|  |
| --- |
| Amazigh app |
|  |

Monkeybusiness



Namen: Rick, Job, Momand

Studiejaar: 2020 – 2021

Werkgroep: LO8E-AMO2

Projectleider: M.Boukiour

Inleverdatum: 20 november 2020

Inhoud

[Hoofdstuk2 3](#_Toc50622985)

# De kern van het project

Meneer Hannibal (De klant) heeft ons (Monkeybusiness) gevraagd om een mobiele Android applicatie/spel te maken. Het spel is bedoeld om Basisschool kinderen kennis te laten maken met de Amazigh taal.

# Aanleiding

Meneer Hannibal heeft de observatie gedaan dat er online weinig aandacht word besteed aan de Amazigh taal. Daarom wil hij graag dat er een spel word ontwikkeld die mensen kennis laat maken met de Amazigh taal.

# Algemene beschrijving van de applicatie.

De applicatie begint met een ‘Splash screen’ waar de Amazigh vlag getoond wordt samen met de titel van de applicatie. De Applicatie heeft in totaal 5 schermen: Het Hoofdmenu, het Oefen-scherm, het Speel-scherm, het Score-scherm en het Over-scherm.

Op het hoofdmenu komen panelen naar de 4 overige schermen.

Op het Oefen-scherm kan je een categorie kiezen om te oefenen, bijvoorbeeld dieren. Daarna kom je op het Oefen-scherm, daar komen dan een aantal plaatjes te staan met in dit geval dieren. Bij elk plaatje krijg je de naam van het dier in Nederlands en Amazigh te zien. Ook hoor je de uitspraak in Amazigh. Je kunt heen en weer swipen om het volgende en vorig plaatje te kunnen zien.

Op het Speel-scherm komt ongeveer hetzelfde idee als het Oefen-scherm alleen komen de woorden nu niet als voorbeeld tevoorschijn. Nu krijg je het plaatje te zien en het woord te horen, en 6 woorden in het Nederlands als je het goede woord hebt gekozen komt het volgende plaatje; tot alle woorden goed zijn.

Op het Score-scherm komen de uitslagen van de categorieën te staan die zijn behaald in het Speel-scherm. De uitslagen komen in sterren; 1 ster is het laagste en 5 sterren is het beste.

Op het Over-scherm komt informatie over de applicatie te staan.

# Doelen van de applicatie

Het belangrijkste doel van de applicatie is Basisschoolkinderen kennis laten maken met de Amazigh taal. Een ander doel is het leren van Amazigh woorden.

# Doelgroepen van de applicatie

De belangrijkste doelgroep van de applicatie zijn Basisschoolkinderen.

# Vormgeving

Het thema van de applicatie is natuurlijk Amazigh. Dus de kleuren van de Amazigh vlag.

# Informatie in de applicatie

De applicatie moet woorden in het Nederlands en Amazigh bevatten. Ook moet de applicatie plaatjes en geluidsbestanden met de uitspraak van die woorden bevatten.

# Interactie in de applicatie

Een gebruiker moet woordjes kunnen oefenen, een gebruiker moet zijn/haar kennis testen van de woordjes en een gebruiker moet zijn/haar score kunnen bekijken.

# Tot slot

Verder geen extra informatie te melden.