



Karel de Grote
Hogeschool

Multimedia Technology
Project Webontwikkeling

Gebruikershandleiding en werking Student

Bart Bouwens, Jordy Detemmerman,
Andreea Penu en Dorien Vanermen

Gebruikershandleiding

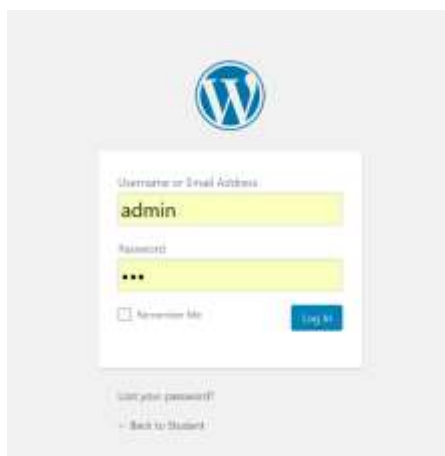
Website

Voor het backend gedeelte hebben we gebruik gemaakt maken van Wordpress. Dit betekent dat het toevoegen van nieuwe content achter de schermen gebeurt en niet zichtbaar is op de website zelf.

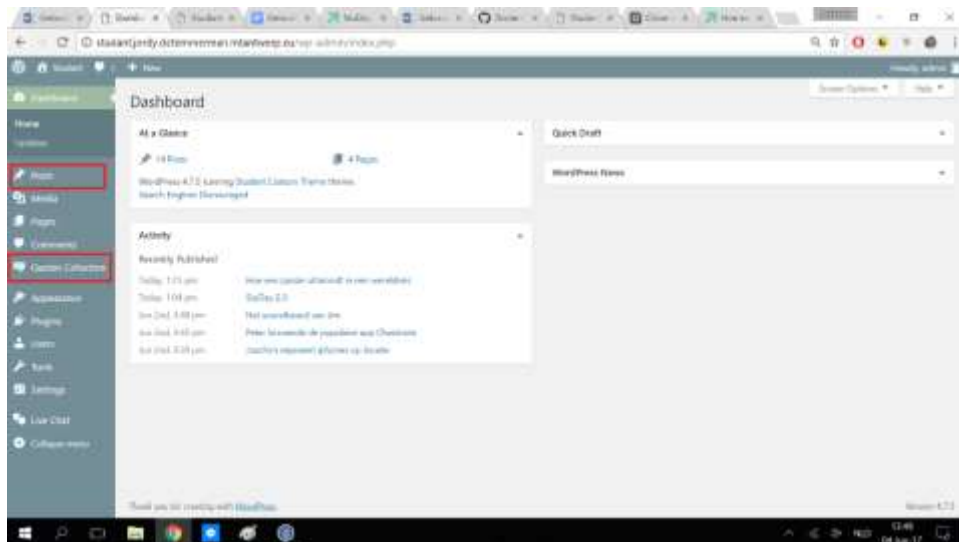
Dit kunt u allemaal in de Wordpress omgeving doen:

- Posts toevoegen, verwijderen en wijzigen
 - Zowel voor de nieuws als voor de testimonial pagina
- Quotes toevoegen die op de homepagina weergegeven zullen worden.
- Nieuwe gebruikers toevoegen

Om gebruik te maken van Wordpress kunt u naar deze URL surfen:
student.jordy.detemmerman.mtantwerp.eu/wp-admin

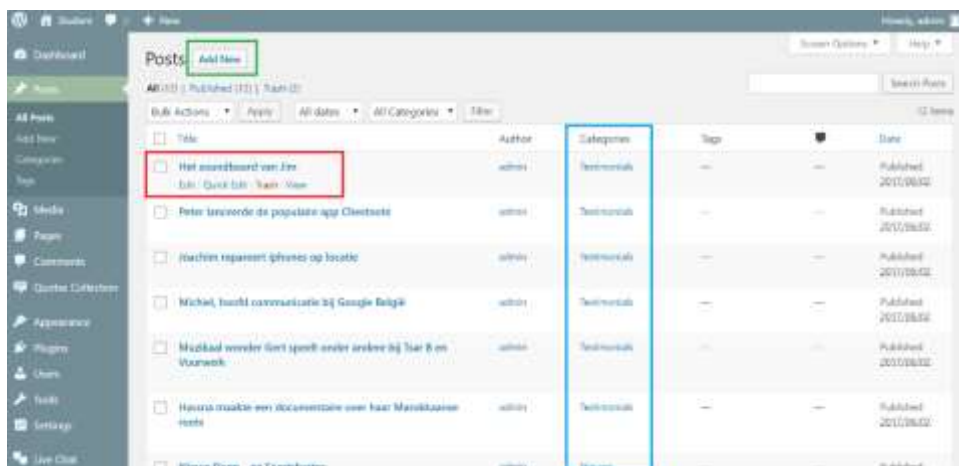


Hier kunt u aanmelden door gebruik te maken van de gebruikersnaam: admin met het bijhorende wachtwoord: 123



