Kyoku Interactieve Palen

Tibo Messiaen, Tjorven Buyse,

Ibe Demortier en Lander Depotter

Table of Contents

[Functioneel Ontwerp 3](#_Toc124858628)

[Projectresultaat 3](#_Toc124858629)

[Functionele eisen 3](#_Toc124858630)

[Blokschema 3](#_Toc124858631)

[Doelgroep 3](#_Toc124858632)

[Concurrentie analyse 4](#_Toc124858633)

[Minimum Viable Product 4](#_Toc124858634)

[Flows 5](#_Toc124858635)

[Wireframes 6](#_Toc124858636)

[Design document 12](#_Toc124858637)

[Inspiratie 12](#_Toc124858638)

[Kleurschema 12](#_Toc124858639)

[Contrast test 12](#_Toc124858640)

[Typografie 12](#_Toc124858641)

[Icons 12](#_Toc124858642)

[Bronnen 12](#_Toc124858643)

[Resultaat 13](#_Toc124858644)

## Functioneel Ontwerp

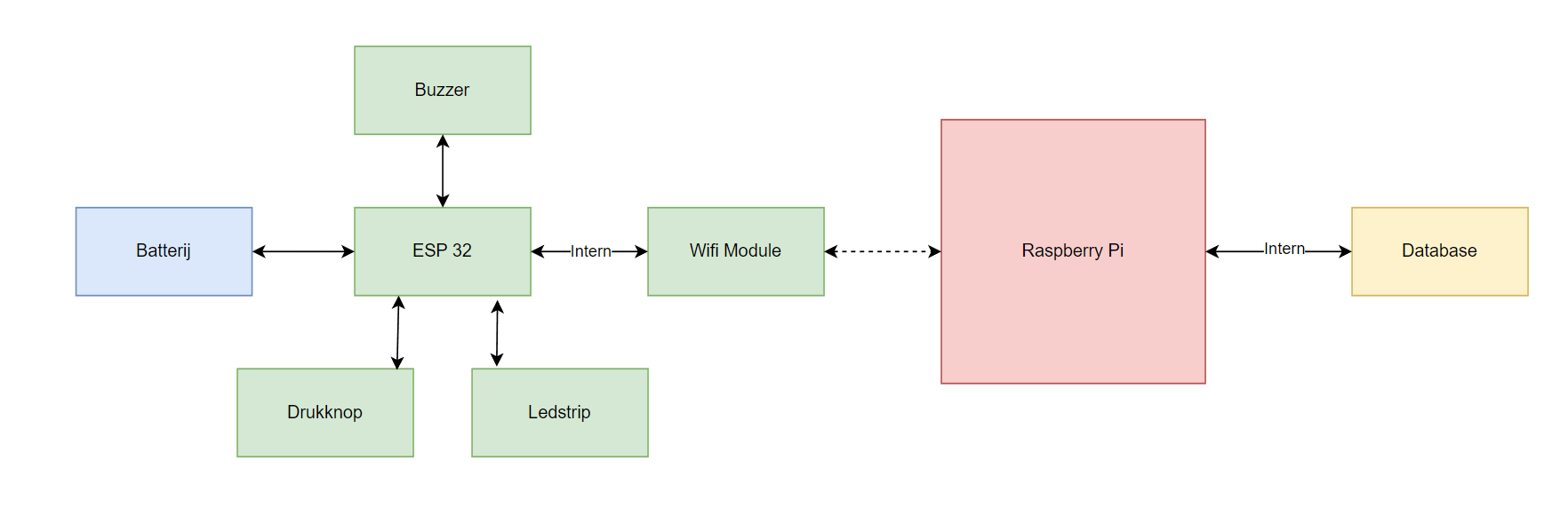
### Projectresultaat

6 interactieve palen, met deze 6 palen kunnen personen, vooral kinderen bewegen en zich actief bezighouden. Met deze 6 palen is het mogelijk om verschillende games te spelen met scores. Via de website is het mogelijk om games te starten en live progressie te bekijken tijdens het spelen van de game. Ook wordt er een scorebord bijgehouden.

### Functionele eisen

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 1. Behuizing (maakgedeelte): |  |
| 1. Elektronica: |  |
| 1. Visualisatie: (frontend) |  |
| 1. Genormaliseerde SQL database: |  |
| 1. Webserver : | Website gehost op de Pi, lokaal. |

### Blokschema



### Doelgroep

Kinderen, lager en secundair

### Concurrentie analyse

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Functionaliteit | **Interactieve speelpaal** | **RunTime** | **Yalp Memo** |
| Website/App? | X |  | X |
| Verschillende gamemodes? | X | X | X |
| Indoor/Outdoor? | X | X | X |
|  |  |  |  |

Conclusie

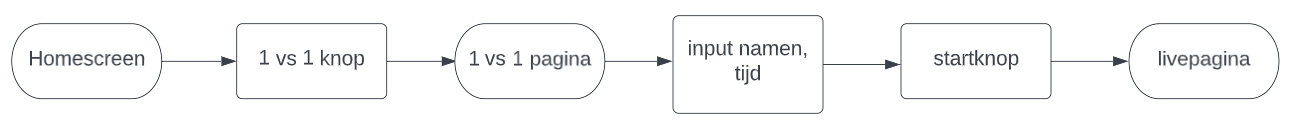
Er bestaan al verschillende vormen van interactieve palen die heel erg goed zijn uitgewerkt. De meeste beschikken ook over een website/app waarmee je de palen kan bedienen. Al deze uitwerkingen van de palen zijn gemaakt met een hoog budget, vandoor ook de immens hoge prijs. Wij maken onze palen met een klein budget (200 euro). Ook worden deze spellen gebruikt om leerstof aan te leren of te oefenen en niet puur voor het spelen/bewegen, Yalp Memo beschikt bijvoorbeeld over spellen waarbij er rekensommen moeten opgelost worden. Onze palen zijn specifiek gemaakt om kinderen zoveel mogelijk te doen bewegen.

