INFOB1PICA 2014-2015

**EINDVERSLAG**

**Team <11>: <Daniël Lin>**

***Instructies:***

* *Deze ‘template’ bevat de onderdelen die verplicht terug dienen te komen in je verslag. Naast deze onderdelen dient je verslag een appendix te hebben waarin een gebruikershandleiding van je product staat (in Nederlands of Engels).*
* *Wees bij het invullen van het template volledig, maar formuleer zo kort en bondig mogelijk! (gebruik niet meer dan 4 tot 6 pagina’s, exclusief appendix).*
* *Vervang bovenstaand <nummer> en <naam> door die van je eigen team (kijk zonodig onder “teams” op de vakwebsite).*
* *Vul de tabel onder “****1. Individuele teamleden en algemene informatie****” in. In de kolom “uren” schrijf je het aantal uur per teamlid dat volgens het logboek besteed is aan het project op de dag van inleveren van dit rapport bij je begeleider. In de kolom “Opmerkingen” kan je belangrijke informatie kwijt, zoals ziekte ter verklaring van een laag aantal uren, etc.*
* *Geef alle informatie die onder punten* ***2.*** *en*  ***3.*** *gevraagd wordt.*
* *Verwijder alle onnodige informatie (zoals deze instructies en overige toelichting bij het template).*
* *Voeg de appendix met gebruikershandleiding toe.*
* *Creëer één WORD- of PDF-document van je verslag inclusief appendix (****max. 10 MB****). Noem het document* ***“team<nummer>\_eindverslag.<ext>****” (met <nummer> = jouw teamnummer, <ext> = docx of pdf), en e-mail het naar je begeleider èn de coördinator uiterlijk 23 januari 2015, 16.00 uur.*

**1. Individule teamleden en algemene informatie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Studentnr | Naam | Uren | Opmerkingen (indien nodig) |
| 4263472 | Daniël Lin | 130 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Algemene opmerkingen:**

*In het ideale geval blijft dit leeg. Mochten er omstandigheden zijn waarvan je denkt dat die meegewogen moeten worden in je beoordeling, dan kan je die hier toelichten.*

**2. Informatie ten behoeve van de beoordeling (jurydag, 38/01/’15)**

Wat voor bestaande bronnen heb jullie gebruikt, wat hebben jullie zelf bedacht, geïmplementeerd, of anderszins gemaakt?

Code (speciale ‘libraries’, algoritmen, open source):

Graphics of andere visuele zaken: **De layout is geheel zelf gemaakt, de kaarten zijn ook door een teamgenoot gemaakt.**

Muziek en geluiden: **Er zijn geluidseffecten in verwerkt voor de gebruiker.**

Overige:

*Geef een korte beschrijving van alleen de meest belangrijke componenten of ingrediënten. Deze informatie is van belang voor een eerlijke beoordeling, zodat je beloond kan worden voor de dingen die jullie zelf gemaakt hebben, maar ook niet ten onrechte beloond wordt voor het werk van derden.*

Uitgaande van je originele plannen, welke resultaten heb je **niet** bereikt?

**Het is ons niet meer gelukt om een totaal spel voor Europa en de wereld te maken. Daarnaast is het ook niet meer gelukt om een hintbutton erin te verwerken. We wilden aan het einde nog bijhouden waar de gebruiker de meeste fouten in heeft gemaakt alleen is dit helaas ook niet gerealiseerd.**

*Geef een korte beschrijving van wat er niet gelukt is en waar jullie je oorspronkelijke ideeën aan hebben moeten passen (bespreek je specifieke oplossing bij de volgende vraag). Indien jullie geen noemenswaardige problemen zijn tegengekomen, lever dan commentaar op jullie ambities (heb je bijvoorbeeld wel hoog genoeg ingezet?).*

Uitgaande van je originele plannen, welke resultaten heb je **wel** bereikt?

**Het is ons gelukt om een geheel spel voor Nederland af te maken, met verschillende soorten vragen. Verder is het ons gelukt om de gebruiker geheel zelf te laten kiezen wat hij of zij wil oefenen in de app, voor alleen Nederland op dit moment. We hebben de taken opgedeeld in hoofdonderwerpen. Onze hoofdonderwerpen waren dan ook voornamelijk vragengeneren , lay-out, overige activities en de database. Ons doel was om een werkend spel te kunnen krijgen voor heel Nederland en in dat opzicht is ons doel behaald.**

*Geef een korte beschrijving van wat jullie bereikt hebben. Licht ook toe hoe je de problemen onder de vorige vraag hebt opgelost om toch tot een succesvol eindproduct te komen.*

Wat zou je achteraf anders gedaan hebben?

**Betere planning maken, gelijk een klassenontwerp en alles beter op papier uitwerken. Zorgen dat er een beter gecommuniceerd wordt onderling.**

*Dit mag zowel inhoudelijk/technisch als gerelateerd aan teamwerk/communicatie zijn. Wees ajb beknopt.*

Wat was er inhoudelijk/technisch uitdagend en misschien niet direct zichtbaar in het eindproduct?

**Naast het spel zo te genereren op basis van de input van de gebruiker, mag het vragen generen ook niet over het hoofd worden gezien. Als de gebruiker kiest voor drie verschillende soorten manieren de vragen te krijgen, krijgt hij deze geheel willekeurig. De gebruiker kan eigenlijk geheel op zijn eigen manier oefenen zoals hij of zij dat wil.**

*Wat zou bijvoorbeeld de jury over het hoofd kunnen zien, waarvan je vindt dat het zeker wel in de beoordeling meegewogen zou moeten worden.*

Is er iets wat jullie bijzonder goed gedaan hebben?

*Hier hoef je niets in te vullen. Hier wordt je echter de gelegenheid geboden om iets aan te geven wat wellicht over het hoofd gezien kan worden en waar je bijzonder trots op bent, of iets wat heel moeilijk was en jullie wel opgelost hebben. Probeer niet ten onrechte een hoger cijfer te krijgen door hier te overdrijven, maar wees ook niet te bescheiden over wat je bereikt hebt ☺*

**3. Informatie ten behoeve van de demonstraties (symposium, 30/1/’15)**

Schrijf een korte samenvatting voor je product (2-3 regels, max. 80 woorden):

PocketTopo, een moderne manier van topografie leren. Niet saai stampen op papier maar leuk spelen op je mobiel !

*NB: deze samenvatting zal gebruikt worden in het symposium programma. Zorg dus dat je tekst naast informatief te zijn ook de aandacht trekt van potentiele stemmers voor de publieksprijs bij de demo’s ;)*

Lever een kenmerkende screenshot of foto van je product (van goede resolutie):

*NB: je mag zelf weten of je een screenshot van of uit het product levert, of een foto van iemand die het gebruikt. Het plaatje zal gebruikt worden in het symposium programma en mogelijk voor andere wervingsactiviteiten. Lever iets dat er mooi en aantrekkelijk uit ziet. Je kan het plaatje invoegen in dit document, maar ook als aparte file meesturen.*