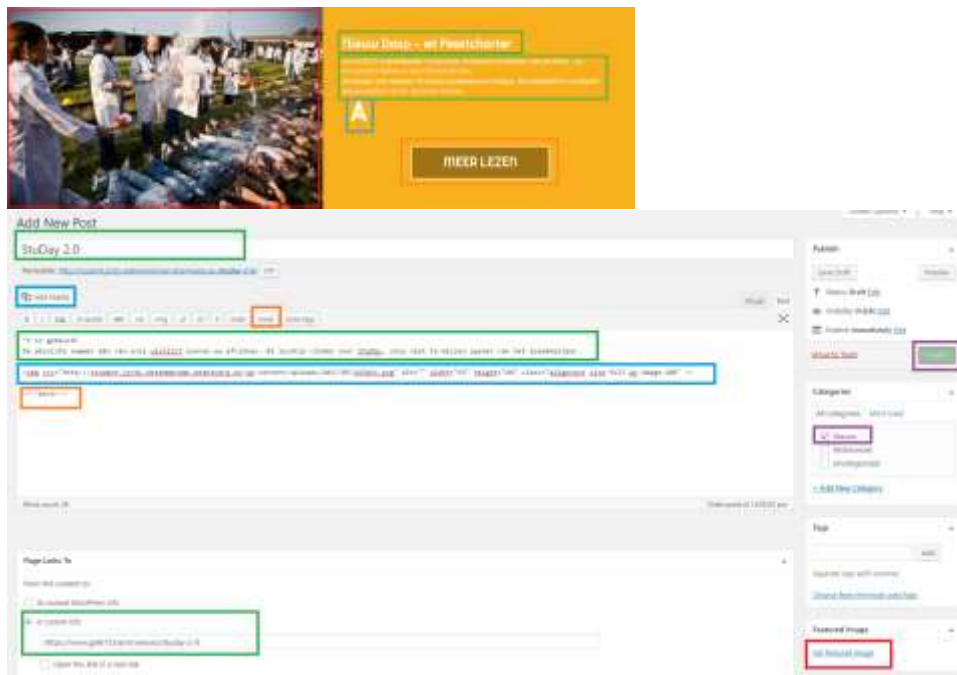
U komt uit op de Dashboard pagina. Hier krijgt u een overzicht van de laatste wijzigingen. Links ziet u de tabs "Posts" en "Quotes Collection". Deze tabs gaan we even met u overlopen.

Posts



Wanneer u op de Posts tab klikt krijgt u een weergave van alle posts die al eerder gemaakt zijn. Om een post te wijzigen, verwijderen of te bekijken hoeft u enkel uw muis over de post te plaatsen en de correcte link te selecteren. Categorieën weergeven op welke pagina de posts zich bevinden. U kunt kiezen om de post op de testimonial pagina of de nieuws pagina te plaatsen. Om een nieuwe post toe te voegen klikt u op "Add New".

Add New



We hebben ervoor gekozen om een post van Gate15 op onze website te zetten. (Omdat dit artikel reeds op de Gate15 website staat gaan we enkel een deel van de Post weergeven en deze doorverwijzen naar de originele post.) We vullen de titel bovenaan in: StuDay 2.0, een deeltje van de tekst in het midden: " 't is gebeurt! ... " en de URL onderaan bij het deeltje "Page Links To" om de pagina te linken aan de oorspronkelijke post op de Gate15 website. Omdat deze post linkt naar het Gate15 artikel voegen we de A van gAte15 toe onder onze post. Om dit te doen klikt u op "Add Media" en selecteert u de witte A om aan de post toe te voegen.



Daarna klikt u op "Insert into Post".

We hebben ook een "Meer lezen" knop nodig. Deze voegen we toe door op "more" te klikken. Dit voegt een "<!--more-->" tag die hiervoor zorgt. Onze post is pas echt volledig met een foto. Hiervoor klikt u op "Set featured image". Bij de tab "Upload Files" klikt u op "Select Files". Hier kunt u een foto uitkiezen. Wanneer u dit gedaan hebt klikt u op "Set featured image". U kunt nu zien dat de foto is toegevoegd aan de post. Nu hoeft u enkel nog een categorie uit te kiezen waar u de post wilt weergeven. In dit geval is dit "Nieuws". Onze post is nu af en we kunnen op "Publish" klikken.