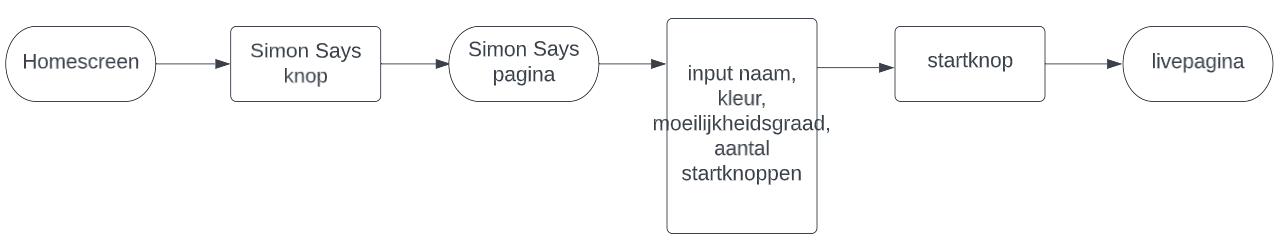
### 

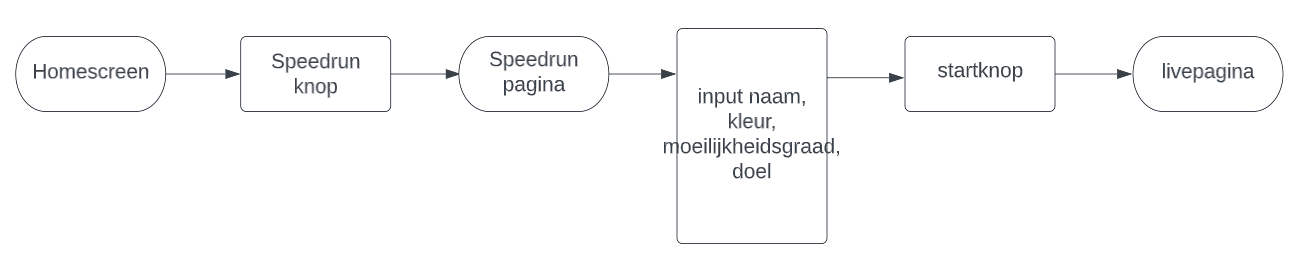
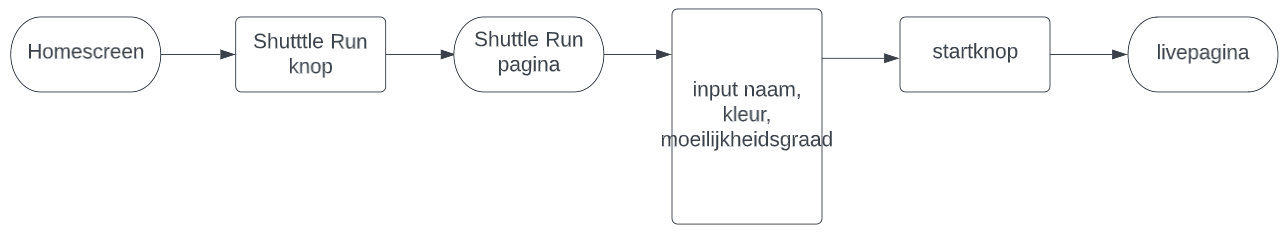
### Minimum Viable Product

|  |  |
| --- | --- |
| **Must have** | **Nice to have** |
| Spelletjes met scores | Speaker (Background music) |
| Behuizing met knop | Extra gamemodes |
| Licht in drukknop | Display |
| Aansturen via website | Oplaadplaat |
| Hoofdstation (Pi) | App |
| Scorebord van alle spelletjes | Meer palen |
| Database die gegevens bijhoudt van de spellen |  |
| Buzzer (Geluid bij drukknoppen) |  |
|  |  |

### Flows

1. **Een game starten (1vs1)**
2. **Een game starten (Simon Says)**

****

1. **Een game starten (Speedrun)**
2. **Een game starten (Shuttle Run)**
3. **Scorebord bekijken**

**Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving**

1. **Livepagina bekijken**

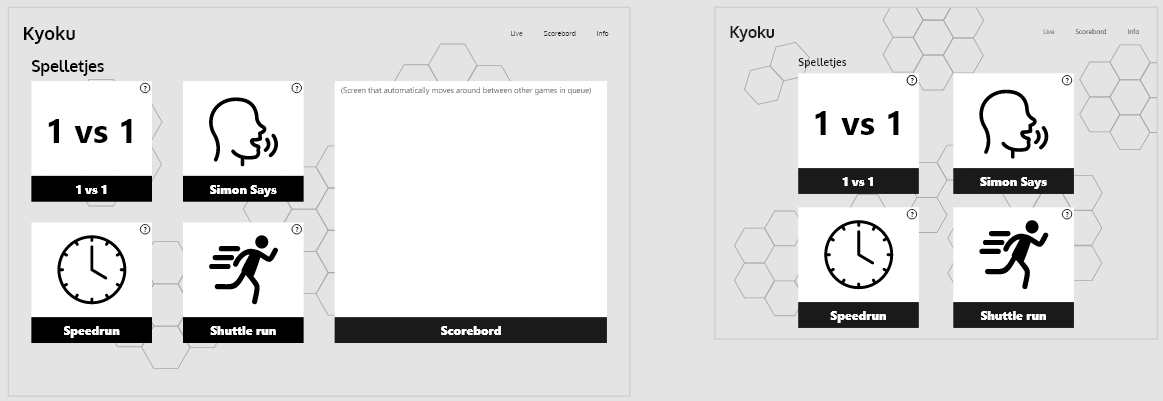
****

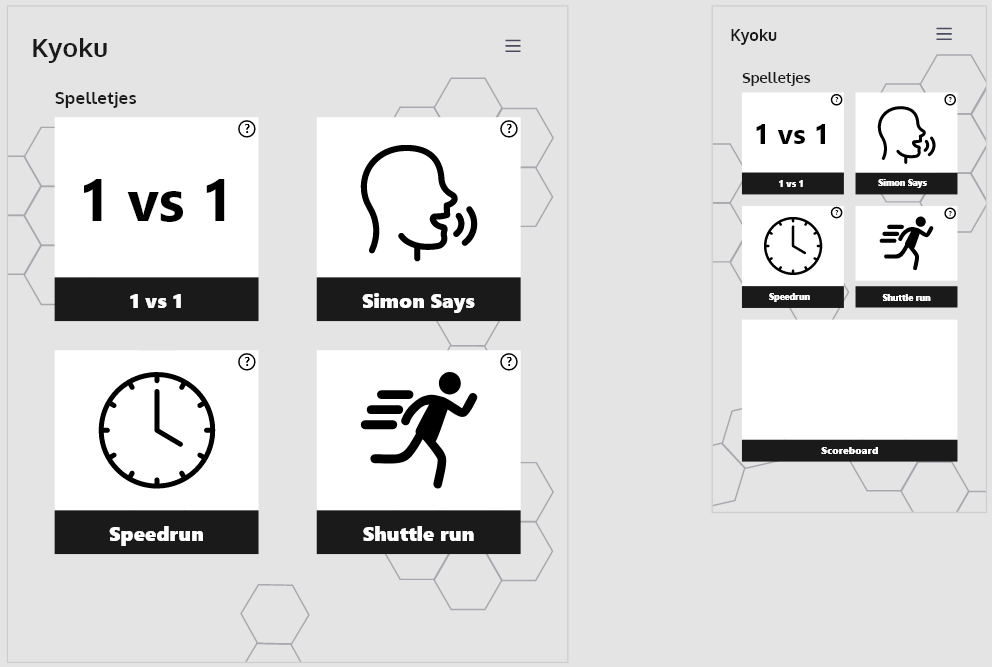
1. **Infopagina bekijken**

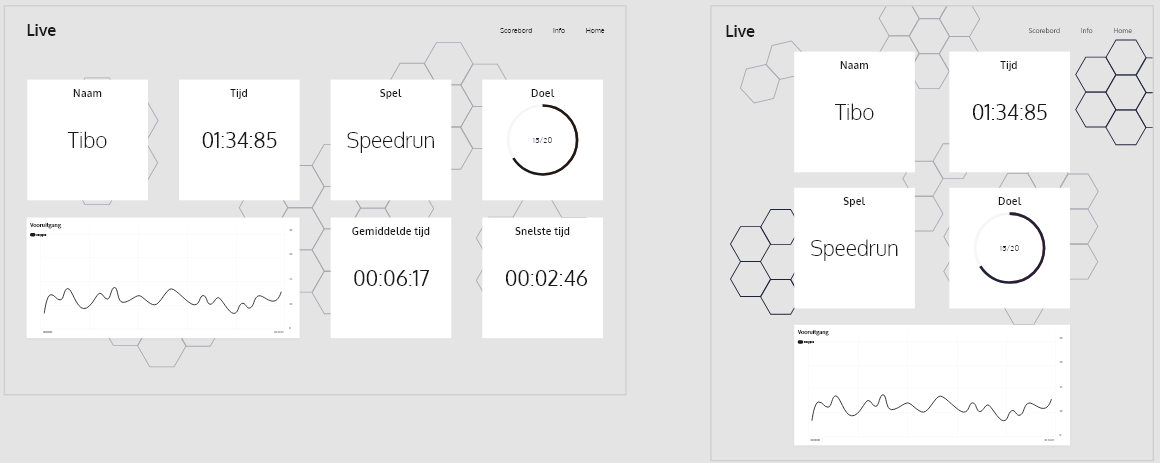
**Afbeelding met tekst

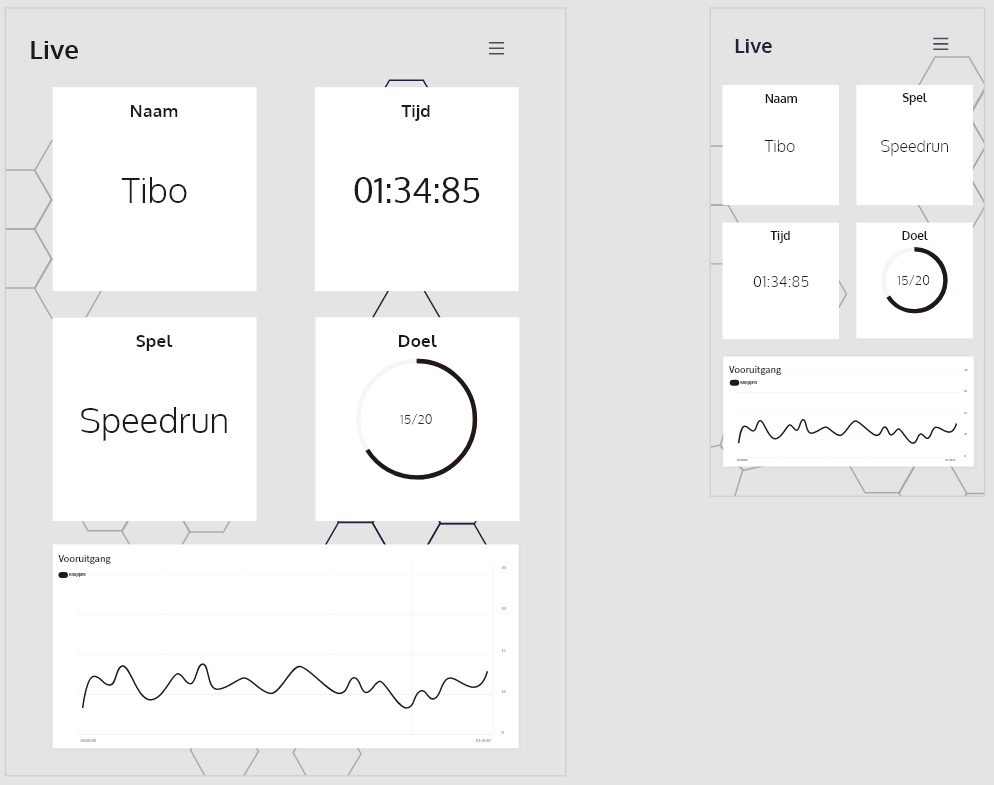
