**Groep D: Jestin van Hamond, Joë Hooijmaijers, Tristan van Dijk, Thom van Hout, River Geraedts, Coen Heesakkers**

OIS Analysedocument

Inhoudsopgave

[Gebruikers 2](#_Toc493498047)

[Huidige Situatie 3](#_Toc493498048)

[Systeem 4](#_Toc493498049)

[Functional Requirements 5](#_Toc493498050)

[UI 6](#_Toc493498051)

# Gebruikers

Ons product zal door leerlingen van basisscholen, en docenten gebruikt worden. De leerlingen hoeven alleen maar de controllers te gebruiken. Het is belangrijk dat deze interactie eenvoudig is.  
Docenten gaan daadwerkelijk ons programma gebruiken, omdat het een docent van elk willekeurig vak kan zijn, is het belangrijk dat het programma overzichtelijk is, gericht op elk vak en snel te gebruiken is.

# Huidige Situatie

De huidige situatie is dat leerstof wordt geöefend door het maken van schriftelijke opdrachten. Deze opdrachten moet de docent vervlogens handmatig nakijken.

# Systeem

*Docenten:*

De docent kan inloggen op de applicatie op zijn of haar computer. Zo worden later de vragenlijsten gepersonaliseerd.

De docent kan nu zijn klas selecteren en een lijst genereren die elke leerling een controller toewijst. Leerlingen die absent zijn, zijn gemakkelijk te markeren en worden geen controller toegewijst.

Nu moeten de controllers gereed gemaakt worden. Het aantal controllers gekoppeld aan de computer is in het programma te zien in een overzicht. Het is belangrijk dat na deze stap nog altijd een controller kan worden toegevoegd of weggehaald.

Hierna kan de docent de gamemode, vragenlijst, en de tijdsduur instellen. Ook kan het spel gepauzeerd of gestopt worden.  
Er zijn hier ook opties waar kan worden gekozen uit bijvoorbeeld of de vragen in een willekeurige volgorde gesteld worden, en of de vragen centraal gesteld worden of juist individueel op elke controller.

Na afloop van een spel kan de docent kiezen om de resultaten op te slaan.

De docent heeft ook de mogelijkheid om vragenlijsten aan te passen. Of vragenlijsten te uploaden naar het internet, of ze ervan te importeren.

*Leerling:*

De leerling krijgt op het display van de controller antwoorden op de gestelde vraag te zien, met de corresponderende kleur. Dit wordt vanaf het programma van de docent aangestuurd.

Ze kunnen richten op een kleur, en dan op de scan knop drukken, er is dan een feedback te zien of het gegeven antwoord goed is. Het gegeven antwoord wordt naar de applicatie van de docent gestuurd.

# Functional Requirements

1. Vragen moeten in een willekeurige volgorde gesteld kunnen worden.
2. Verschillende vragen moeten naar verschillende controllers verzonden worden.
3. Resultaten moeten op kunnen worden geslagen.
4. Vragen moeten aangepast kunnen worden.
5. Vragen moeten kunnen worden verwijderd of toegevoegd.
6. Er moet een lijst gegenereerd kunnen worden die controllers toewijst aan leerlingen.
7. Scores van klassen moeten vergeleken kunnen worden.
8. Controllers kunnen worden toegevoegd of weggehaald.
9. Het spel moet kunnen worden stopgezet of gepauzeerd. Controllers moeten hierop reageren.
10. Het spel moet een bepaalde tijd duren, deze kan vooraf worden ingesteld.
11. Leerlingen moeten aan een klas kunnen worden toegevoegd of weggehaald.
12. Er moet kunnen worden aangegeven dat een leerling niet meedoet vanwege bijvoorbeeld absentie.
13. Lijsten met vragen moeten geïmporteerd kunnen worden.
14. Lijsten met vragen moeten geëxporteerd kunnen worden.
15. Het aantal huidige spelers moet in de applicatie kunnen worden getoond.
16. Er moet na afloop van een les worden aangegeven welke controllers opgeladen moeten worden.

# UI

Dit zijn een aantal prototypen die wij waarschijnlijk gaan gebruiken voor onze applicatie. 

