ProjectMobile



|  |  |
| --- | --- |
| Namen: | Yustin Troost |
| Studiejaar: | 2019 -2020 |
| Werkgroep: | AMO2 |
| Projectleider: | M. Boukiour |
| Inleverdatum: | ? |
| Versie: | 1.0 |

## Inhoud

[Inhoud 2](#_Toc19095870)

[1 Inleiding 3](#_Toc19095871)

[2. Doestelling 4](#_Toc19095872)

[Omschrijving 5](#_Toc19095873)

[4. Proejctgroep 6](#_Toc19095874)

[5. Benodigdheden 7](#_Toc19095875)

[6. planning 8](#_Toc19095876)

## 1 Inleiding

Dit document gaat over de aanpak van het project.

Als eerste het doel. Hier staat in wat het doel van het project is.

Vervolgens de omschrijving van de applicatie. Hierin staat wat de functionaliteiten van de applicatie zullen gaan zijn.

Daarna komt een stukje over de leden van de projectgroep en relevante informatie van de leden.

Vervolgens komt er een overzicht van de benodigdheden van het project, dus wat wij denken nodig te hebben om het eindproduct te kunnen realiseren.

Daarna komen de planning en de takenlijst. De planning zal een algemene planning zijn van alle fases die horen bij een project. De takenlijst is een lijst met activiteiten. Deze lijst begint bij het plan van aanpak en zal helemaal uitgebreid worden tot de laatste fase binnen dit project.

## 2. Doestelling

Dhr. Hannibal houdt zich bezig met veel verschillende talen. Hij heeft gemerkt dat de taal Amazigh erg moeilijk is om te leren voor jonge kinderen. Hier wil hij wat aan doen. Door middel van een app wil hij op een spelenderwijze manier kinderen de taal leren kennen. De taal kan erg intimiderend zijn, waardoor ze vaak terugkrabbelen. De app moet zo simpel mogelijk zijn, zodat het niemand afschrikt en het juist kinderen motiveert om meer te leren. De motivatie moet met behulp van een systeem met medailles of een andere vorm van een beoordeling.

## 3. Omschrijving

De app moet simpel blijven, maar moet wel de volgende functionaliteiten hebben:

Een menu, in dit menu kan je kiezen voor:

* Theorie lessen, dit zijn lessen over de taal.
* Een quiz, hier kan je je theorie testen en kijken hoe je de taal beheerst.
* Een scherm met je persoonlijke score en eventuele rewards.
* Een “over de app” knop. Hier kan je dingen over de opdrachtgever en over de ontwikkelaars van de app lezen.

## 4. Proejctgroep

Ons team bestaat uit Yaimo Collins, Morten vermeulen en Yustin Troost.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | E-mailadres | Functie |
| Yaimo Collins | [yaimocollins@gmail.com](mailto:yaimocollins@gmail.com) | Junior Developer |
| Morten Vermeulen | [85415@mborijnland.nl](mailto:85415@mborijnland.nl) | Junior Developer |
| Yustin troost | [1036252@mborijnland.nl](mailto:1036252@mborijnland.nl) | Junior Developer |
| Dhr. Hannibal | [Hannibal020@hotmail.nl](mailto:Hannibal020@hotmail.nl) | Opdrachtgever |

## 5. Benodigdheden

Onze ontwikkelomgeving bestaat uit:

* GitHub, met Git Kraken als client
* Android studio als IDE
* Een database, beheerd en opgezet met MySQL Workbench
* Visual Studio om de UML mee samen te stellen.

## 6. planning

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Planning** |  |  |  |
| **Taak** | **Begindatum** | **Einddatum** | **Duur** |
| Ontwerpen | 4 september 2019 | 25 oktober 2019 | 7 weken |
| Realiseren | 25 oktober 2019 | 22 november 2019 | 4 weken |
| Testen | 22 november 2019 | 6 december 2019 | 2 weken |
| Implementeren | 6 december 2019 | 20 januari 2019 | 2 weken |