



SlimFit Quiz

Bryan Vanoverschelde
Berni Cortvriend
Gil Parmentier



Korte toelichting

- Meerkeuze vragen quiz
- Quizmaster en speler
- Polar OH1
- Hartslag bereiken → Antwoorden vrijspelen
- Tijd = Score



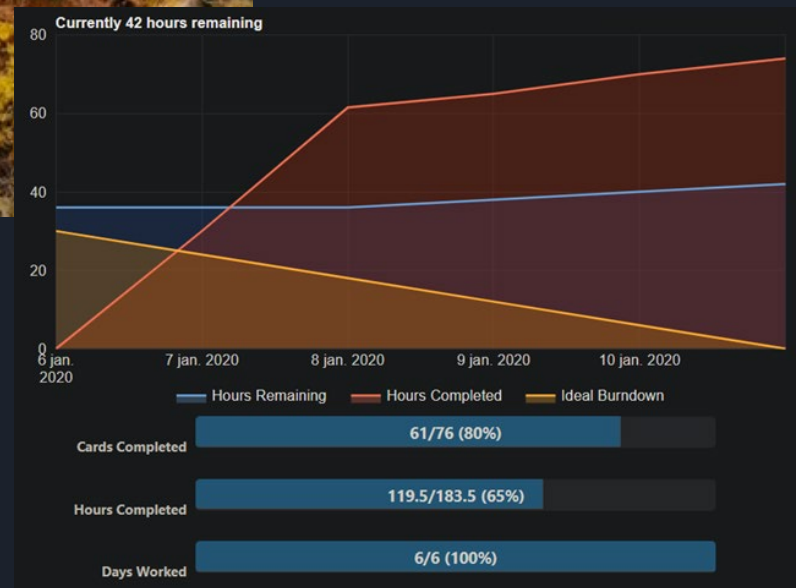
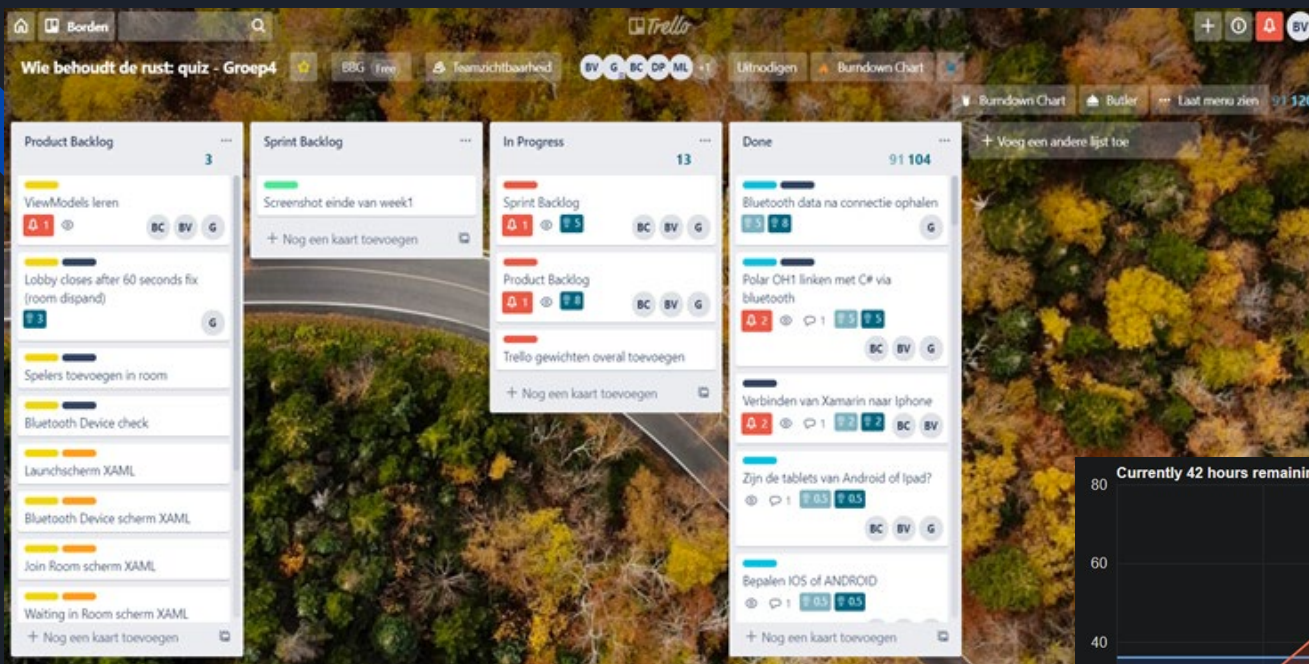
Waarom SlimFit Quiz?

