

UNIVERSITEIT HASSELT

HUMANE EN SOCIALE ASPECTEN VAN DE
INFORMATICA

Verslag tweede iteratie van het GUI prototype

Groep 6:

Niels DESAIR

Bram KELCHTERMANS

Dylan TOIRKENS

Datum:

21 december 2016

Academiejahr:

2016-2017

Inhoudsopgave

1	Verwerking van de adviezen	1
2	Uiteindelijke taakverdeling	2

1 Verwerking van de adviezen

We sommen hier de aanpassingen t.o.v. het eerste prototype op o.b.v. de ontvangen reviews. Vervolgens geven we een korte uitleg waarom deze aanpassingen gebeurt zijn.

- Shortcut om terug naar home te gaan vanuit de kaart toegevoegd.
In ons eerste prototype was het niet mogelijk om terug naar het startmenu te gaan als een route gemaakt is. Deze is nu wel toegevoegd zodat de knop consistent aanwezig is zoals bij de andere pagina's. Een ander gevolg is dat het nu ook mogelijk is voor gebruikers om bijvoorbeeld opties aan te passen tijdens het wandelen.
- Knop om spelinformatie te sluiten verplaatst.
Deze knop stond eerst in de rechterbovenhoek van het scherm. Voor sommige gebruikers gaf dit de indruk dat dit het spel zal afsluiten. We hebben deze knop verplaatst naar de rechterbovenhoek van de kader die de informatie geeft. Wat we niet gedaan hebben is een nieuwe knop voorzien met de tekst "Volgendeöf "OK". Alle knoppen in onze applicatie worden weergegeven door symbolen, behalve in het startmenu.
- Pijltjes om te navigeren tussen klas en globale score lager gezet.
Het gebruik van pijltjes om te navigeren wilden we consistent op dezelfde plaats hebben. Verschillende reviewers hebben opgemerkt dat de pijltjes bij het scherm met de route en score het niet duidelijk was wat ze zouden doen. Deze hebben we bij het kader met de scores geplaatst om te verduidelijken dat ze tussen verschillende scoreborden navigeren.
- Ander symbool voor scorebord voorzien.
Om na een spel het scorebord te zien moest een gebruiker eerst op een knop met een ster klikken. Deze kan verwarring geven met het favorietensymbool dat bijvoorbeeld browsers gebruiken. Het symbool

is aangepast naar trofee.

- Extra informatie bij tijdreizen geven.
Er wordt nu extra informatie gegeven bij het gebruik van de historische overlay zodat gebruikers sneller begrijpen hoe deze functie werkt.
- Duidelijker dat route zelf samenstellen mogelijk is.
De knop om een route te wissen staat nu links.
- Dichtbij/ver feedback bij foto zoeken
In ons eerste prototype probeerden we via het vullen van de balk onderaan het scherm duidelijk te maken als men in de buurt komt met wat er op de foto stond. Voor extra feedback wordt er nu ook een tekst gegeven om dit te informeren.
- Duidelijker wanneer men naar een spellocatie kan gaan.
Wanneer men in de buurt komt van een spellocatie wordt er op de kaart nu een knipperend kader rond het monument geplaatst. Hierdoor is het duidelijker dat er iets gestart wordt.
- Route wissen als linkse button gezet.
Eerst stond deze functie tussen 2 routesuggesties. Deze is nu naar links verplaatst zodat de suggesties en het wissen van een route gescheiden staan.
- Sluitelwoorden bij het raadspel zijn nu onderlijnd in de uitleg
Nu kunnen gebruikers na het trefwoordenspel weten welke woorden konden raden.

2 Uiteindelijke taakverdeling

De planning en de uiteindelijke taakverdeling komen grotendeels met elkaar overeen. Op de projectdagen zijn we samengekomen om te werken aan wat er op de planning staat. Hier hebben we de taakverdeling verfijnd zodat iedereen verder kan werken tussen de projectdagen in.

- 19/10: Analyse schrijven
 - Aannames: Dylan, Bram

- Scenario: Bram, Niels
 - Taakanalyse: Niels, Dylan
 - Planning en taakverdeling: Samen
- 26/10: Paper-mockups: Samen
- 9/11: Paper-mockups: Samen
- 30/11: Taakverdeling eerste iteratie prototype
 - Prestaties: Niels
 - Menu multiplayer: Niels
 - Route samenstellen: Niels
 - Trefwoordenspel: Bram
 - Zoekspel met camera: Bram
 - Historische overlay: Dylan
 - Opties: Dylan
- 7/12: Verder werken aan prototype: Iedereen
- 14/12: Verder werken aan prototype: Iedereen
- 21/12: Reviews: Iedereen
- 4/1: Taakverdeling tweede iteratie prototype
 - Adviezen verwerken: Niels
 - Adviezen implementeren: Niels
 - Verslag schrijven: Dylan
 - Presentatie bij verdediging maken: Bram