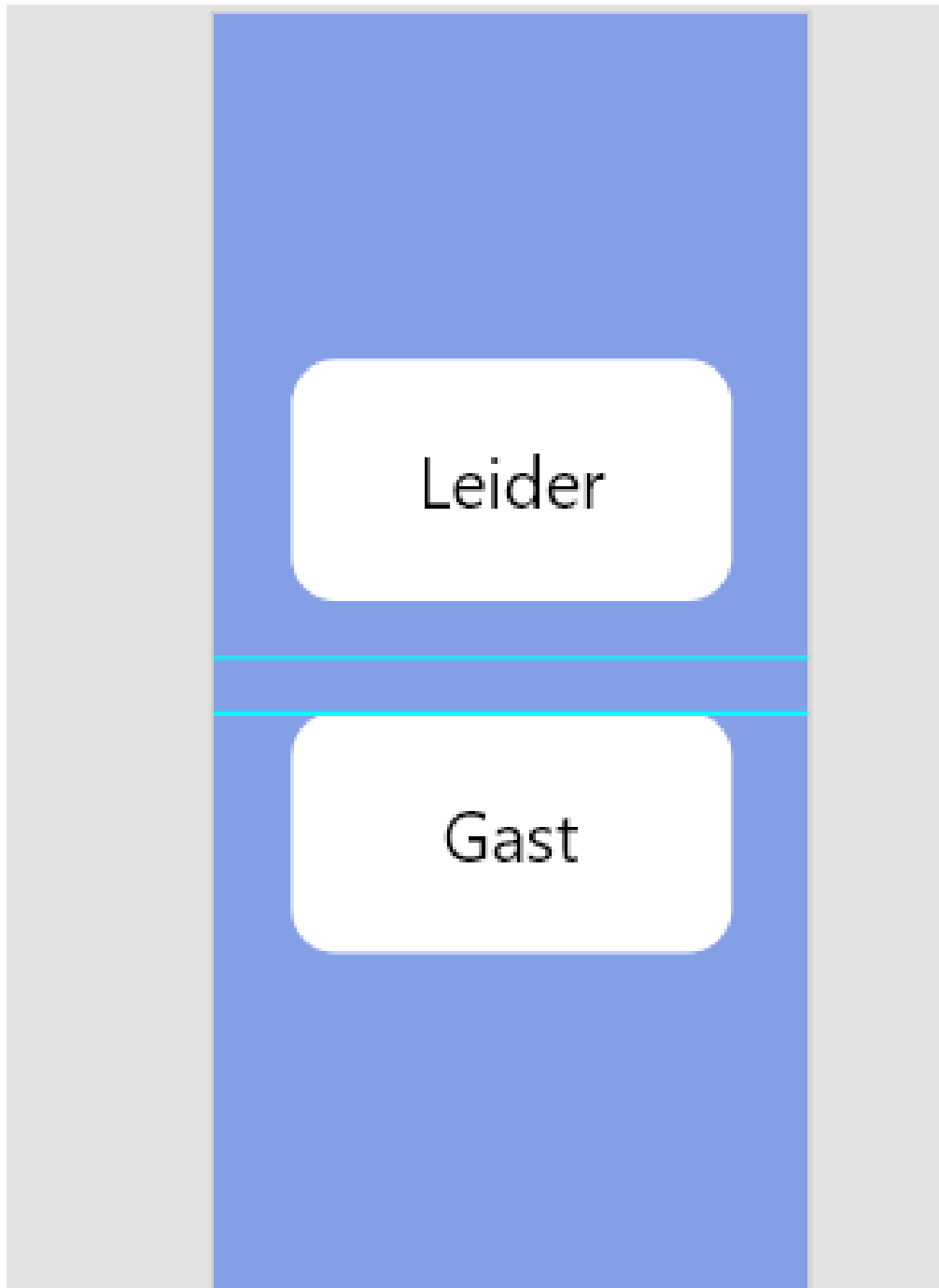


## Sprint X



Door: Sil van Tiel

## Inhoudsopgave

|  |    |
|--|----|
| Intro .....  | 3  |
| Research .....   | 3  |
| Wat is er al op de markt? .....  | 3  |
| 1. Team maker.....   | 3  |
| 2. Team Picker Wheel.....  | 5  |
| 3. Group maker   #1 Powerful Random Team Generator .....                   | 6  |
| 4. Kahoot .....  | 6  |
| 5. DartCounter.....  | 7  |
| 6. Keepthescore.....   | 8  |
| 7. Score Counter – keep score in any games.....                            | 8  |
| 8. Conclusie. ....   | 9  |
| Vragen voor doelgroep.....   | 10 |
| Usability Test .....   | 11 |
| Het doel van de test: .....  | 11 |
| Onderzoeksvraag:.....  | 11 |
| Test personen:.....  | 11 |
| Situatie: .....  | 11 |
| Test opdrachten: .....   | 12 |
| Vragen die beantwoord moeten worden door testpersoon:.....                 | 12 |
| Test opdrachten met antwoorden: .....                                      | 12 |
| Vragen die beantwoord moeten worden door testpersoon met antwoorden: ..... | 13 |
| Conclusie Usability test .....   | 14 |
| Toekomst plannen .....   | 14 |

## Intro

Het doel van dit document is om research te doen naar mijn Sprint X idee. Hierbij heb ik als idee om een combinatie tussen 2 verschillende apps te maken die naar mijn mening mooi bij elkaar passen. De twee apps waaruit ik mijn app wilt voortzetten zijn de apps waarbij je teams kan maken en de apps waarbij je score bij kan houden. Deze wil ik graag combineren zodat mensen die in een grote groep zitten op een handige manier teams kunnen maken waarbij ook gelijk de score bijgehouden wordt.

In dit document krijgt u verschillende onderdelen te zien om te beginnen begin ik met research doen door het kijken naar mijn concurrenten. Wat is er al op de markt en wat maakt hun speciaal van de rest? Waarna een interview volgt met vragen over zo'n apps. Wanneer ik deze heb afgerond en een conclusie heb getrokken begin ik met het design om hier vervolgens doormiddel van een Usability test te testen of mijn app goed in elkaar zit.