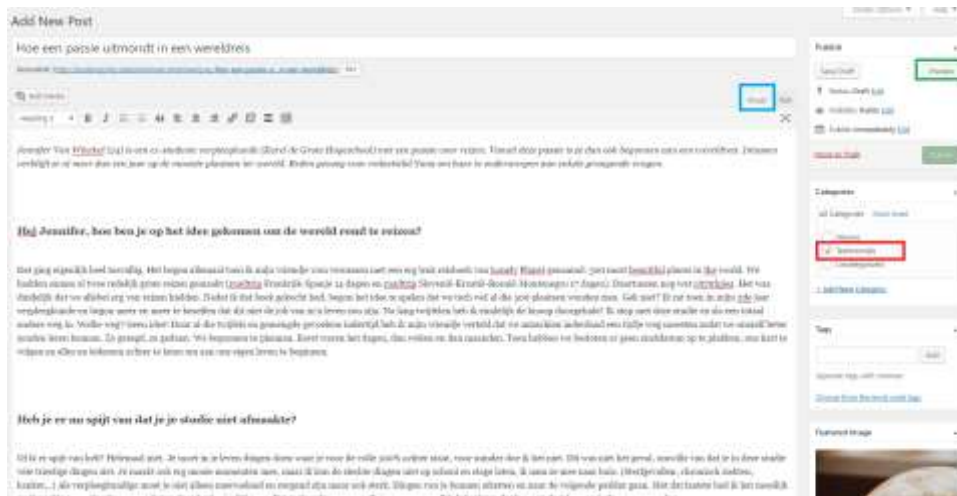
Wanneer we nu naar de website surfen:

<http://student.jordy.determinmerman.mtantswerp.eu/category/nieuws/>

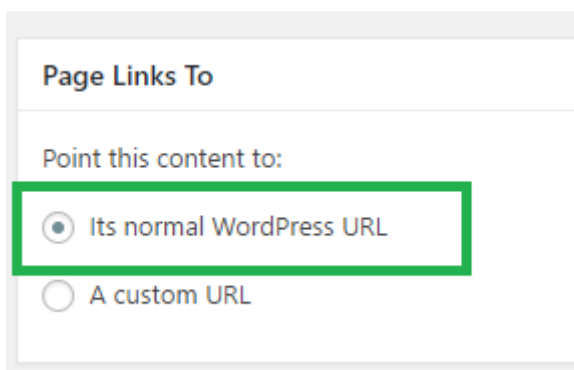
Kunnen we zien dat de post is toegevoegd. Wanneer we op "Meer Lezen" klikken worden we doorverwezen naar: <https://www.gate15.be/nl/nieuws/studay-2-0> waar de originele post staat.



Testimonial voorbeeld



Deze keer gaan we een post plaatsen op de website die niet linkt naar een Gate15 artikel. Omdat we deze keer meer tekst gaan toevoegen kunt u best de tab "Visual" selecteren. U beschikt nu over een visuele editor om uw post met gemak te schrijven. Om zeker te zijn dat uw post er uit ziet zoals u zelf wilt kunt u de post bekijken op "Preview" zonder dat u de post al online zet. We selecteren de categorie "Testimonials" omdat we de post op deze pagina willen weergeven. Het grootste verschil is dat we nu "Its normal WordPress URL" selecteren onderaan bij "Page Links To". Dit zal er voor zorgen dat wanneer u op "Lees Meer" klikt de pagina linkt naar de post pagina in plaats van de Gate15 website.



De post is nu klaar. We hoeven enkel nog de "more"-tag toe te voegen zodat we kunnen kiezen hoe de preview van de post weergegeven wordt op de testimonial pagina. Hiervoor moeten we eerst terug naar het tabblad "text" gaan, op de gewenste positie gaan staan en op de "more" knop te klikken.



Wanneer we nu op "Publish" klikken zal de post verschijnen op de testimonial pagina. <http://student.jordy.detemmerman.mtantwerp.eu/category/testimonials/>



Als we klikken op "Meer Lezen" komen we nu op de post pagina terecht waar u het volledige artikel kunt lezen.

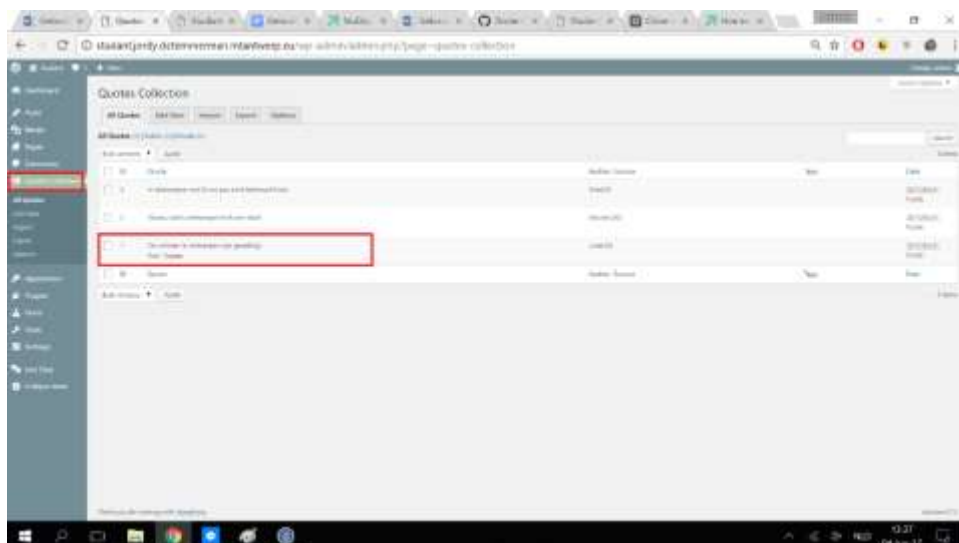


Quotes

De quotes van de studenten zijn te vinden onderaan op de home pagina. Ze zien er zo uit:



Deze kunnen we aanpassen in WordPress onder de tab "Quotes Collection". We hebben er voor gekozen om 3 Quotes te weergeven op de website. U kunt zien dat elke quote een bijhorende ID heeft. Wanneer u de quote wilt wijzigen kunt u klikken op "Edit".



