

**Gürbüz Hasan**

**Patokin Anton**

**Leirs Laure**

**Verhulst Kirsten**

**2MCT**

**Uitleg:**

Voor onze app gaan wij een city runner maken. Hierbij moet de speler objecten ontwijken door van baan te veranderen en springen of duiken. Hoe langer hij blijft lopen zonder obstakels te raken hoe hoger zijn score. Ook gaat hij sneller lopen als hij verder geraakt in het spel, zo wordt het spel moeilijker. De speler mag in het begin kiezen tussen de verschillende projecten waarbij hij ook info krijgt. Als hij een bepaalde afstand heeft gelopen, krijgt hij een vraag over het project waarin hij aan het spelen is. Dan moet hij zijn mening geven over de vraag door het juiste baanvak te selecteren. Als de speler niet op tijd gekozen heeft stopt de speler met lopen zodat hij rustig kan nadenken over de vraag. Als hij dan van baanvak veranderd moet de speler naar voor swipen om zijn keuze te bevestigen. Dan loopt het spel terug verder. Als hij alle vragen heeft opgelost over dat project krijgt hij weetjes te zien. De speler kan ook proberen de highscore te behalen. De speler die het langste op 1 heeft gestaan krijgt op het einde van de maand een beloning van de stad Antwerpen.

**Wireframes:**