## Research

Wat is er al op de markt?

### 1. Team maker

The screenshot shows the 'Team Maker' website interface. It has a light green background and is divided into several sections:

- Copy & paste names below:** A text area with the format 'One Name per Line' containing a list of names: Michael Scott, Jim Halpert, Pam Halpert, Oscar Martinez, Stanley Hudson, Phyllis Lapin, Angela Martin, Meridith Palmer, Toby Flenderson, Dwight Schrute, Andy Bernard, and Kevin Malone.
- Team Names:** A section with a dropdown menu set to 'Cars' and a list of car brands: Bugatti, Jaguar, Audi, Cadillac, Lamborghini, Bentley, Porsche, and Volvo.
- Team Options:** A section with a slider for 'No. of Teams' set to 10, an 'Output Format' dropdown set to 'Show Preview (HTML)', and a 'Generate Teams!' button.
- Output:** A section titled 'Here are your teams:' showing the results. It lists 'Ferrari' with members Angela Martin, Francine Hanson, Jane Siegel, and Phyllis Lapin, and 'Mercedes'.

At the bottom right, there is a banner for 'Teamistr App' available on the App Store, with a thank you note to Timothy Harter.

<https://chir.ag/projects/team-maker/>

**Team maker** is een website waarbij het doel is dat men teams kan maken. De opmaak ziet er zo uit dat ze hier niet op gefocust hebben. Je kan zien dat ze het vooral werkend willen hebben gekregen in plaats van de uitstraling.

Je kan wel zien dat je veel optie's hebt. Je kan hierbij bijvoorbeeld de namen invullen waaronder de voornaam en achternaam staat. Ook kan je de categorie van team namen hier bepalen. Wil je bijvoorbeeld auto naam teams hebben of gewoon Team 1, Team 2 etc. En hierbij kan je de namen van de groepen ook nog eens aanpassen naar je eigen keuze.