Quotes Collection

[All Quotes](#) [Edit Quote](#) [Add New](#) [Import](#) [Export](#) [Options](#)

Edit Quote

Quote

De scholen in Antwerpen zijn geweldig!

Author

Julie(18)

optional

Source

optional

Tags

optional, comma separated

Public?

☒

Save Changes

Hier hoeft u enkel de quote en de bijhorende persoon te veranderen. Daarna klikt u op "Save Changes" en de wijzigingen zullen meteen te zien zijn op de homepagina.

Gebruikers

We maken gebruik van 3 verschillende soorten gebruikers.

Admin

Inlog gegevens : admin, 123

De admin kan alles wat we hierboven beschreven hebben. Hij is ook in staat om nieuwe gebruikers aan te maken en hun rollen toe te wijzen.

Contributor

Inlog gegevens: contributor, 123

De contributor kan enkel posts aanmaken, maar deze moeten eerst goedgekeurd worden door de admin of de editor. Ook kan de contributor geen foto's toevoegen aan de posts. Hij kan wel zijn eigen posts wijzigen of verwijderen en quotes toevoegen aan de homepagina.

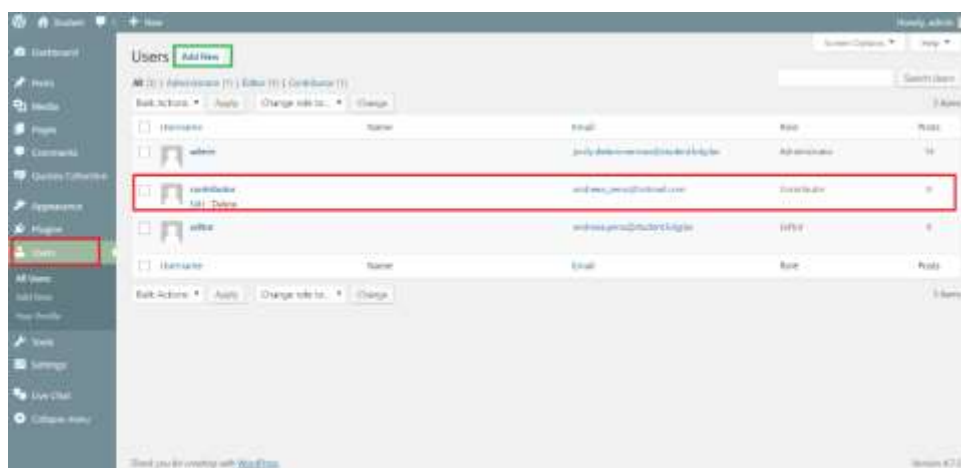
Editor

Inlog gegevens: editor, 123


De editor kan posts aanmaken, wijzigen en verwijderen. Hij kan ook posts van de contributor publishen.

Gebruikers aanmaken

Dit is een optie die enkel de admin heeft.



Stel dat u een nieuwe editor wilt maken klikt u op "Add New". U kunt nu de gewenste informatie invullen. Wanneer u klaar bent klikt u op "Add New User".

Username <i>(required)</i>	<input type="text" value="editor2"/>
Email <i>(required)</i>	<input type="text" value="editor2@test.be"/>
First Name	<input type="text"/>
Last Name	<input type="text"/>
Website	<input type="text"/>
Password	<div><input type="password" value="123"/><div> Hide</div><div>Cancel</div></div> <div>Very weak</div>
Confirm Password	<input checked="" type="checkbox"/> Confirm use of weak password
Send User Notification	<input checked="" type="checkbox"/> Send the new user an email about their account.
Role	<div>Editor</div>
<div>Add New User</div>	

Game

(Naam Game) is een automatische runner, waarin u aan de hand van enkele collectables en trivia vragen meer kan leren over Antwerpen als studentenstad. Bij de aanvang van het spel speelt u een mens met op zijn hoofd een vleermuis, dit is de mascotte van het spel en de website.

De collectables zijn verzamelobjecten die verspreid zijn over alle levels van het spel en dienen als een soort leuke hint naar de antwoorden van de trivia vragen. Wanneer u een collectable hebt verzameld wordt deze ontgrendeld in het collectie scherm, waar u de voorwerpen van dichterbij kunt bekijken. Wanneer u op en van de ontgrendelde iconen klikt krijgt u een korte beschrijving van het object, deze beschrijvingen bevatten een hint naar het antwoord van een bepaalde trivia vraag. Zo hebben we een collectable "Yoga Matje" die verwijst naar de vraag "In welk museum kan je 's avonds deelnemen aan yoga sessies?". Wanneer alle collectables zijn ontgrendeld kan u als de mascotte spelen.

