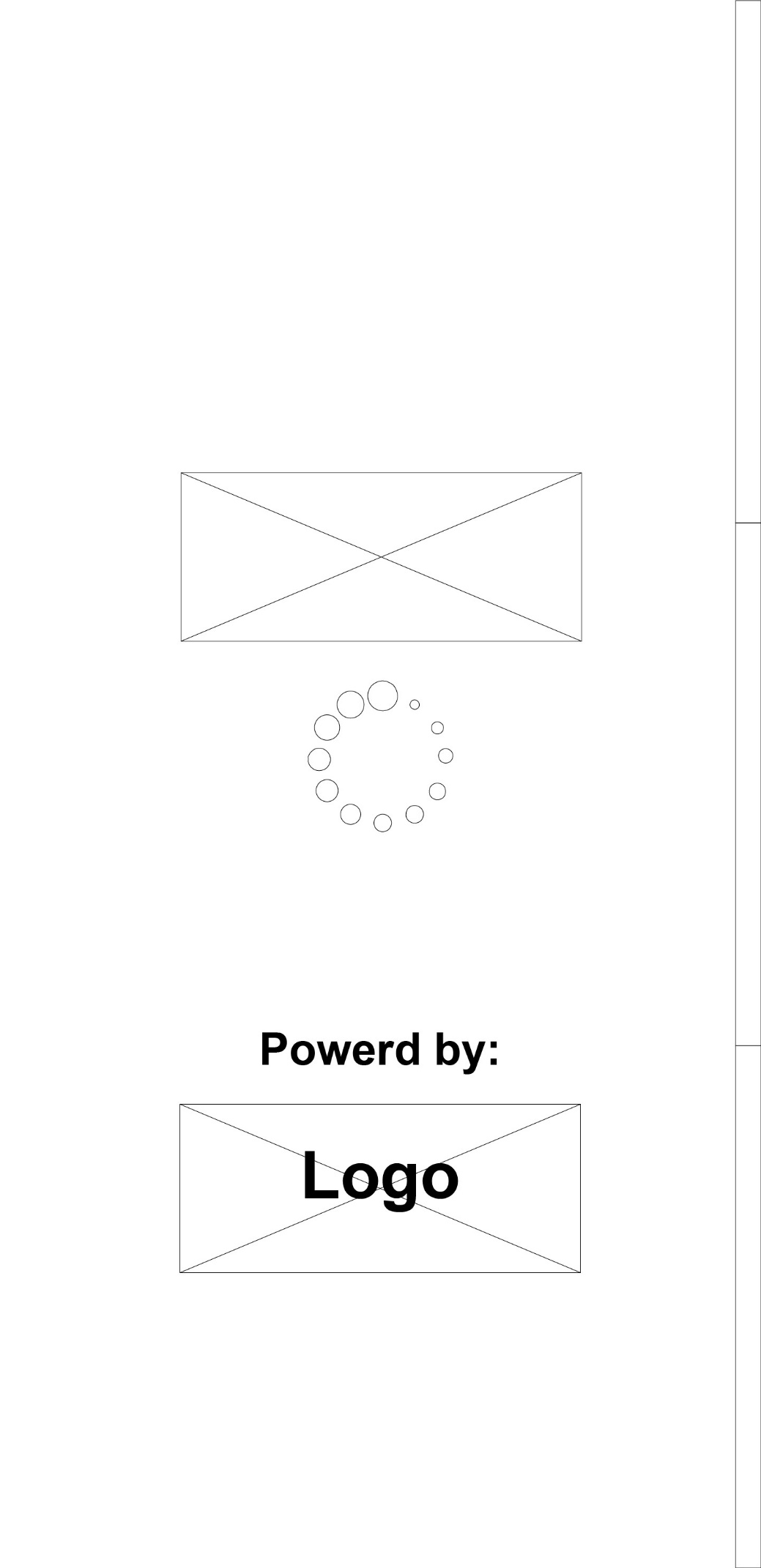
|  |  |
| --- | --- |
| **Use case** | Gebruiker kan een quiz maken om score te behalen |
| **Nummer** | 3 |
| **Actoren** | Gebruiker |
| **Preconditie** | Het quiz scherm moet bezocht zijn |
| **Beschrijving** | De gebruiker maakt een quiz om score te maken |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Post conditie** | De gebruiker heeft score behaald |