Niet te vergeten als je een groep hebt en er meer dan 2 teams moet komen kan je ook nog eens het aantal teams aanklikken.

## 2. Team Picker Wheel

### Team Picker Wheel

Randomize people into groups

The screenshot displays the Team Picker Wheel application interface, divided into three main sections:

- 1. INPUTS**: A list of names (lars h, lars k, martie, anita, putje, kratje, anne, floor, aukje, joost, dirk) with gender selection icons (male/female) and a plus sign to add more names.
- 2. CONTROLLER**: A section for configuring the randomization process, including a checkbox for "Balance gender distribution" (checked), a "Number of groups" input set to 6, a red "START" button, and a dark blue "Open Groups Board" button with a "Remove All Groups" link below it.
- 3. RESULT**: A display of the generated teams. Team 1 (dark blue) contains anne, sil, and lars k. Team 2 (red) contains anita, justin, and kratje. Team 3 (orange) contains inge, stan, and niels. Team 4 (light orange) contains martie, sander, and lars h. Teams 5 and 6 are partially visible at the bottom.

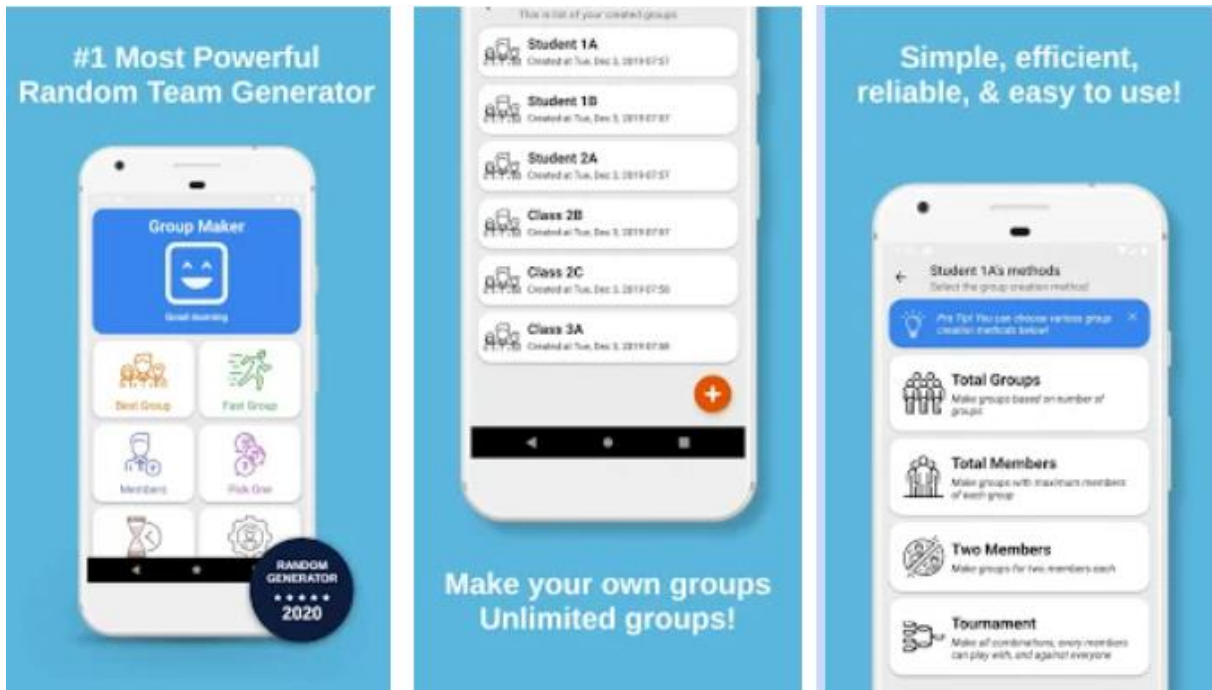
<https://pickerwheel.com/tools/random-team-generator/>

**Team Picker Wheel** is een online applicatie waarbij je teams kan maken. Deze applicatie is qua design beter uitgewerkt als de vorige en heeft een aantal leuke features.