In het spel kan u ook handjes tegenkomen, deze zorgen ervoor dat de speler terug sneller loopt. De speler moet handjes opeten, omdat hij stamina heeft, hij wordt dus na een tijdje lopen moe, en loopt dan wat trager. Ook zie je hier en daar wat diamanten, dit zijn de punten in ons spel, dus probeer ze allemaal op te pakken.

Trivia vragen verschijnen wanneer de speler ergens tegen loopt of in een riool valt, maar iedere keer dat dit gebeurt gaat er wel een leven weg, en na drie levens is het gedaan, goed opletten is dus een must.

Op het einde van de level selectie vindt u een korte samenvatting van hoe het spel werkt.

Objecten die u in het spel kan tegen komen zijn:

- Muren
- Dozen
- Valkuilen
- Bloembakken
- Ramen
- Handjes
- Collectables
- Diamanten

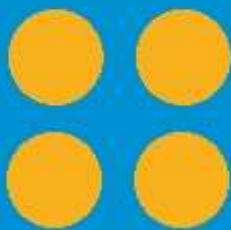
Wireframes

Website

Home Pagina



HERO



VIDEO



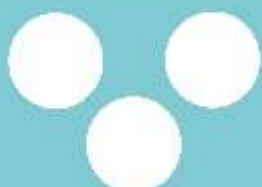
TESTIMONIAL



NIEUWS



QUOTE



Re-Do blaast papier nieuw leven in:

Linde en Tille zijn grafisch vormgevers en studeerden in Antwerpen aan Sint Lucas. Samen vormen ze Re-Do. "We halen restpapier bij drukkerijen en toveren dat om tot nieuwe producten. Voor jonge ondernemers is Antwerpen een fantastische stad."

LEES MEER

...



SPEEL ONZE NIEUWE GAME!



Verzamel alle collectables



Beantwoordt de trivia vragen



Download in de
App Store



ONTDEK HET OP
Google Play




WAT STUDENTEN OVER ONS ZEGGEN

"Voor mij is Antwerpen de beste studentenstad."
- Julie (18)

...



Nieuws Pagina



DE TOEKOMSTIGE STUDENTEN VAN ANTWERPEN

Vandaag trekken toekomstige studenten samen met een ervaren student(e) doorheen de studentenbuurt. Ze maken er kennis met de studentenwijk en snuiven de sfeer van het kotleven op. Wie zijn deze nieuwe gezichten en waarom kiezen ze voor Antwerpen als studentenstad?

[LEES MEER](#)



STUDY360: SAMEN BLOKKEN OP UNIEKE LOCATIES IN ANTWERPEN

Blokken kent geen grenzen. De tijd dat de blokperiode gelijk stond aan weken eenzame opsluiting op kot is voorbij. Samen studeren en je blokkeed en -pauzes delen klinkt een pak aantrekkelijker. Daarom heeft GATE15 enkele leuke locaties voor je uitgezocht.

[LEES MEER](#)



GEZOCHT: JOBSTUDENT ONTHAAL

GATE15 draait graag jullie weten voor én door de Antwerpse student. Studenten worden er door andere studenten geadviseerd bij de serieuze en de minder serieuze zaken waarmee ze te maken krijgen en kunnen er onder andere terecht voor een groepswerk, workshop, vergadering.

[LEES MEER](#)



Testimonial Pagina



COLLI-PEE, DE PRIJSWINNENDE PLASTUIT



"De gebruiker hoeft niet te stoppen met plassen. Heel wat meer gebruiksgemak en hygiënischer dan de potjes dus."

- Bart(26)

Wist u dat er ook creativiteit bestaat die levens redt? Vaidale en Novosanis (NV, een spin-off van de Universiteit Antwerpen) die medische toestellen ontwikkelt, bewijzen dat met hun 'Colli-Pee'. Dat is een prijswinnend medisch detectietoestel.

Elke plas vertelt een verhaal

Uw urine bevat heel wat informatie voor medici. Novosanis voert momenteel studies uit om te onderzoeken welke ziektes op te sporen zijn in urinstalen. Het gaat dan over seksueel overdraagbare aandoeningen zoals het humaan papillomavirus (HPV) en chlamydia. Maar ook zou de Colli-Pee bepaalde kankers mogelijk vroegtijdig kunnen detecteren.

Wat maakt het speciaal?

U kent ze wel, de traditionele urinepotjes. Er bestaan ongemakkelijke activiteiten dan daarin zonder morsen de juiste hoeveelheid te proberen deponeren. Bij de Colli-Pee behoort dat gesukkel tot het verleden. Zowel te gebruiken door mannen als vrouwen, moeten patiënten enkel urineren in de brede plastuit van het toestel. De eerste 20 millimeter wordt opgevangen in een klein buisje. Zo gauw dat vol is, loopt de overige urine gewoon door het toestel in het toilet weg. De gebruiker hoeft niet te stoppen met plassen. Heel wat meer gebruiksgemak en hygiënischer dan de potjes dus.

