Project 2: Quiz met hartslagmeter

# Rollenverdeling Team

Berni Cortvriend

* Structuurgever van het project
* UI / Front-end

Bryan Vanoverschelde

* UI / Front-end
* Adobe XD

Gil Parmentier

* Back-end
* Javascript

# Project omschrijven

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 word krijgt een kind seconden bij. Het kind met het minst aantal seconden op het einde van het spel, is de winnaar.

# Technische elementen

* 1 scherm per deelnemer + coach (admin account)
* 1 hartslagmeter per deelnemer
* De data van de hartslagmeter wordt gestuurd naar de database (azure)
* De hartslag wordt live weergegeven op het app scherm
* We gebruiken Electron (javascript, css, html)
* Introductie voor het starten van het spel
* Quizmaster beslist welke oefeningen/opdrachten er worden gedaan
* Quizmaster start spel wanneer iedereen verbonden is

# C:\Users\Berni\Documents\School Eerste Semester 2019-2020\Project2\TechnischeDiagram-beter.png

# Trello

