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

Een app die ervoor zorgt dat je op een leuke manier Amazigh woorden kunt leren. 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.

Deze app moet geschreven worden voor Android apparaten.

## 

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

De opdrachtgever vindt het hiernaast ook zeer belangrijk dat er een applicatie moet zijn voor de personen die geïnteresseerd zijn om deze taal te willen leren.

## 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.

Dan heb je de oefenspelpagina, dit is de pagina waar wordt geoefend. De data die op deze pagina wordt laten zien hangt af van de categorie die gekozen wordt. Op deze pagina wordt er een plaatje laten zien van iets met daarbij het woord in het Nederlands al het woord in het Amazigh. Je kan op deze pagina blijven swipen tot je alle plaatjes/woorden hebt gehad, ook hoor je hier hoe het woord wordt uitgesproken.

Hiernaast heb je de speelpagina, hierbij geldt hetzelfde als voor de oefenpagina, namelijk dat de data op deze pagina afhangt van de categorie die er gekozen wordt. Op de speelpagina worden 6 willekeurige plaatjes getoond en hierbij een woord in het Amazigh genoemd. Na het horen van het woord moet je het plaatje kiezen wat hoort bij het woord. Als je het woord goed hebt geraden of 3 keer fout hebt geraden worden er weer 6 willekeurige plaatjes getoond en nieuw Amazigh woord genoemd.

## 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.

## 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.

## 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.

## 7. Informatie in de applicatie

De applicatie heeft een beschrijvingspagina nodig waarin wordt uitgelegd hoe de applicatie werkt en wat de spelregels zijn. 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 hebben dezelfde rechten in de applicatie. Alle gebruikers kunnen het spel oefenen en spelen, hierbij gelden altijd dezelfde regels. De gebruiker wil zijn/haar score terug kunnen zien in de applicatie.

## 

## 9. Tot slot