Prijswinnend design

Niet alleen de gebruikers, ook ontwerpers zijn gek van dit staaltje Antwerps design. Naast het CE-label sleepte de Colli-Pee onder andere een 'Design Week Award' in de wacht, en de IWT Innovation Award in de categorie 'belangrijke maatschappelijke relevantie'.



Studieaanbod Pagina


STUDENT

HOME


NIEUWS

STUDIEAANBOD

TESTIMONIALS




STUDIE AANBOD



ZOEKEN OP TREFWOORD

ZOEKEN



SCHOLEN

- ARTESIS PLANTJN
- HOGERE ZEEVAARTSCHOOL
- INSTITUUT VOOR TROPISCHE GENEESKUNDE
- KAREL DE GROTE HOGESCHOOL
- KU LEUVEN
- THOMAS MORE
- UNIVERSITEIT ANTWERPEN




INTERESSEGEBIEDEN

- ECONOMIE
- GEZONDHEID
- ICT
- MANAGEMENT
- MULTIMEDIA
- KUNST
- ONDERWIJS

- RECHT
- SOCIAAL
- TALEN
- WETENSCHAP
- TECHNOLOGIE
- SPORT
- TOERISME

FILTEREN

RICHTINGEN	TYPE	SCHOOL
SLO MUZIEK, DRAMA, DANS	BACHELOR	ARTESIS PLANTJN
LOGISTIEK MANAGEMENT	BACHELOR	ARTESIS PLANTJN
DRAMA	BACHELOR/MASTER	ARTESIS PLANTJN
LAGER ONDERWIJS	BACHELOR	ARTESIS PLANTJN
VERPLEEGKUNDE	BACHELOR	ARTESIS PLANTJN
SOCIAAL WERK	BACHELOR	ARTESIS PLANTJN
RECHTSPRAKTIJK	BACHELOR	ARTESIS PLANTJN



Game

Main Menu

STUDANT



Swipe om een level te kiezen

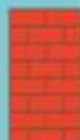
LEVEL 1



PLAY

ITEMS

SPEL UITLEG



Als je tegen een muur loopt kan je niet meer verder. Hetzelfde geldt als je in een put valt...

Maar geen getreur, als je een trivia vraag juist beantwoordt kan je zo weer verder spelen.

Je kan ook collectables tegen komen met hints, deze kan je terug vinden in het items mandje.



Door te lang te lopen wordt je moe, dan moet je even een Antwerps Handje eten.