- Combinatie van sport en gedachtegang
 - Denken wordt veel leuker als je erbij sport
- Competitieve sfeer
 - Iedereen wil winnen
- Quizmaster kan zien wie er fit is.



Week 1: Hoe zijn we te werk gegaan?

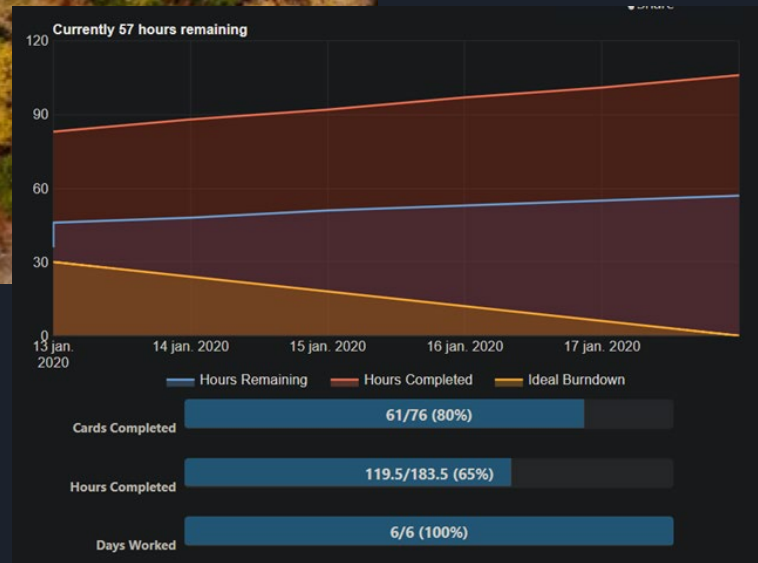
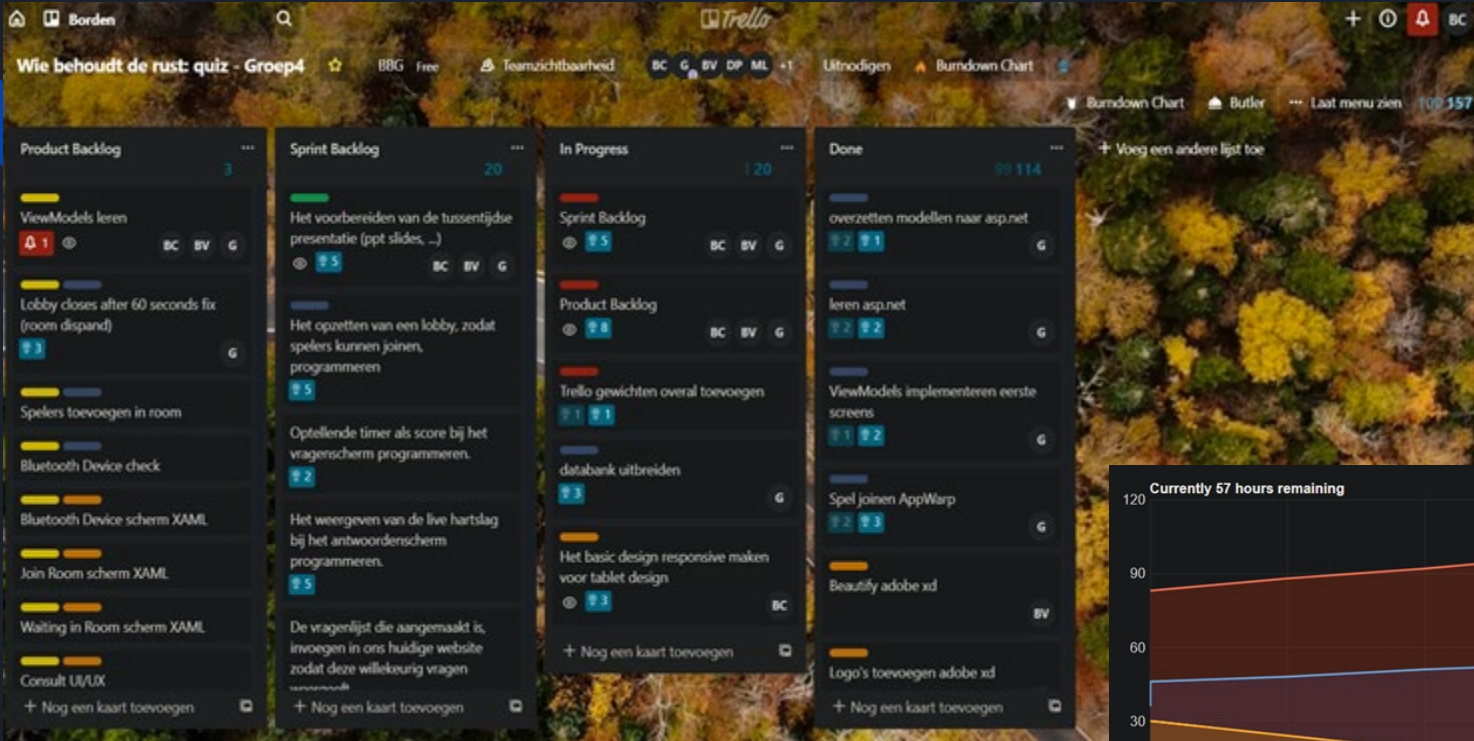
- Berni
 - Quizvragen opzoeken (JSON notatie)
 - Adobe XD design 'quizmaster'
 - Het opzetten van Trello
 - Prototype quizmaster
- Bryan
 - Kleurenschema bepalen
 - Adobe XD design van 'speler'
 - Prototype leerling
- Gil
 - Keuze DBMS + opgezet + quizvragen
 - Gameserver/lobby bepalen





