

Review Groep 5

Streven naar consistentie:

Op consistentie heb ik niks op aan te merken, de stijl is consistent en de layout ook.

Frequente gebruikers shortcuts bieden:

Tijdens het spelen werd enkel terugkeren naar het hoofdmenu werd aangeboden als shortcut, dit is vrij beperkt. Na de oefeningen bevonden waren er ook shortcuts te vinden op het resultaten scherm naar de trofeeën, dit was wel een nuttige shortcut. In het hoofdmenu kan men linksboven/rechtsboven klikken voor snelle acces aan oefeningen, dit is een kleine en nuttige shortcut.

Informatieve feedback aanbieden:

Bij het veranderen van opties komt er een berichtje dat ze opgeslagen zijn, dit is goed.

Foute/Goede antwoorden worden respectievelijk door rood/groen weergegeven en het is voldoende duidelijk.

Dialogen ontwerpen zodat onverwachte resultaten uitgesloten worden:

Er zijn niet echt veel dialogen die onverwacht zijn, de enige die ik mij kan herinneren is bij het kopen van een hint. Als je dit wil doen krijg je een dialoog die dan vraagt of je een hint wilt kopen. Er staat ook een geld bedrag bij en men kan kiezen uit "Kopen" en "Annuleren" dit toont duidelijk wat het dialoog gaat doen, dit is dus goed afgehandeld.

Aandacht voor foutpreventie, op een eenvoudige manier fouten afhandelen:

Bij het stoppen en het vragen van een hint komen er dialogen tevoorschijn, deze dialogen vragen of je de actie echt wel wil doen.

Dit zorgt er voor dat je niet onverwacht vooruitgang verliest of dat je onverwacht geld uitgeeft.

Acties omkeerbaar maken:

Niet van toepassing

De gebruiker meester laten zijn over het systeem:

Er is een gala aan opties voor invloed te hebben op de soort van vragen en het tonen van bepaalde informatie.

Dit is zeer goed.

Het aantal gegevens beperken dat de gebruiker moet onthouden op korte termijn:

Ik heb niet echt iets gezien wat de speler moet onthouden, wat een goed teken is.

Review Groep 12

Streven naar consistentie:

De app is vrij consistent, enkel bij het stoppen in het main menu wordt er een kleur toegekend aan de goeie/foute knoppen, respectievelijk groen/rood. In andere menu's worden er geen kleuren toegekend aan vergelijkbare knoppen.

Frequente gebruikers shortcuts bieden:

Ik heb niet veel shortcuts gezien, er zouden eventueel opties aangeboden kunnen worden zoals herstarten of dergelijk, nu heb ik enkel stoppen gezien.

Informatieve feedback aanbieden:

Bij het geven van een juist/fout antwoord komt er een groene/rode tint rond het scherm, ik zou dit wat feller maken en rond het invoer veld doen, zodat het meer opvalt.

Bij 1 speltype werden geselecteerde getallen in een andere kleur aangeduid. Dit zorgt er voor dat je weet of je iets geselecteerd heb of niet.

Dialogen ontwerpen zodat onverwachte resultaten uitgesloten worden:

Er zijn niet veel dialogen aanwezig, bij het stoppen van de app of een oefening is er wel een dialoog, hierbij wordt soms color coding gebruikt maar omdat deze coding niet consistent is veroorzaakt het meer verwarring.

Aandacht voor foutpreventie, op een eenvoudige manier fouten afhandelen:

- Zie feedback.

- Foutpreventie: Veel foutpreventie heb ik niet gezien. Men kan ook niet zo veel fout doen, enkel foute antwoorden geven en deze worden afgehandeld met feedback. Enkel bij het terugkeren naar het menu vanuit een spel wordt er een confirmatie gevraagd voordat dit gebeurt, zo verlies je niet per ongeluk progress.

Acties omkeerbaar maken:

Men kan niet acties omkeerbaar maken, dit zou ook tegen het doel van het spel gaan.

De gebruiker meester laten zijn over het systeem:

Er zijn opties die bepaalde functies uitschakelen en men kan op elk moment stoppen met de oefeningen.

Dit lijkt mij voldoende.

Het aantal gegevens beperken dat de gebruiker moet onthouden op korte termijn:

Ik heb niet echt iets gezien wat de speler moet onthouden, wat goed is.