**Logboek**

*Week 1*

We hebben een aantal ideeen bedacht. We gingen eerst categorien opnoemen wat ons leuk zou lijken. Vervolgens gingen we 2 eruit pakken en daarbij een app bedenken. De concepten hebben we niet allemaal opgeschreven maar de 2 die we ons het best herinneren zijn

1 : Een app die de tijdlijn van personen laat zien. Soort van Wikipedia maar dan in een tijdlijn met key punten

2: Wie ben ik bord spel. Hier gingen we uit eindelijk voor omdat de bord spel leuk was en een game maken ons ook best leuk leek.

*Week 2*

Concept verder uitgewerkt. Nagedacht over onze doelgroep en wanener ze onze app precies zouden gebruiken. Verder hebben we nog een presentatie gehouden waar we de feedback van gingen gebruiken

Week 3

Feedback van vorige week gebruikt om concept te verbeteren. Voor de rest zijn we gewoon meer gaan nadenken over de functionaliteit die we precies erin willen hebben.

Week 4

We hebben een flowchart gemaakt voor onze app. Verder hebben we nog wireframes gemaakt op balsamiq. De doelgroep die we in week 2 hadden bedacht gingen we verder uit werken volgens een template. Daarna hebben we ons voorbereid op de volgende presentatie.

Week 5

Balsamiq wiregrames laten testen door doelgroep. Basis punten onthouden en ingewerkt in onze app. Verder hebben we de GUI aangepast en zijn echt gaan nadenken over hoe we het gaan maken, dus vooral proof of concepts gaan proberen te vinden op het internet.

Week 6

Begonnen met basis. Inlogscherm en registeren, dit doen we met behulp van de phpmyadmin website die de school aanbied op Athena. Verder hebben we nog table gecreerd in de database. En ook hadden we nog de storyboard al voor een deel gemaakt op xcode.

Week 7

Database verbetert en verder uitgewerkt. Php code begonnen te schrijven. Verder proberen te werken met de multi peer connectivity. Die niet echt goed werkte bij ons. Ook leek het ons niet echt zo fijn.

Week 8

Vooral bezig geweest met het fixen van code. Bugs weghalen en datasource verbeteren. Ook hebben we besloten om puur database te gebruiken en multipeer connectivity weg te laten. Hierdoor is onze app nu echt turnbased.

Week 9

Uitdagen op basis van username gemaakt. Character kiezen, elimineren, raden ook aan gewerkt. Verder hebben new een chatbox gemaakt.

**Feedback**

**Eerste Presentatie**

- Spel iets uitbreiden omdat het momenteel nog te saai lijkt, dus hebben we nog gedacht over een soort van rank system die te maken heeft met de aantal games die je gewonnen hebt. Verder kregen we te horen dat 1 van de leukste aspecten van de spel was dat je kon vragen wat je wou dus een open chat functie zou ook heel leuk zijn. En 1 van de mensen die feedback gaf dacht dat ipv character we facebook fotos gingen gebruiken en dat mensen elkaar op basis daarvan moesten raden. Dit leek ons ook heel leuk om te doen. Maar n ate hebben overlegt en aan mensen hebben gevraagd. Zou dit nooit echt leuk kunnen zijn omdat mensen 1 niet altijd hun gezicht willen delen, 2 soms een landschap als profile foto hebben. 3 je kunt dan niet tegen vrienden spelen omdat je hun facebook fotos waarschijnlijk al kent.

Dus wat hebben we precies verandert :

* Vrije chat functie je mag typen wat je wilt
* Hadden eerst dat je moest raden binnen 3 rondes, hebben dat weg gehaald
* Kunt inloggen met social media
* Kan vrienden uitdagen via social media

**Tweede Presentatie**

De presentatie hier hadden we wat minder feedback opgekregen dan we hadden gehoopt. Belangrijkte dat we hier te horen kregen was dat we meer moesten testen omdat je dan zo pas kunt zien wat een user ervan vind. Onze wireframes waren duidelijk dus we konden al testen en onze doelgroep waren gewoon studenten dus we konden het gewoon op school testen. En nadat we getest hadden kregen we een paar dingen te horen

Wat hebben we verandert :

* Chat moet niet al te vrij zijn want mensen moeten het niet kunnen spammen
* Je mag maar 1 x raden