

Functioneel Ontwerp

Amar, Reno en Yamain

Inhoud

- Inleiding
- Functionaliteiten
- Gebruiksschermen
- Navigatiestructuur
- Formulierontwerp
- Uitvoer Ontwerp

Inleiding

Een zorgcentrum voor mensen met dementie vraagt om een 'simon says' spelletje voor hun cliënten. Om zo hun hersenen te trainen in hun vrije tijd. (op een leuke manier).

Functionaliteiten

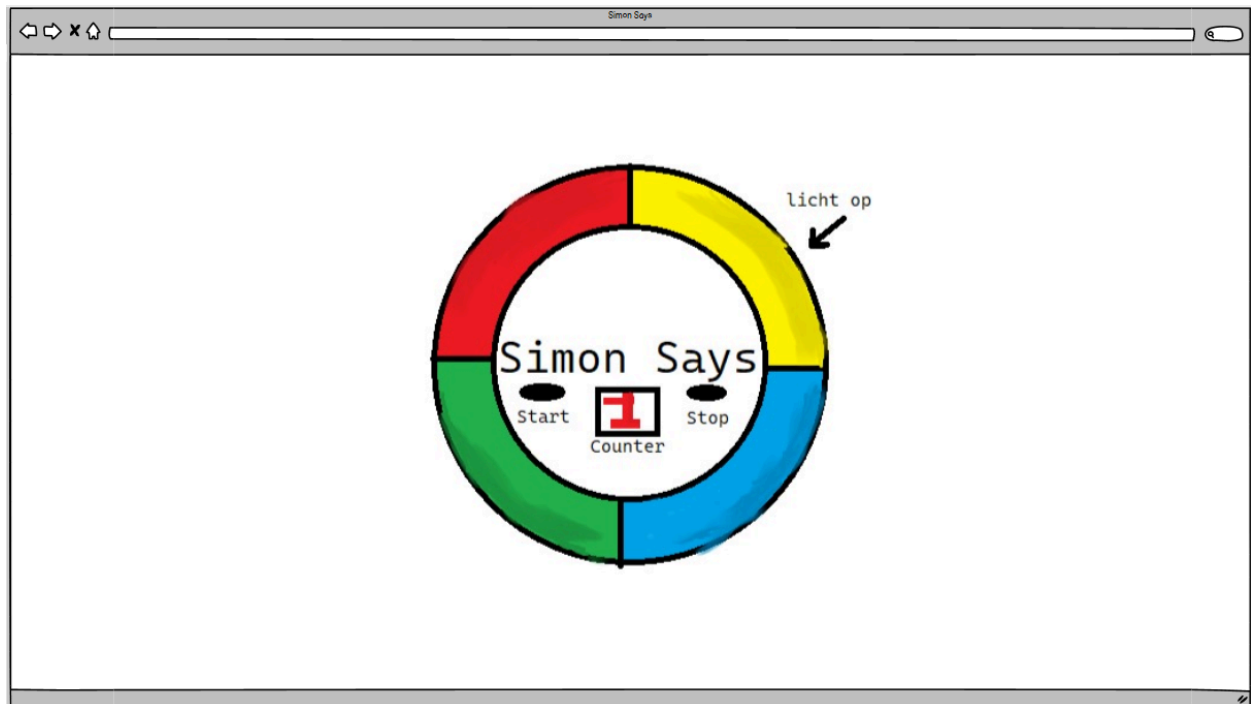
- Het moet niet mogelijk zijn om perongeluk uit het spel kunnen komen.
- Het moet simpel en gebruiksvriendelijk zijn zodat het zo simpel mogelijk is om een spel te starten en eindigen.
- Het spel simon says moet efficiënt en vloeient lopen, als een speler op een knop drukt moet dit gelijk een actie maken.
- Er moet een start, reset en een stop knop komen te staan

MoSCoW

<i>Must Have</i>	<i>Should Have</i>	<i>Could Have</i>	<i>Won't Have</i>
Geluiden na het klikken	High score	Een tutorial	-
Elke keer een andere patroon als je opnieuw begint	Meer moeilijkheids keuzes		Pitbull wallpaper
Knop licht op als hij geactiveerd wordt			Krater
Wordt geen app maar een website			
kunnen draaien zonder begeleiding van het verplegend personeel			
Als het spel is opgestart, moet het niet mogelijk zijn om per ongeluk het spel te sluiten of om andere webactiviteiten te kunnen doen.			

Gebruikersschermen

Layout



Opmaak

Kleuren: Rood, Geel, Blauw, Groen

Lettertype: Arial

Uitvoer Ontwerp

Simon Says:

Het spel werkt als volgt. Je klikt op start. Het spel laat dan alle lichten 2 keer knipperen om je te laten weten dat je moet opletten. Vervolgens licht er een willekeurige kleur op en speelt een toon.

Daarna moet de speler de kleur in volgorde klikken dat het is afgespeeld. Als de speler het goed heeft, dan begint de volgende ronde.(elke ronde komt er een kleur bij(dit kan ook dezelfde kleur zijn)).