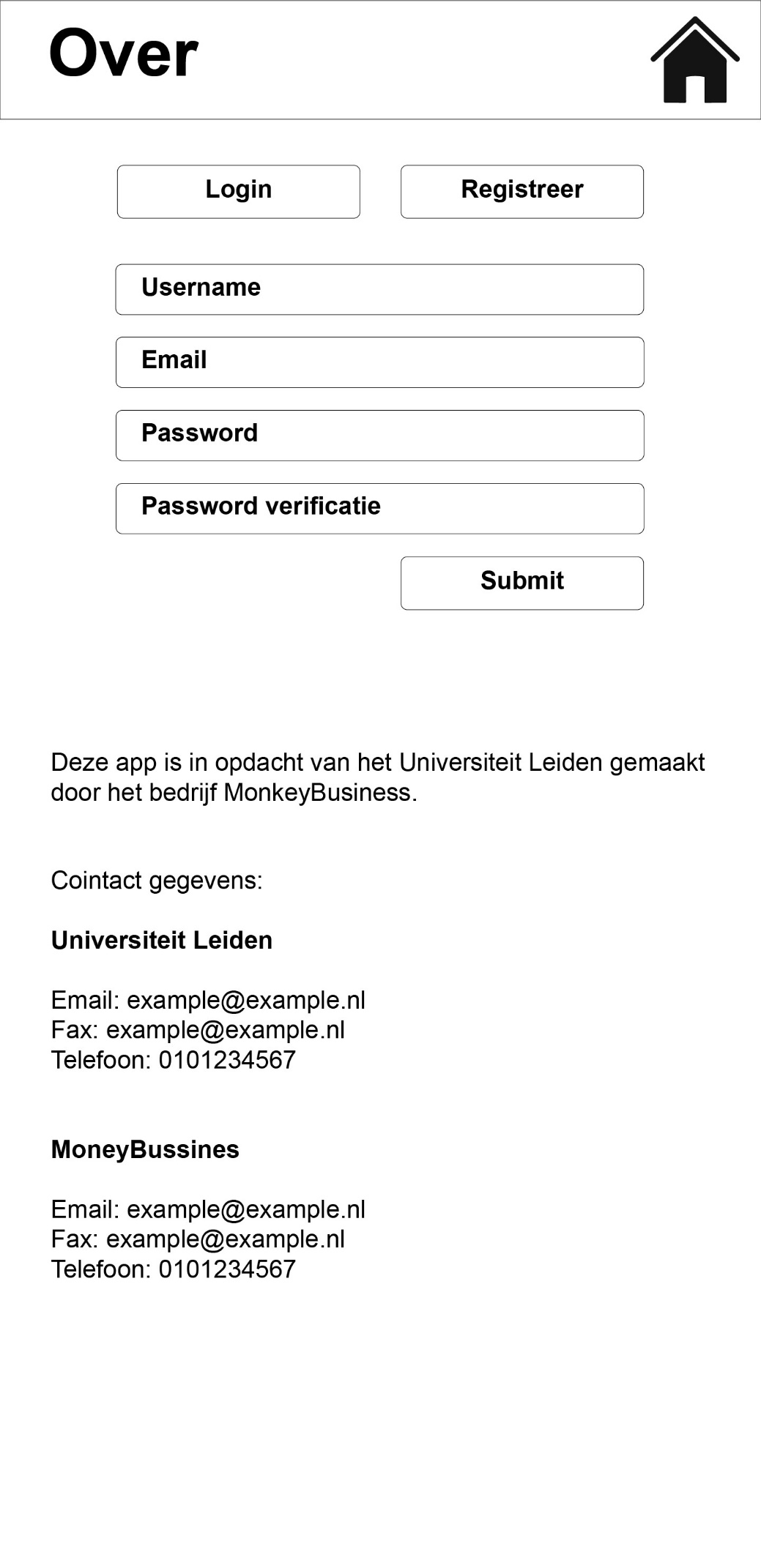
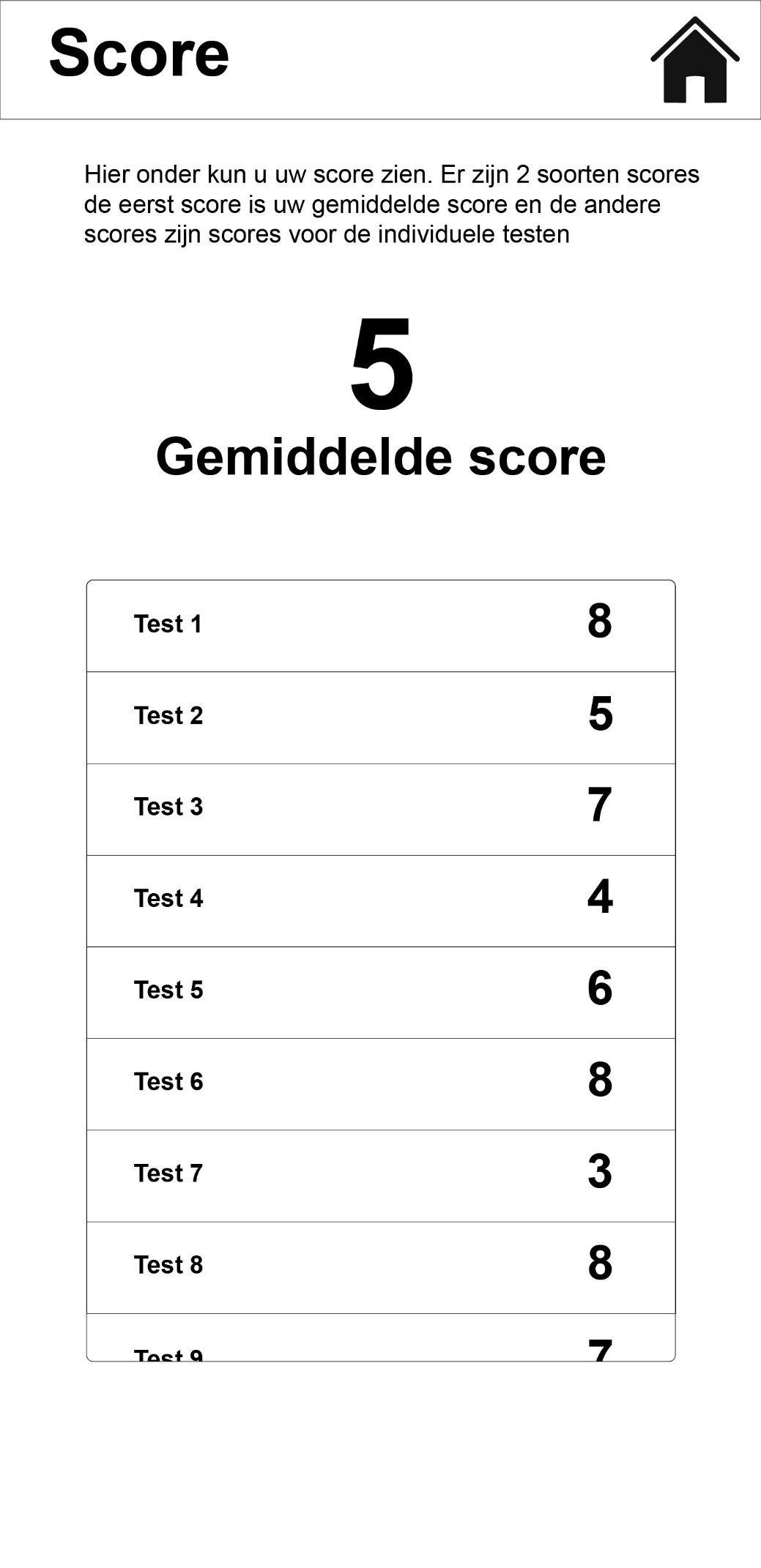
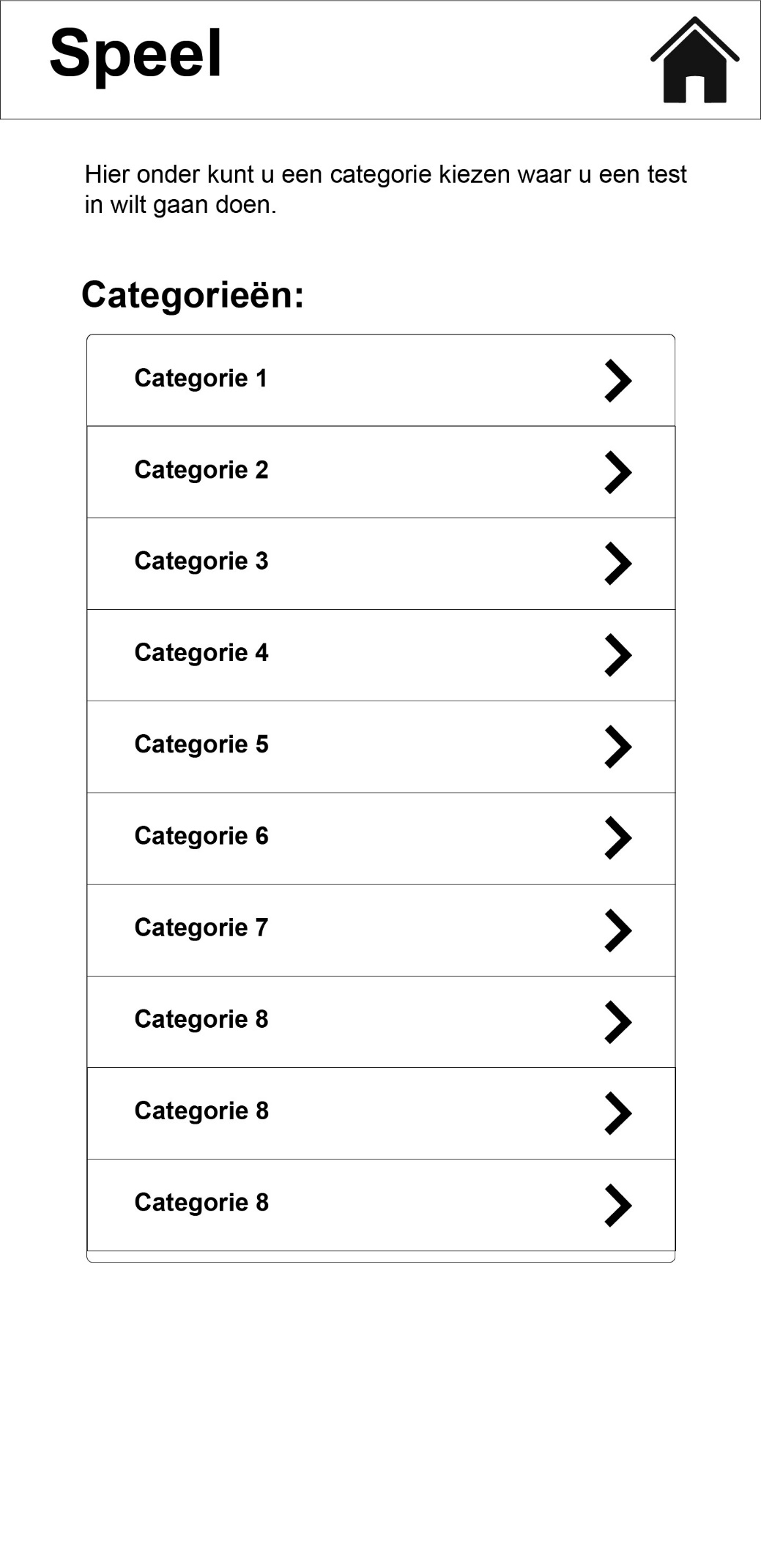
