Project Android



Namen : [Raul Fernandez van Dijk, Ilias Boujibar, Redouan El Ayadi]

Studiejaar: [2020-2021]

Werkgroep: [LO8E-AMO2]

Projectleider: [M. Boukiour]

Inleverdatum: [-]

Versie: [1.0]

Contents

[Behoefteanalyse 3](#_Toc50584159)

[1. De kern van het project 3](#_Toc50584160)

[2. Aanleiding 4](#_Toc50584161)

[3. Algemene beschrijving van de applicatie 5](#_Toc50584162)

[4. Doelen van de applicatie 6](#_Toc50584163)

[5. Doelgroepen van de applicatie 7](#_Toc50584164)

[6. Vormgeving 8](#_Toc50584165)

[7. Informatie in de applicatie 9](#_Toc50584166)

[8. Interactie van de applicatie 10](#_Toc50584167)

[9. Tot slot 11](#_Toc50584168)

# Behoefteanalyse

## 1. De kern van het project

De kern van het project is het ontwerpen en realiseren van een applicatie genaamd **Amazigh Quiz.** Deze applicatie moet ervoor zorgen dat meer mensen die bekend willen worden met de Amazigh taal. Dit doen we in opdracht van Mr. Hannibal. De webapplicatie moet aan het einde van het schooljaar worden ingeleverd. De ontwerpen aan het einde van de periode.

## 2. Aanleiding

De opdrachtgever is een taalwetenschapper die zich bezighoudt met de Amazigh taal. Er zijn nauwelijks apps die over deze taal of cultuur gaan, dit is omdat de taal in heel Noord-Afrika wordt gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libië, Egypte, en Mali.

Hierdoor wil Mr Hannibal graag dat er een app komt die helemaal gefocust is op het leren van de Amazigh taal.

## 3. Algemene beschrijving van de applicatie

De applicatie heeft meerde schermen die allemaal hun eigen toevoeging hebben. Als eerst hebben we het menu waarin je kunt kiezen tussen de oefenmethode en de speelmethode. De volgende pagina is de categorieën pagina, deze pagina wordt geopend na dat je op het spelen of oefenen heb geklikt. Deze pagina is voor zowel het oefenen als het spelen vrijwel hetzelfde.

**Splash screen**

Hier zie je de Amazigh vlag en symbool totdat de app geladen is.

**Menu screen**

Hier kun je kiezen tussen **oefen** en **speel**. Kies je voor 1 van de opties, kom je in het kiezen van categorieën screen terecht.

**Categorieën screen**

Nadat je in het menu scherm een optie hebt gekozen, kun je kiezen uit categorieën bijvoorbeeld dieren, insecten, etc.

**Oefen screen**

Er verschijnt een plaatje met de naam in het Nederlands en in Amazigh. Ook hoor je de uitspraak in het Amazigh. Je kan swipen om het volgende woord te tonen. Blijven swipen totdat alle woorden zijn geweest is ook mogelijk.

**Speel screen**

Er worden zes willekeurige plaatjes getoond. Je hoort het willekeurige woord en je krijgt drie kansen om het juiste plaatje te kiezen. Nadat je het goed hebt geraden worden er opnieuw zes nieuwe plaatjes getoond totdat alle woorden zijn geweest.

## 4. Doelen van de applicatie

De doelen van de applicatie zijn voornamelijk het informeren/bijbrengen van de kennis die er is over de Amazigh taal is. Naast dat moet de applicatie ook aantrekkelijk zijn voor kinderen tussen de 4-12 Jaar en Studenten/Mensen die interesse hebben in de Amazigh taal.

## 5. Doelgroepen van de applicatie

De voornaamste doelgroep zijn de personen die graag Amazigh willen leren en dit willen doen op basisschool niveau. Het is een applicatie voor zowel jong als oud doordat je de woorden kan leren op een leuke manier.

De doelgroepen zijn dus kinderen tussen de 4-12 Jaar, Studenten en Mensen die interesse hebben in de Amazigh taal.

## 6. Vormgeving

Een levendige uitstraling die goed past bij de Amazigh cultuur, de kleuren moeten vooral overeenkomen met de kleuren van de Amazigh vlag. Daarnaast moet de applicatie heel duidelijk ingericht zijn zodat iedereen kan begrijpen hoe de applicatie werkt.

**Kleuren**

De kleuren van de Amazigh vlag moeten worden gebruikt (Geel, Groen, Blauw). Ook wat lichte tinten en kleuren mogen worden toegepast.

**Fonts**

Niet echt van toepassing. Zolang het maar goed leesbaar is.

## 7. Informatie in de applicatie

De applicatie bevat een beschrijvingspagina waarin wordt uitgelegd hoe de applicatie werkt, wat de spelregels zijn en de aanleiding waarom de app is gemaakt. Voor de rest wordt alleen de data gezien die nodig is tijdens het oefenen en spelen, zoals de vertalingen van de woorden en de bijbehorende plaatjes.

## 8. Interactie van de applicatie

Alle gebruikers kunnen het spel oefenen en spelen, hierbij gelden altijd dezelfde regels. Ook moet deze score lokaal worden opgeslagen, de gebruiker wil zijn/haar score terug kunnen zien in de applicatie.

De beheerders beheren de applicatie zij kunnen de content aanpassen/verwijderen/toevoegen.

De administrator kan alles wat hierboven is genoemd, En rechten ontnemen van beheerders en rechten geven. Tot slot kan de administrator ook de applicatie verwijderen/offline halen.

## 9. Tot slot

We hebben niks meer toe te voegen.