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](#_Toc50492736)

[1. De kern van het project 3](#_Toc50492737)

[2. Aanleiding 3](#_Toc50492738)

[3. Algemene beschrijving van de applicatie 3](#_Toc50492739)

[4. Doelen van de applicatie 3](#_Toc50492740)

[5. Doelgroepen van de applicatie 3](#_Toc50492741)

[6. Vormgeving 3](#_Toc50492742)

[7. Informatie in de applicatie 3](#_Toc50492743)

[8. Interactie van de applicatie 3](#_Toc50492744)

[9. Tot slot 3](#_Toc50492745)

# Behoefteanalyse

## 1. De kern van het project

MonkeyBusiness is een bedrijf die mobiele applicaties maakt. 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 dhr. Hannibal.

De app wordt een Quiz waarin je de woordjes kunt leren en oefenen.

Dit wordt gedaan doormiddel van een quiz waarbij plaatjes worden getoond die onderverdeeld zijn in verschillende categorieën. In de app kan er gekozen worden tussen een oefenmethode en een speelmethode waardoor de gebruiker kan leren en testen of die echt alle woorden goed weet.

## 

## 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 word gesproken, met name in Marokko, Algerije, Libie, Egypte, en Mali. Er zijn namelijk niet veel apps met betrekking tot Amazigh taal en cultuur.

Hierdoor wil die graag dat er een app komt die helemaal gefocust wordt op het leren van Amazigh.

## 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

## 

Het grootste doel van deze applicatie is mensen de Amazigh woorden laten leren die in de applicatie worden gegeven. Het andere doel is dat dit gedaan moet worden op een speelachtige manier doormiddel van plaatjes waardoor de gebruikers er echt plezier in hebben.

Hiernaast zijn de doelen van de applicatie voornamelijk het informeren/bijbrengen van de kennis die er is over de Amazigh taal. 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.

Naast dat moet het de wat frisse kleren bevatten. Het logo is momenteel de Amazigh vlag (Aanpasbaar).

**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 heeft een beschrijvingspagina nodig waarin wordt uitgelegd hoe de applicatie werkt, wat de spelregels zijn en de aanleiding waarom de app gemaakt is. Voor de rest wordt alleen de data laten zien die nodig is tijdens het oefenen en spelen, zoals de vertalingen van de woorden en de 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.