# Software

## GUI Wireframes

## Inleiding

Het doel van ons product is het brengen van een educatieve game voor kinderen die moeite hebben met bepaalde vakken. De Mindstorm robot die hierbij hoort kunnen kinderen mee naar huis nemen om voor te zorgen en educatieve spelletjes mee te spelen. De robot kan communiceren met een desktop applicatie waarin kinderen ook een spel kunnen spellen. Aan de hand van hoe goed ze de robot hebben verzorg krijgen de kinderen munten waarmee ze leuke in-game dingen kunnen kopen. En aan de hand van hoe goed ze de educatieve spelletjes hebben gespeeld wordt het in-game character weer sterker en slimmer. Wanneer de kinderen op hun computer het spel aan het spelen zijn maakt de robot positieve en negatieve geluiden op aan de hand van hoe goed de kinderen het spel spelen.

## Communicatie

Tussen de Robot en de desktop applicatie moeten de volgende dingen gecommuniceerd worden:

De robot moet kunnen doorgeven hoeveel educatieve minigames het kind heeft behaald op basis waarvan de robot XP kan verdienen en zo Level Up kan gaan.

De robot moet door kunnen geven hoe goed de speler voor hem gezorgd heeft waarop de speler wordt beloond met extra punten/currency.

De robot moet tijdens het spelen positieve en negatieve geluidjes maken op basis van hoe goed de speler het spel speelt.

## Windows navigatie diagram

In het hierboven weer gegeven windows navigation diagram staat beschreven welke Interfaces er nodig zijn voor de desktop applicatie en hoe zij met elkaar verbonden zijn