Android

By

Namen: Eefje Karremans, Jorden van Vegten , Liam Meijles Studiejaar: 2019-2020

Werkgroep: Groep 5[Spruitjes ] Projectleider: M. Boukiour

Inleverdatum:29/08/2019

Versie: 1.0

# Behoeftes analyse

Kern blz.2

Aanleiding blz.3

Algemene beschrijving blz.3

Doelen blz.4

Doelgroepen blz.4

Vormgeving blz.5

informatie blz.6

Interactie blz.7

Slot blz.8

# Kern project

De kern van het project is om als groep een Android applicatie te ontwerpen en te realiseren. We leren hierdoor beter samenwerken, en we bouwen zo ervaring op met programmeren binnen de Android environment.

# aanleiding

Onze klant is Dhr. Hannibal, een onderzoeker naar de diverse talen in ontwikkelingslanden. Hij wilt door middel van een applicatie voor Android de taal Amazigh bekender maken onder het normale volk, en vooral kinderen een extra taal bijleren.

# algemene beschrijving

De applicatie leert Amazigh woorden door middel van oefenen. Je hebt 2 opties voor leren: Oefen en Speel. Bij Oefen krijg je om de beurt een plaatje met de Nederlandse en Amazigh beschrijving, en ook krijg je de gesproken vorm te horen van het woord. Hierzo kan je gemakkelijk de Amazigh woorden oefenen, en je kennis testen in Speel-modus. Hier krijg je ook om de beurt een afbeelding te zien, maar moet je zelf de Amazigh vertaling invoeren. Beide modes hebben diverse woordcategorieën, waarmee je gemakkelijk specifieke woorden kan oefenen.

# Doelen

Het doel van de applicatie is om de Amazigh taal gemakkelijk aan te leren bij kinderen en volwassenen, zodat de taal over het algemeen meer bekend wordt.

# Doelgroepen

De applicatie is vooral bedoeld voor kinderen, om ze een nieuwe taal aan te leren. Maar de app kan ook worden gebruikt door volwassenen, zodat de taal wat bekender wordt onder het volk.

# Vormgeving

Het design van de applicatie wordt simplistisch, maar wel geschikt voor telefoon. De kleuren en het logo van de applicatie zijn gebaseerd op de Amazighse vlag. Op het beginscherm krijg je een klein menu met keuze tussen de Oefen en Speel modi. Na je keuze kan je een woordencategorie kiezen. Vervolgens krijg je een reeks afbeeldingen, met daaronder de Nederlandse en Amazigh vertaling. Door middel van naar links en rechts swipen kom je bij andere plaatjes. Bij Speel modus kan je pas naar de volgende afbeelding swipen bij een correct ingevulde vertaling.

# Informatie

De applicatie bevat diverse categorieën en afbeeldingen met Nederlandse en Amazigh vertalingen. Ook bevat de applicatie mogelijk informatie over het bedrijf zelf, zoals contactgegevens.

# interactie

De applicatie heeft standaard interactie voor elke gebruiker, aangezien we geen gebruik maken van een inlog en registratiesysteem. Elke gebruiker kan gebruik maken van de Oefen en Speelmodi.