Automatisch gegenereerde beschrijving**

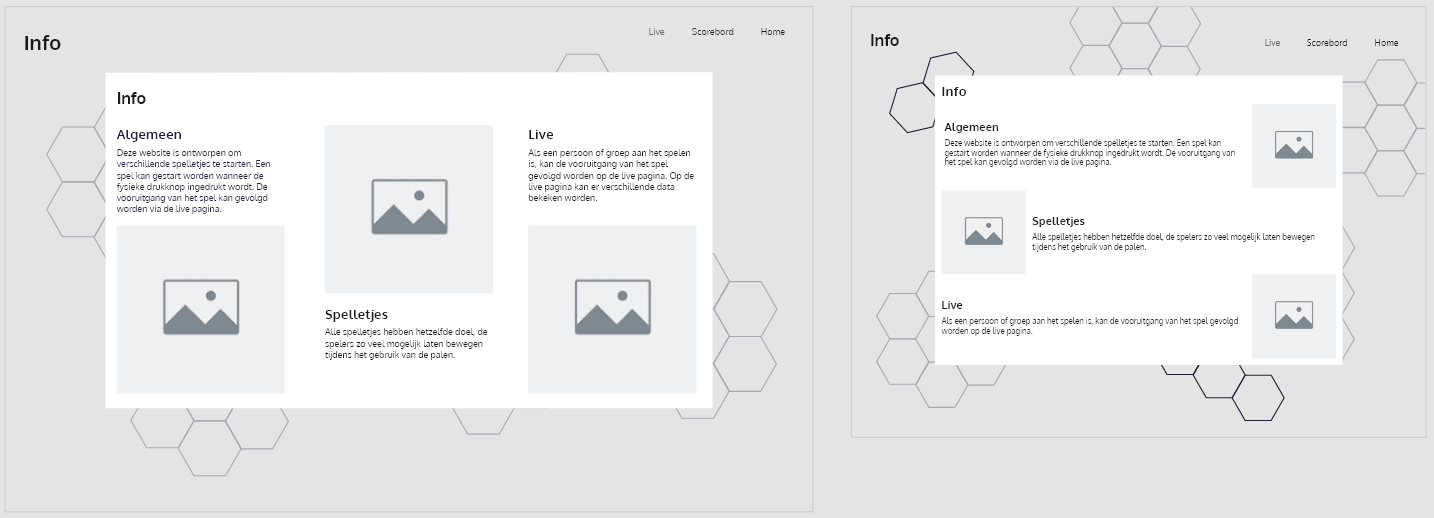
### Wireframes

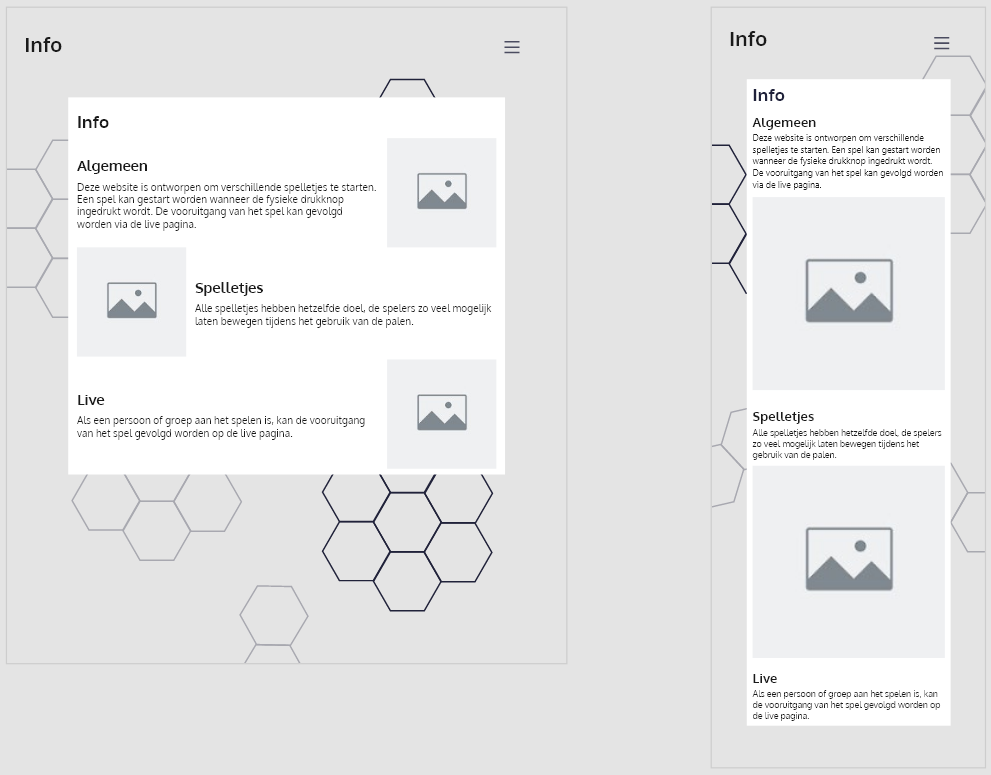
**Homescreen**:

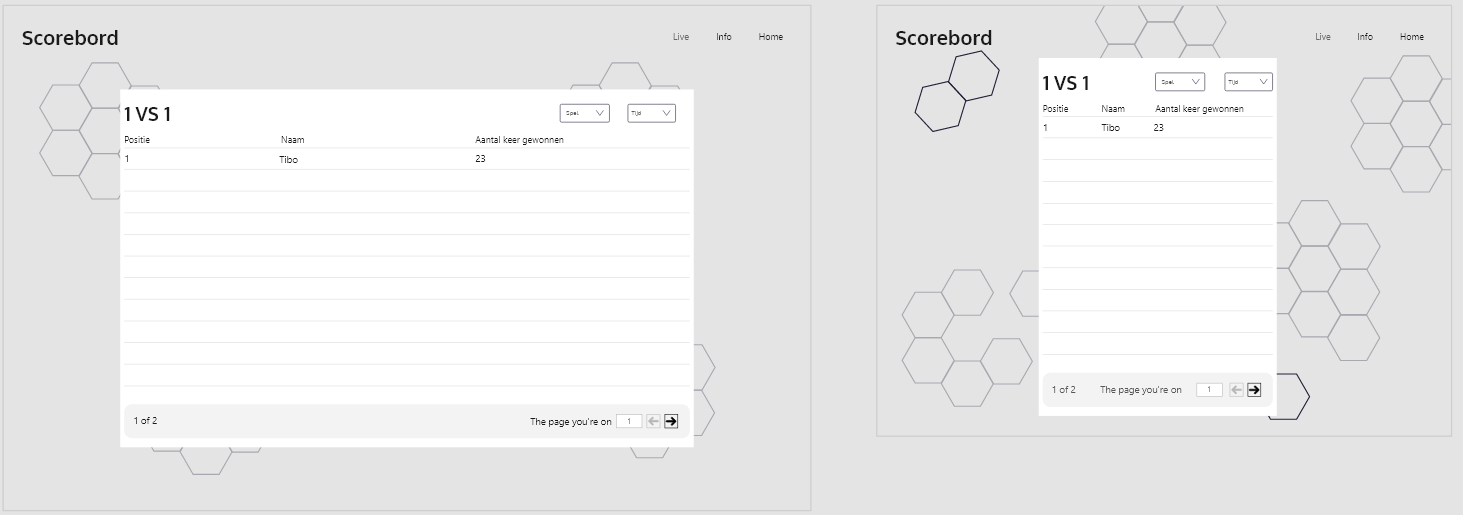


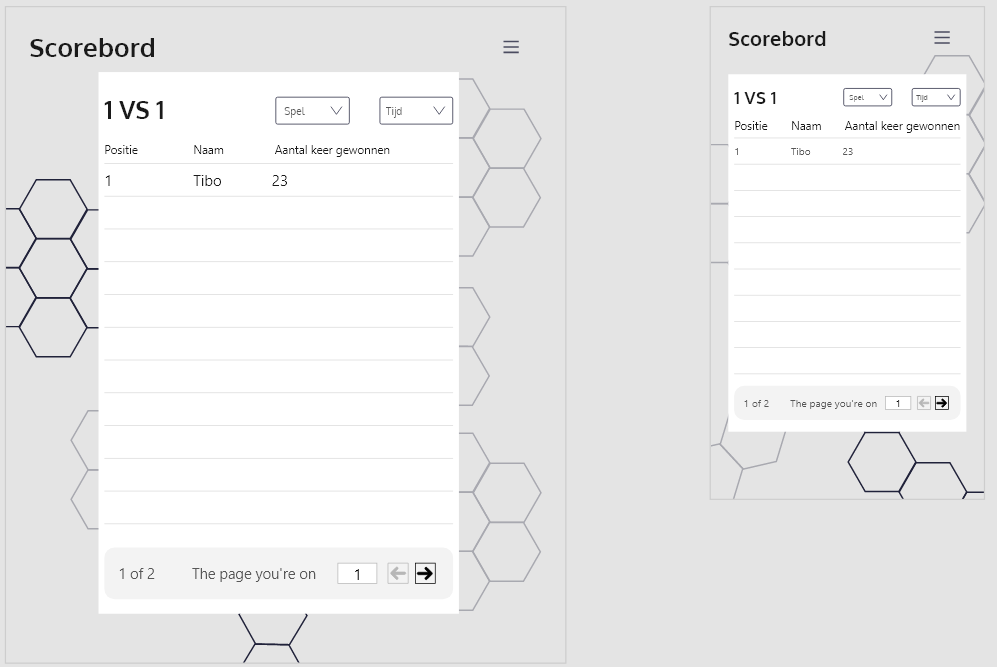
**Live**:

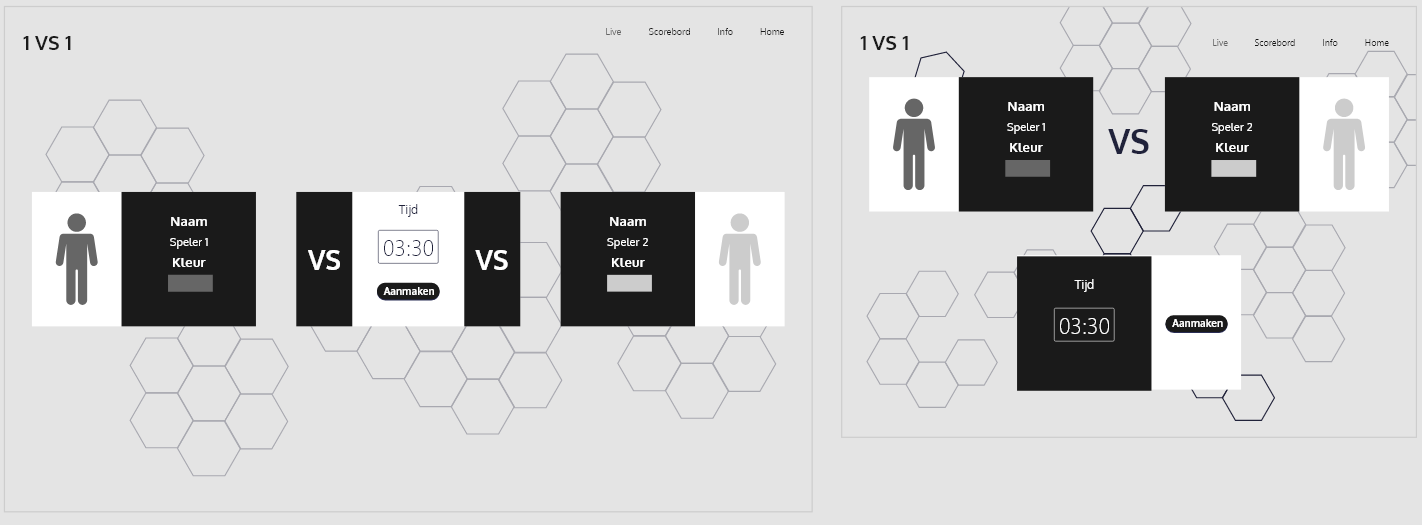


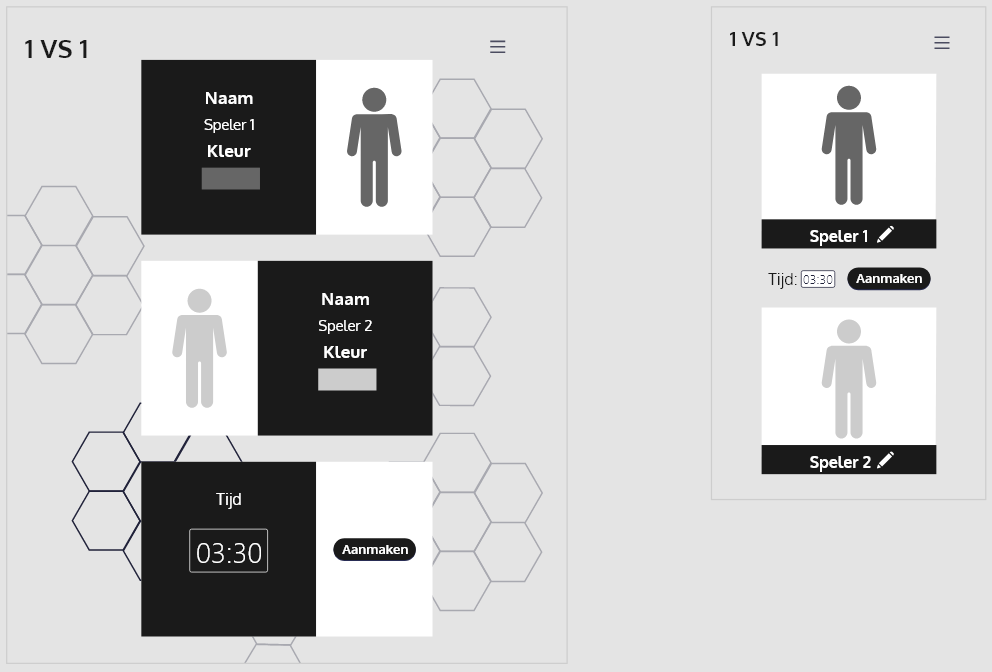
**Info:**

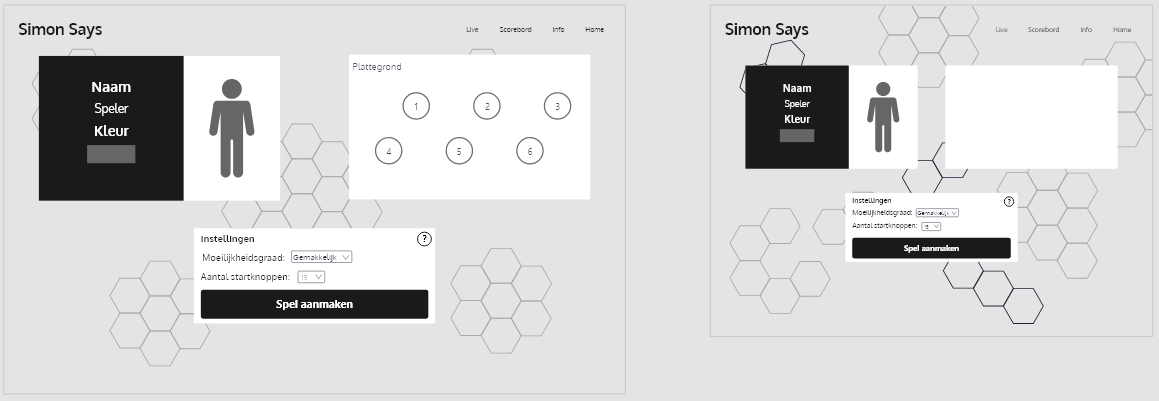
****

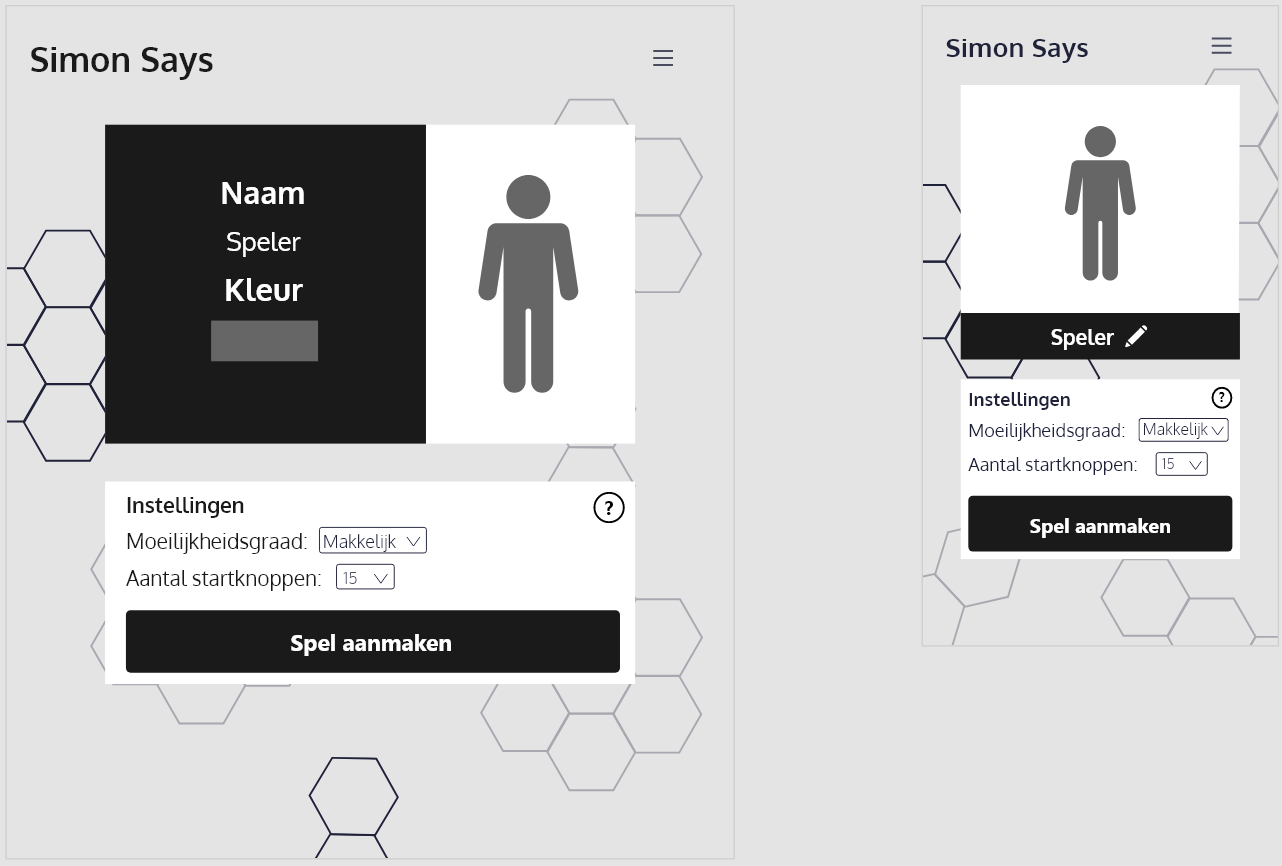
