Android

By

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

Werkgroep: Groep 5

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 bedoeling van dit project is om een {{(Android / IOS / beiden) APP }} te maken om kinderen de taal Amazigh te leren. De app moet dus eenvoudig te snappen zijn voor kinderen. Gebruikers moeten kunnen oefenen in de app en na een aantal oefeningen is het de bedoeling dat er een soort toets afgenomen moet kunnen worden.

# aanleiding

# algemeene beschrijving

De app bestaat uit meerderen delen om de taal Amazigh te leren. Hiervoor komen er op het startscherm 2 kopjes: Oefenen en Speel.

Bij het kopje “Oefenen” is het de bedoeling dat er een nieuw scherm wordt ingeladen waarbij er Categorieën gekozen kunnen worden. Zoals bijvoorbeeld dieren, voedsel of voorwerpen. Is er een voorwerp gekozen dan wordt er weer een nieuw scherm weergeven met daarop de oefening. De oefening begint met een plaatje van bijvoorbeeld een aap met daaronder het woord aap in het Nederlands en daaronder de naam in Amazigh. Door te swipen worden er nieuwe plaatjes weergeven.

Bij het kopje “Spelen” wordt er ook een nieuw scherm weergeven waar er weer een categorie gekozen kan worden. Na het kiezen van de categorie begint het spel. Er wordt bovenaan het scherm een woord in het Amazigh aangegeven. Dan Worden er plaatjes ingeladen. De speler moet het plaatje aantikken dat het meest overeen komt met het aangegeven woord.

# Doelen

# Doelgroepen

# Vormgeving

# Informatie

# interactie

# slot