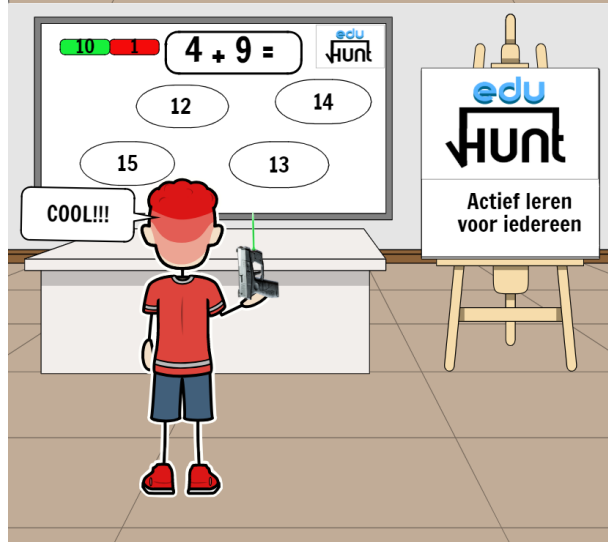
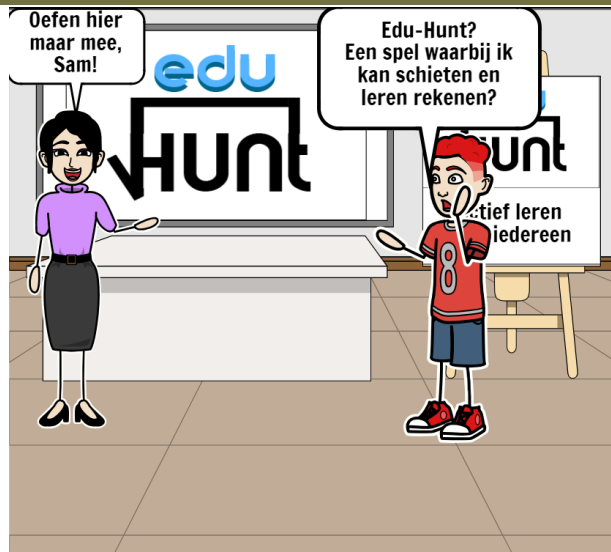
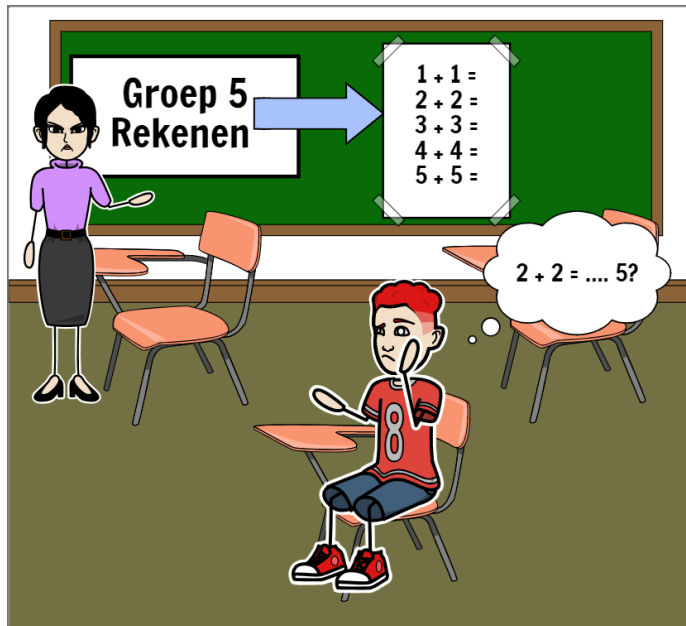


# User Experience

## 1. Scenario

Sam uit groep 5 wil beter leren rekenen. Daarom is hij uitgedaagd om EduHunt te proberen. Hij pakt het lazergeweer en gebruikt dit om zijn antwoord in te vullen op de vraag die bovenaan word weergeven. Zodra hij begint kiest hij de moeilijkheid uit en gaat hij zijn best doen om zo'n hoog mogelijke score te behalen. Zodra hij 3 fouten heeft gemaakt is hij af en zal zijn score op de tv staan. Hiermee zal hij sneller leren nadenken en beter leren rekenen.

## 2. Storyboard



### 3. Prototype