**Scorebord:**

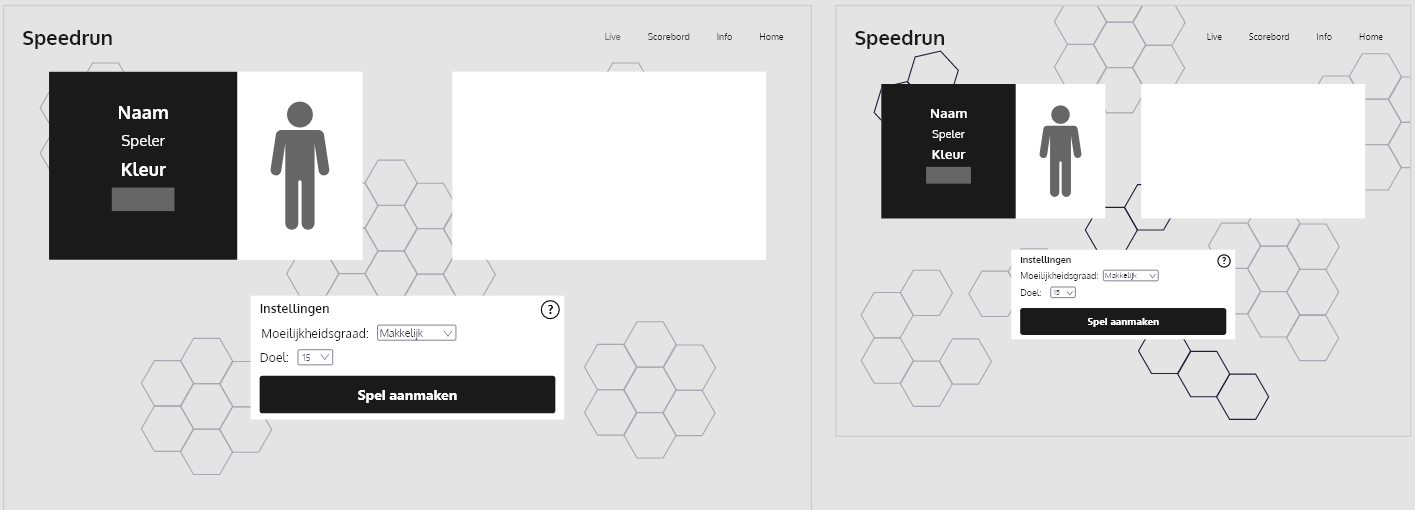
****

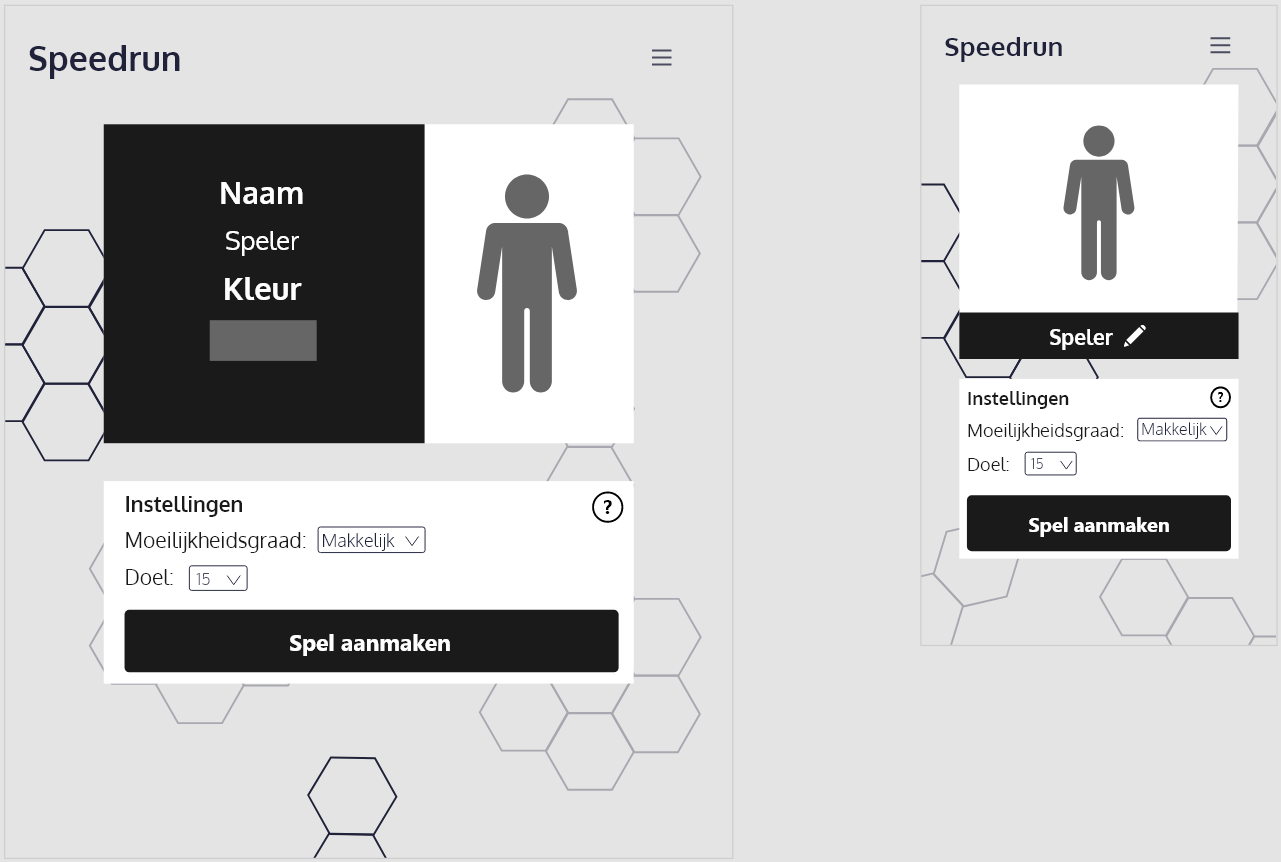
**1 VS 1:**

****

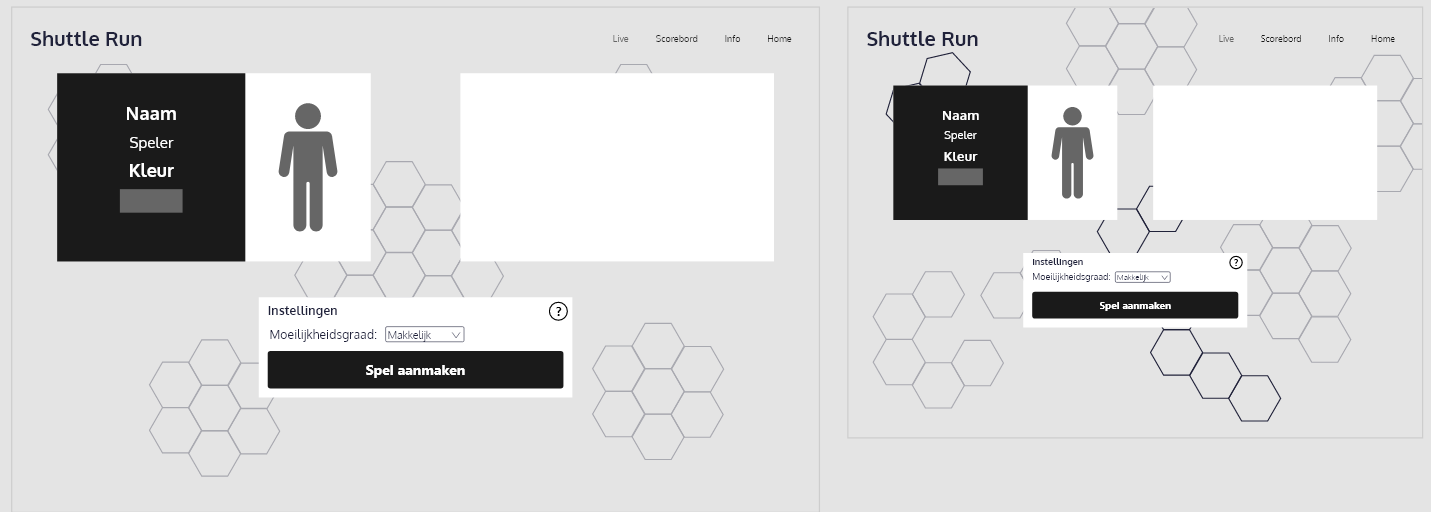