Week 2: Hoe zijn we te werk gegaan?

- **Berni**
 - Verderwerken aan het prototype design
 - Opzetten van gezamenlijke basic classes CSS
 - Het uitwerken van het design van de speler in HTML & CSS
- **Bryan**
 - Logos photoshoppen & toevoegen in design
 - Nieuw kleurenpallet (na de switch)
 - Het uitwerken van het design van de quizmaster in HTML & CSS
- **Gil**
 - Bluetooth connectie Xamarin
 - Configureren classes Xamarin
 - Opzetten van lobby
 - Viewmodels implementeren
 - Betere opties opzoeken (nieuwe backend/frontend) door problemen





Week 3: Hoe zijn we te werk gegaan?

- Berni
 - Het maken van de tussentijdse powerpoint
 - Maken van een nieuw design na consult
 - Coderen van het nieuwe design
 - Responsive maken van nieuw design
 - Straffensysteem invoeren bij een fout antwoord.
- Bryan
 - Bluetooth connectie javascript
 - Bluetooth verbinding behouden(problemen)
 - Bijdrage bij socket & javascript
- Gil
 - Databank uitbreiden
 - API opgezet→ uiteindelijk socket
 - Begin gameflow(Socket Javascript)

Wie behoudt de rust: quiz - Groep4



BBG Free

Teamzichtbaarheid

BC G BV DP ML +1

Uitnodigen

Burndown Chart



Burndown Chart

Butler

Laat menu zien

111 214

Product Backlog

29

UI/UX Speelverloop

De Quizmaster moet de quiz kunnen stoppen.

3

Nice To Have UI/UX

Micro Interaction toevoegen bij het toevoegen van tijd als straf bij een fout antwoord.

1 3

BC

Presenteren / Testen

Project demo voorbereiden

8

Scrum Presenteren / Testen

Burndowncharts Toevoegen in presentatie

1

Startelementen Speelverloop

Envoor zorgen dat er een

+ Nog een kaart toevoegen

Sprint 2

+ Een kaart toevoegen

Doing

6

UI/UX

Nieuw design uitwerken in HTML & CSS

6

BC

+ Nog een kaart toevoegen

Testing

+ Een kaart toevoegen

Done

111 179

Scrum

Trello op orde zetten

3

BC

UI/UX

Nieuw design in Adobe XD

4 4

BC

Speelverloop

De vragenlijst die aangemaakt is, invoegen in ons huidige website zodat deze willekeurig vragen weergeeft.

3

BV

G

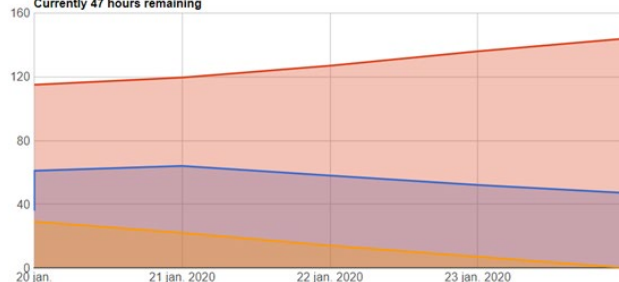
Speelverloop Technische aspecten

Envoor zorgen dat iedereen start in het spel als de quizmaster op start drukt.