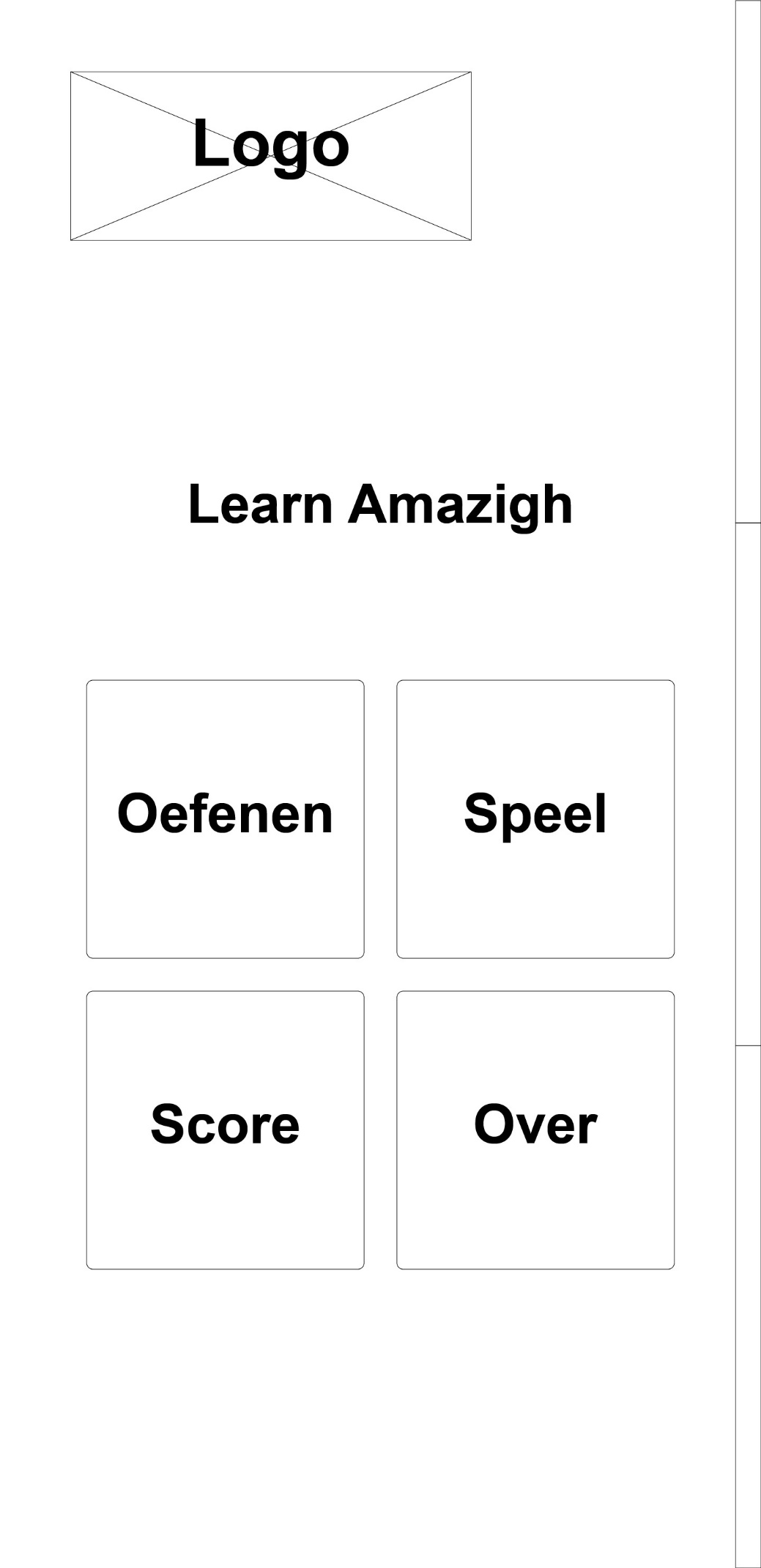
|  |  |
| --- | --- |
| **Use case** | Gebruiker kan een quiz maken om score te behalen |
| **Nummer** | 3 |
| **Actoren** | Gebruiker |
| **Preconditie** | Het quiz scherm moet bezocht zijn |
| **Beschrijving** | De gebruiker maakt een quiz om score te maken |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Post conditie** | De gebruiker heeft score behaald |

