



# SlimFit Quiz

FUNCTIONELE ANALYSE

VANOVERSCHELDE BRYAN  
PARMENTIER GIL  
CORTVRIEND BERNI

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Probleemstelling.....       | 2 |
| Oplossing .....             | 2 |
| Projectresultaat.....       | 2 |
| Doelgroep.....              | 3 |
| Concurrentie analyse .....  | 3 |
| Conclusie .....             | 4 |
| Functionaliteiten .....     | 4 |
| Taakanalyse .....           | 4 |
| Minimum Viable Product..... | 5 |
| Flows.....                  | 6 |
| Wireframes.....             | 7 |
| Testresultaten .....        | 8 |

# Functioneel Ontwerp

## Probleemstelling

*Hoe laten we kinderen sporten tijdens het spelen van een quiz?*

## Oplossing

### Projectresultaat

Elk kind dat deelneemt aan het spel krijgt een gsm. De kinderen kunnen deelnemen aan het spel aan de hand van een code, die de quizmaster gecreëerd heeft. Ook zullen de kinderen een hartslagmeter moeten aandoen.

Als iedereen in het spel zit, zal de quizmaster het spel starten. Elk kind krijgt dan op hetzelfde moment een vraag voorgesteld. De antwoorden van deze vraag kunnen de kinderen pas vrijspelen als ze een bepaalde hartslag hebben bereikt. Deze hartslag moeten ze bereiken door bepaalde oefeningen te doen. Maar ze moeten dit zo rap mogelijk proberen te doen want er is een timer die optelt. Wanneer dat gebeurd is worden de antwoorden vrijgespeeld en kan het kind antwoorden op de vraag.

Elk kind krijgt punten toegekend na een vraag. Het kind dat als eerste klaar was met de vraag te beantwoorden en het juist heeft zal natuurlijk het minst aantal seconden hebben. Als een vraag fout beantwoord wordt krijgt een kind 10 seconden bij. Het kind met het minst aantal seconden op het einde van het spel, is de winnaar.

## Doelgroep

Het project is gemaakt voor kinderen van 6-12 jaar.

## Concurrentie analyse

| <i>Functionaliteit</i>                       | <i>Kahoot</i> | <i>Sporcle</i> | <i>Triviaplaza</i> | <i>Quizizz</i> | <i>SlimFit Quiz</i> |
|--|---------------|----------------|--------------------|----------------|---------------------|
|  | 1             | 2              | 3                  | 4              |                     |
| <i>Hartslag om antwoorden vrij te spelen</i> |               |                |                    |                | x                   |
| <i>Multiplayer game deelnemen met code</i>   | x             |                |                    | x              | x                   |
| <i>Beslissen hoeveel vragen je wil</i>       |               |                |                    |                | x                   |
| <i>Sportoefeningen gegeven bij vragen</i>    | x             |                |                    | x              | x                   |
| <i>Tussentijdse rangschikking</i>            | x             |                |                    | x              | x                   |
| <i>Eigen keuze quizvragen</i>                | x             | x              | x                  | x              |                     |
|  |               |                |                    |                |                     |

## Conclusie

*Wij zijn tot de conclusie gekomen dat de app die wij voorzien gemeenschappelijke aspecten heeft als Kahoot en Quizizz. Door het gebruik van een hartslagmeter in combinatie met sportoefeningen heeft SlimFit Quiz meer uitdagende en avontuurlijke aspecten.*

## Functionaliteiten

### Taakanalyse

#### Hartslag bereiken om antwoorden vrij te spelen

- Het meegeven van sportoefeningen.

#### Aan een Multiplayer game deelnemen met een code

- De Quizmaster deelt de code met de kinderen zodat deze in 1 zelfde game kunnen zitten.

#### Aantal vragen in het spel

- De quizmaster kan kiezen hoeveel vragen er zullen zijn in de game

#### Tussentijdse ranking

- Na het beantwoorden van een vraag kom je in de rangschikking.
- Hier zie je welke score je hebt behaald en zie je de scores van de andere spelers.

#### Eigen keuze quizvragen en oefening

- De quizmaster kan eigen quizvragen en oefeningen in het spelen toevoegen.

## Minimum Viable Product

| <b>Must have's</b>                           | <b>Nice to have's</b>         |
|--|-------------------------------|
| <b>Hartslag om antwoorden vrij te spelen</b> | <b>Eigen keuze quizvragen</b> |
| <b>Multiplayer game deelnemen met code</b>   | <b>Eigen keuze oefeningen</b> |
| <b>Tussentijdse ranking</b>                  |                               |
| <b>Aantal vragen in het spel</b>             |                               |
| <b>Unieke naam</b>                           |                               |

# Flows

## voorbereiding quiz speler



## voorbereiding quiz quizmaster



## Ingame speler



## Ingame quizmaster



## Wireframes





# Testresultaten

## Test 1: Speel een quiz.

### Omschrijving

*Probeer de quiz te spelen en te beantwoorden op de vragen.*

### Testresultaat

1. Persoon 1 werkte de quiz af zonder probleem. Alleen zagen wij nog een fout de afbeeldingen die worden getoond bij een fout/juist antwoord.
2. Persoon 2 werkte de quiz ook af zonder probleem. De 2<sup>e</sup> persoon probeerde een naam met speciale karakters in te geven en dit lukte. Wij hebben dit aangepast zodat dit niet meer kan.
3. Persoon 3 kon niet deelnemen aan de quiz in het begin omdat hij de code om deel te nemen in kleine letters had geschreven i.p.v. in hoofdletters.
4. Persoon 4 werkte de quiz ook af zonder problemen. Alles liep goed.

### Verbeteringen

- Wij hebben css aanpassingen gedaan bij de lottie files
- Wij hebben ervoor gezorgd dat speciale karakters en spaties niet meer mogelijk zijn in de quiz.
- Wij hebben aanpassingen gemaakt zodat kleine letters en hoofdletters gelijkwaardig zijn bij het deelnemen van een spel met spelcode.