3

+ Nog een kaart toevoegen

Currently 47 hours remaining



Hours Remaining Hours Completed Ideal Burndown

Cards Completed 75/93 (81%)

Hours Completed 178.5/203.5 (88%)

Days Worked 5/5 (100%)

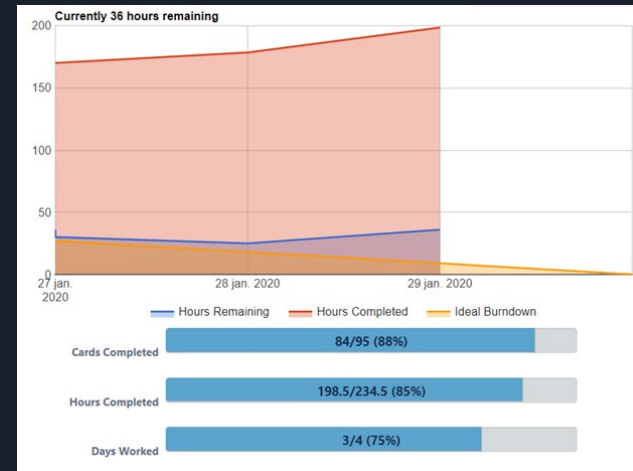
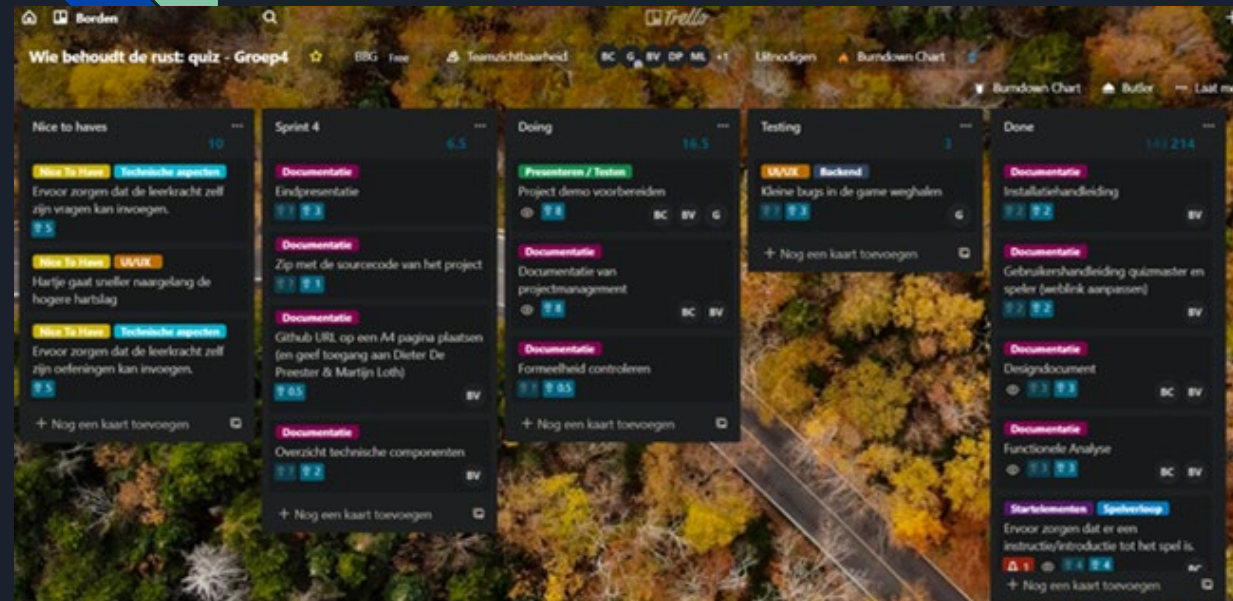
Average Daily Burndown
35.7 Hours

Estimated Completion Date
Jan 29, 2020



Week 4: Hoe zijn we te werk gegaan?

- Berni
 - Toevoegen van Micro-Interactions
 - Toevoegen van hovers en actives op buttons
 - Quizmaster kan spel stoppen
 - Het maken van de introductie in het spel
 - Kleine bugs fixen in het spel
- Bryan
 - Documentatie van alle documenten
 - Nice to haves (sound effects)
 - Bug testing
- Gil
 - Gameflow vervolledigen (Socket Javascript)
 - Backend & Frontend online plaatsen
 - Bug fixing





Reflectie Project

Wat was goed?

- Taakverdeling
- Durven je mening te uiten
- Communicatie

Wat kan beter?

- Betere afspraken in het begin van het project
- Vroeger knopen doorhakken
- Minder twijfelen



Demo

Eindresultaat