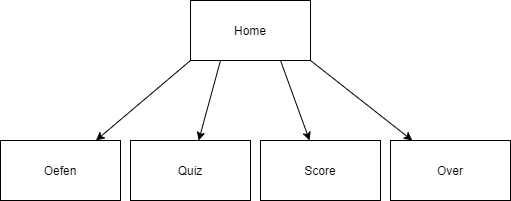
|  |  |
| --- | --- |
| **Use case** | Gebruiker kan zijn eigen score bekijken |
| **Nummer** | 4 |
| **Actoren** | Gebruiker |
| **Preconditie** | Het score scherm moet bezocht zijn |
| **Beschrijving** | De gebruiker kan zijn score bekijken |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Post conditie** | De gebruiker weet wat zijn huidige score is |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam pagina** | **Formulier** | **Functie** | **Afwijkend ontwerp** |
| Home | Nee | Belangstelling voor de app opwekken | Nee |
| Oefenen | Ja | Klant kan oefenen voor de quiz | Nee |
| Quiz | Ja | Klant kan een quiz maken en hier mee score behalen | Nee |
| Score | Nee | Klant kan de score zien | Nee |
| Over | Nee | Klant kan info vinden over developers | Nee |

## 

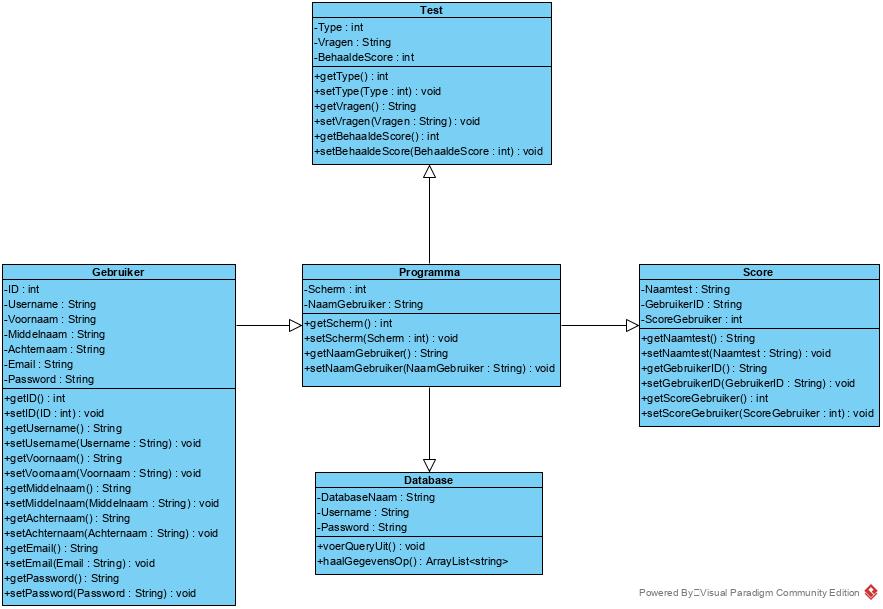
**Wireframes:**



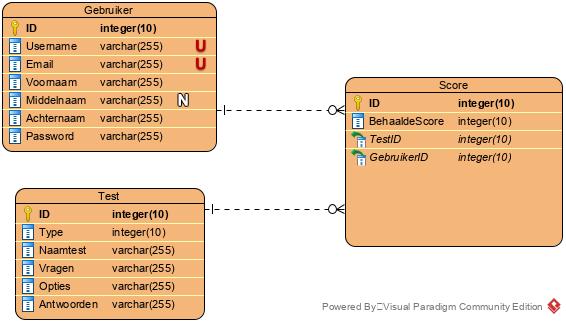


## Technisch Ontwerp

**Klassendiagrammen:**



**ERD:**

****

## Ontwikkelomgeving

## Realisatie

## Oplevering

## Nazorg

## Bijlagen

**Bijlage 1**

**Algemene planning.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Planning** |  |  |  |
| **Taak** | **Begindatum** | **Einddatum** | **Duur** |
| Ontwerpen | 01-09-2020 | 28-10-2020 | 8½ weken |
| Realiseren | 29-10-2020 | 13-01-2021 | 12 weken |

**Takenlijst**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Subtaak** | **Begindatum** | **Einddatum** | **Duur** | **Betrokkenen** |
| Vragenlijst | 01-09-2020 | 03-09-2020 | 2 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Wordsjabloon | 01-09-2020 | 03-09-2020 | 2 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Interview | 01-09-2020 | 07-09-2020 | 6 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Behoefte Analyse | 07-09-2020 | 08-09-2020 | 1 dag | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Plan van aanpak schrijven | 07-09-2020 | 15-09-2020 | 8 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Functioneel Ontwerp | 15-09-2020 | 22-09-2020 | 7 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Technisch ontwerp | 22-09-2020 | 01-10-2020 | 9 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Ontwikkelomgeving | 01-10-2020 | 12-10-2020 | 11 dagen | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| **Na de realisatie** |  |  |  |  |
| Oplevering | 13-01-2021 | Onbekend | Onbekend | Maurice,  Tolga,  Ivan |
| Nazorg | 13-01-2021 | Onbekend | Onbekend | Maurice,  Tolga,  Ivan |