Collectiescherm

Nog niet gevonden
Collectables



Wel gevonden
Collectables

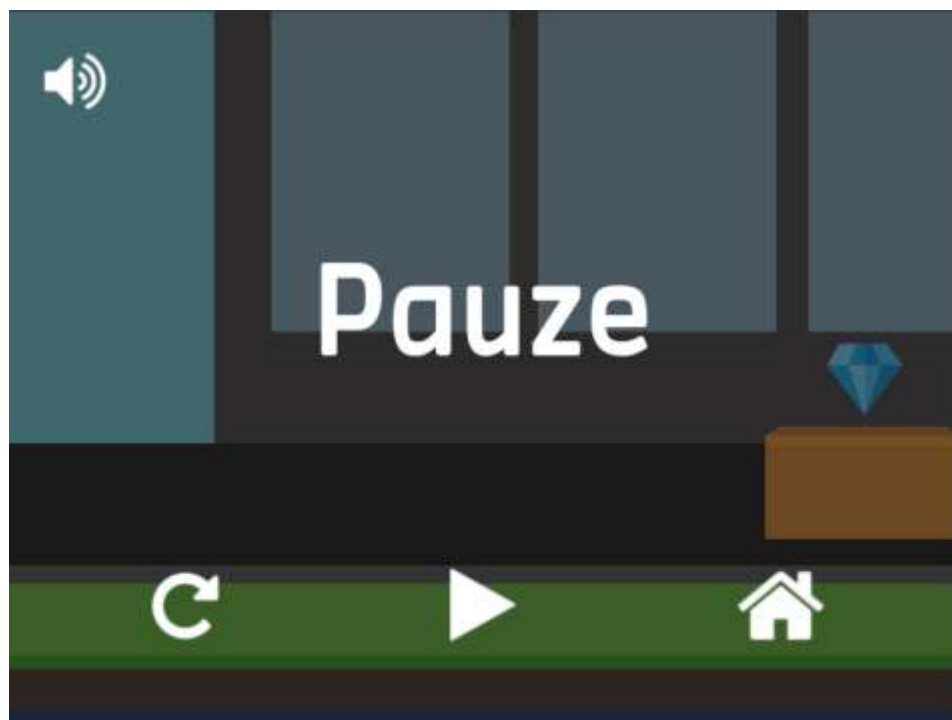


Collectable beschrijving



In het spel

Pauze scherm



Trivia tussenscherm

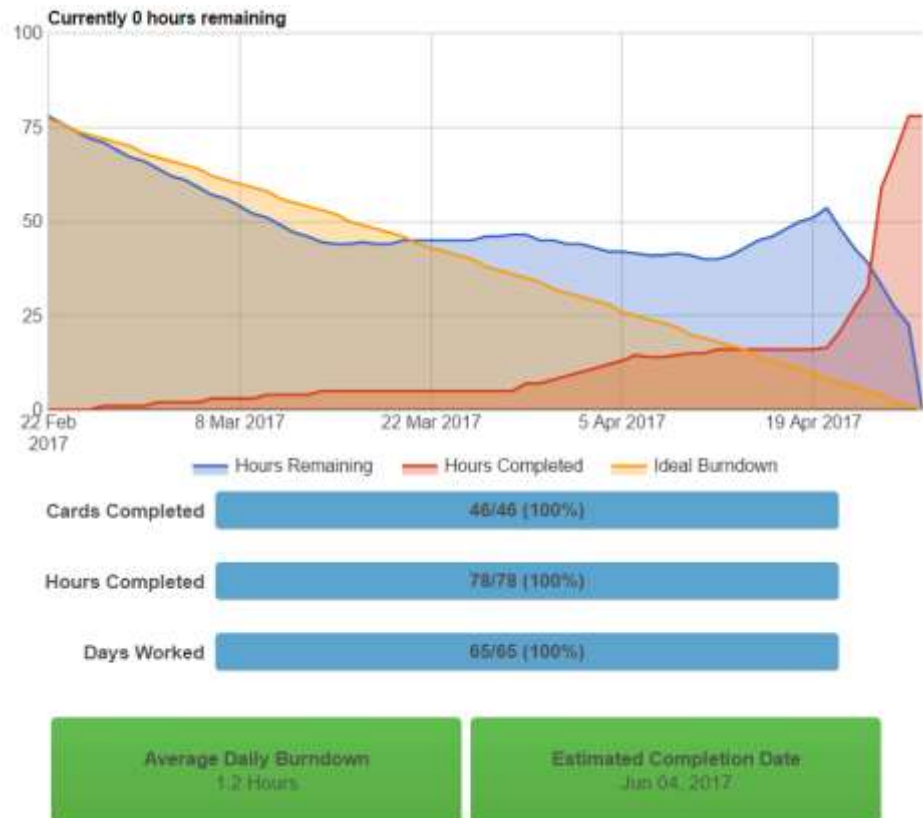


Trivia

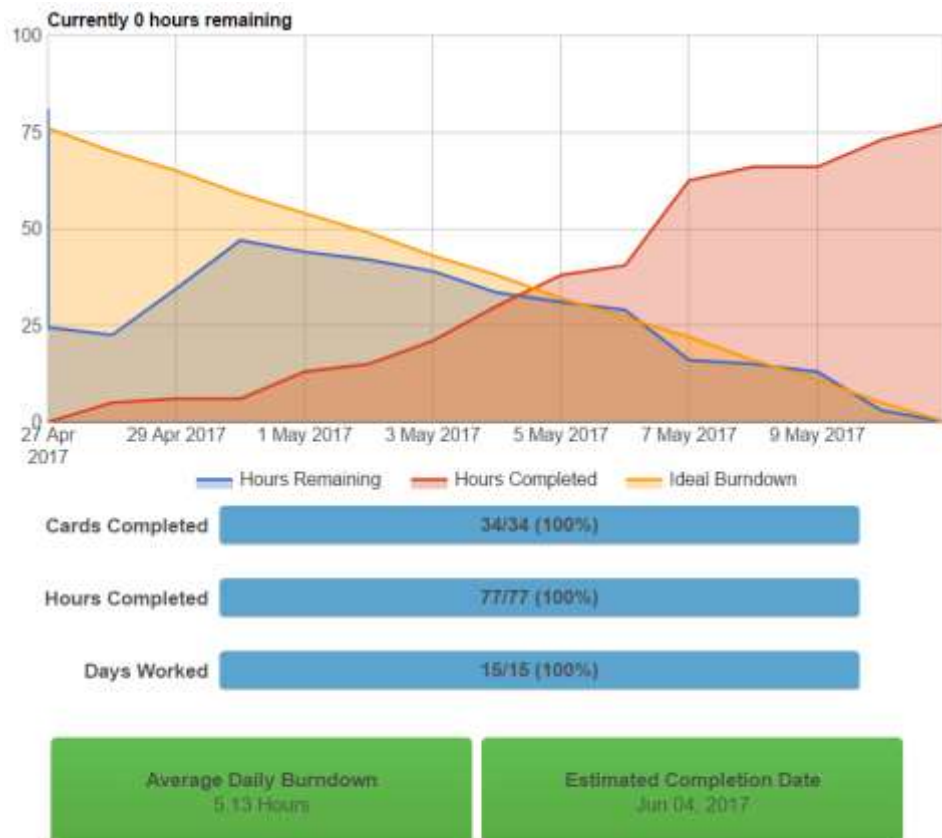


BurndownChart

Sprint 0 en 1



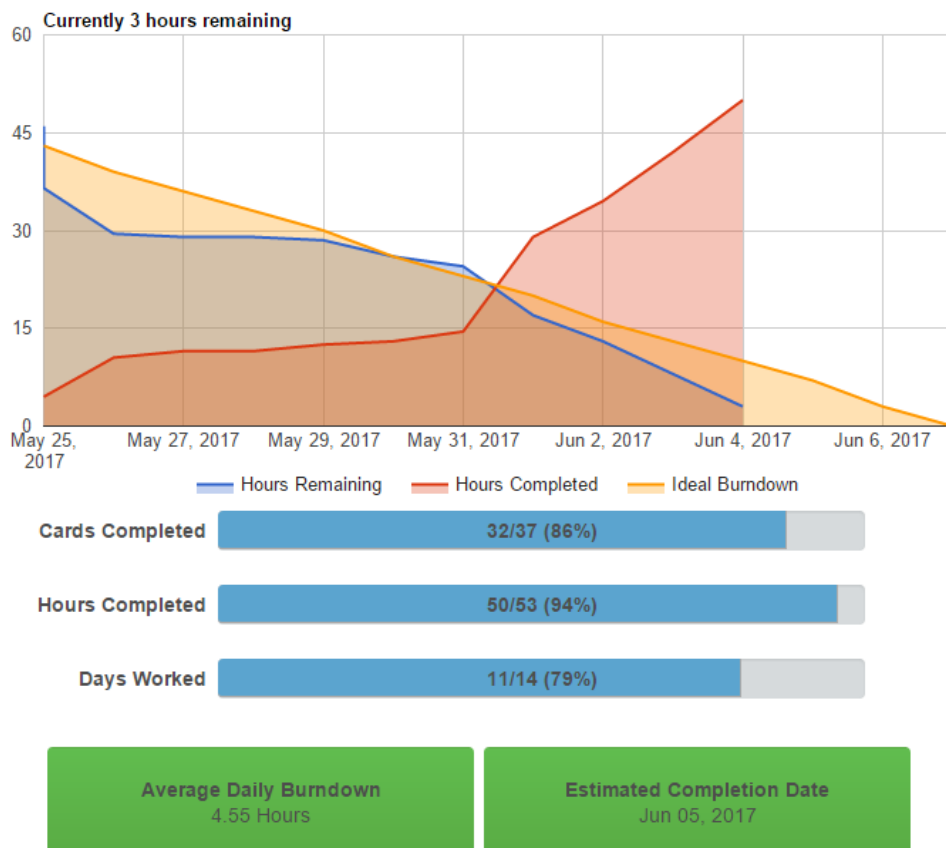
Sprint 2



Sprint 3.1



Sprint 3.2



Codering - Werking

Website

Database

We hebben de schoolwebsites van Antwerpen gescraped en deze informatie in de database gestoken.

Lessons Learned

We hebben geleerd dat er veel tijd steekt in het ontwerpen van een goede website die er zowel goed uitziet als gebruiksvriendelijk is. Een goede communicatie met de klant en onze docenten was daarvoor heel belangrijk. Het design moet niet enkel mooi zijn, maar moet ook doenbaar zijn en moet vlot samenwerken met de achterliggende werking. Dit was soms moeilijk te combineren. Verder hebben we veel geleerd over hoe een WordPress thema in elkaar steekt en hoe je van nul je eigen thema kunt maken.

Game

Code

Het spel werd gemaakt in Unity en alle scripts werden geschreven in C#. De afbeeldingen die werden gebruikt zijn allemaal zelf getekend via Adobe Illustrator (deze bestanden staan ook mee in het Unity project) en eventueel ook aangepast met Adobe Photoshop. Het spel kan gevonden worden op GitHub (<https://github.com/DorienVanermen/A-Social>).

Lessons Learned

Na dit project hebben we geleerd dat het correct inschatten van werkuren niet al te evident is, sommige taken duurden veel langer dan verwacht, maar we hebben wel altijd onze doelstellingen bereikt. Ook is het niet gemakkelijk om de stijl van je project in ons geval het spel aan te passen aan een ander project, hier dus de website. Het gaf dan ook heel veel voldoening om het spel en de website uiteindelijk als een geheel te zien. En uiteraard zijn onze programmeer vaardigheden aanzienlijk gegroeid.

Conclusie

We hebben met dit project niet enkel resultaat moeten leveren met een deadline, maar we hebben ook elkaar moeten helpen om te tussendeadlines te halen. Iedere keer dat we een sprint hadden afgerond met een min of meer mooie burndownchart gaf dat echt een opkikker. We hebben elkaar beter leren kennen en beter leren samenwerken.