**Simon Says:**

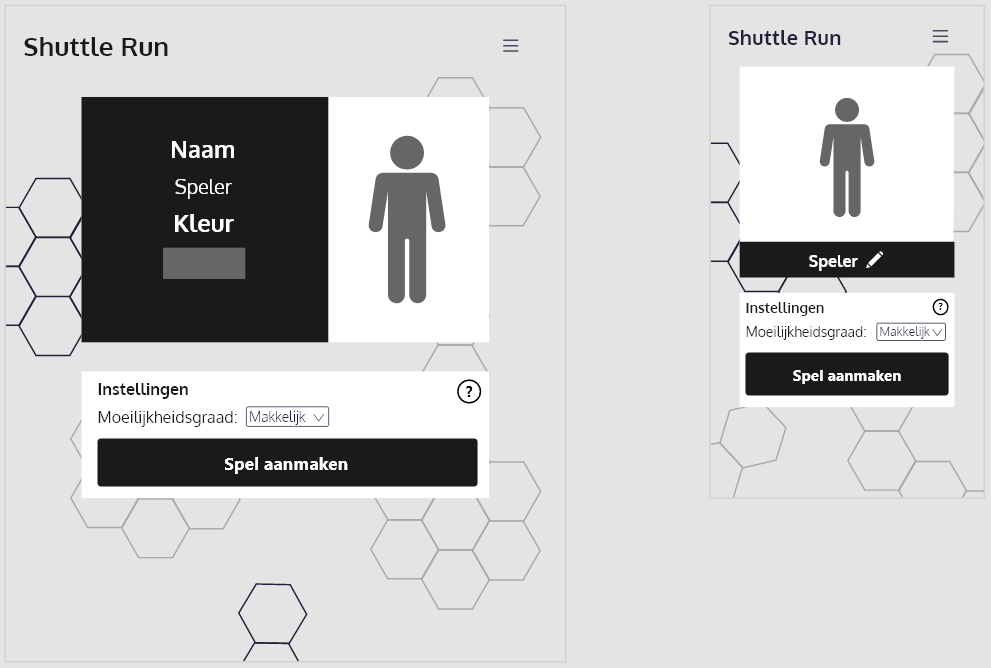


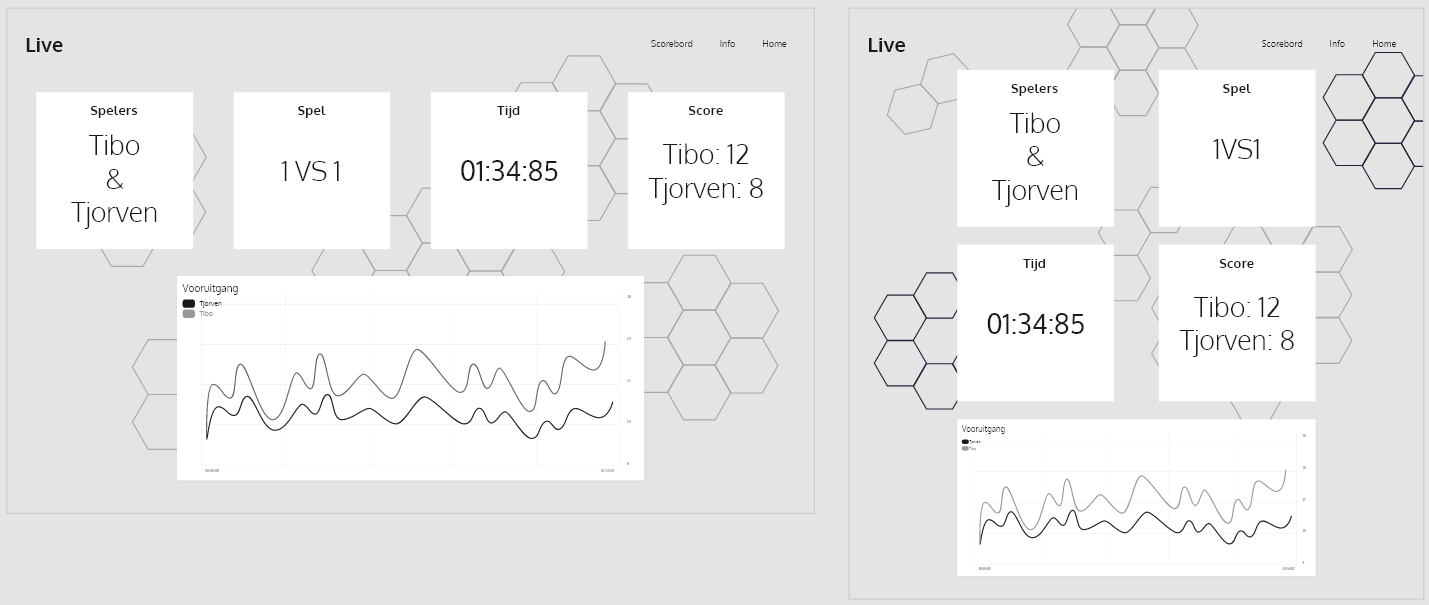
**Speedrun:**

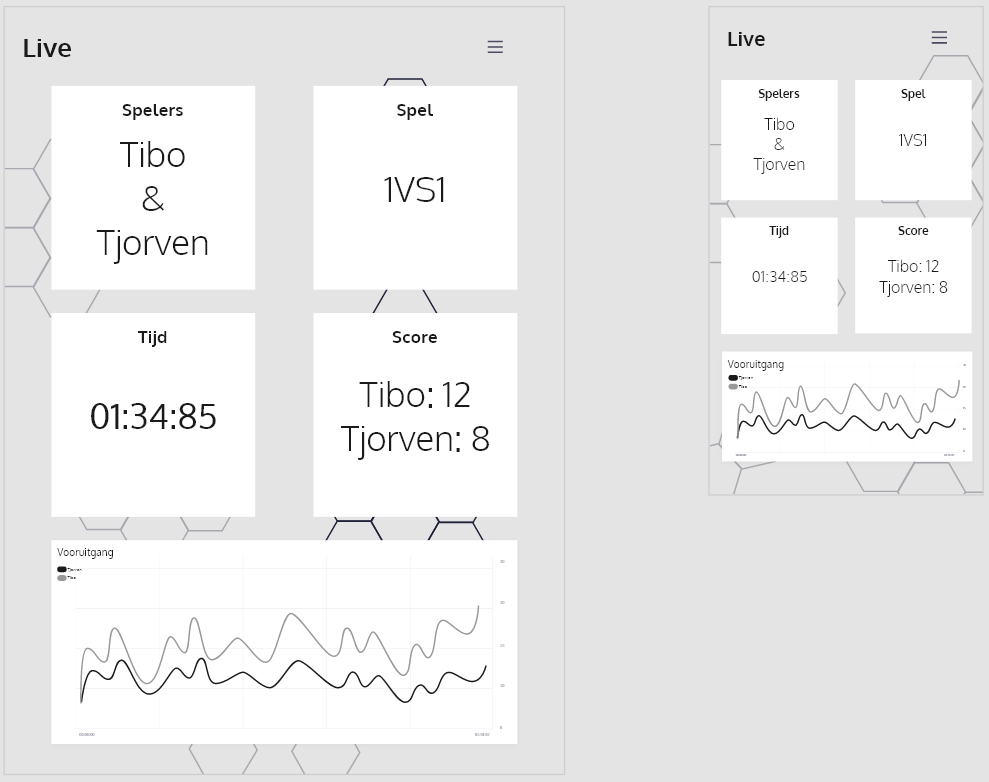
****

**Shuttle Run:**





**Live 1VS1:**



## Design document

### Inspiratie

### Kleurschema

### Contrast test

### Typografie

### Icons

### Bronnen

### Resultaat