Voor het design is hier beter naar gekeken het lijkt niet zo'n standaard team maker waar alleen maar op de code is gefocust in plaats van het design. Hierbij is ook naar de uitstraling gekeken. Wat ik wel apart vind is dat je de namen aan de rechterkant moet invullen en dat de teams links komen te staan. Ik had het liever andersom gezien. Met dat je aan de linkerkant de namen in kan vullen en dat ze rechts komen te staan.

Een leuke feature die ze hier hebben is dat je het geslacht op een makkelijke manier kan aanpassen. En bij het maken van de teams kan hier wel of geen rekening mee gehouden worden.

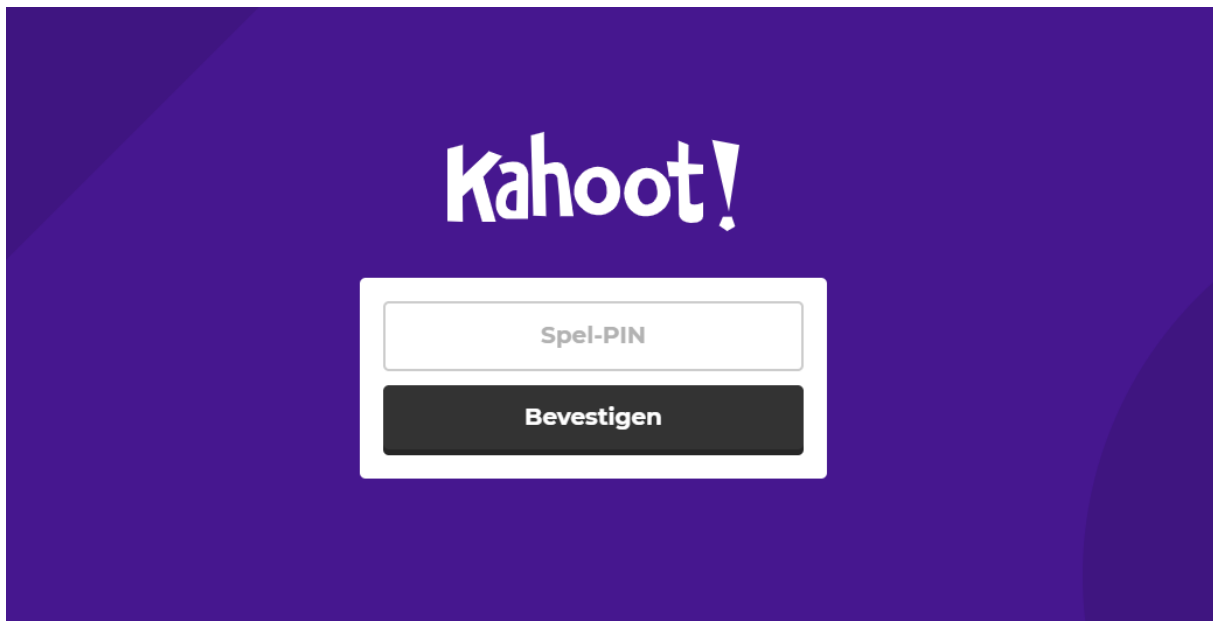
### 3. Group maker | #1 Powerful Random Team Generator



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fenproductions.groupmaker&hl=en>

Bij deze app vind ik het zelf lastig om handig groups aan te maken. Naar mijn mening moet je teveel moeite doen om teams in elkaar te kunnen zetten, het zou handiger kunnen. Qua design ziet het er goed en overzichtelijk uit. Hierbij gaat het om de knoppen die in vierkanten langs en onder elkaar staan met een duidelijke icon. Ook zie je boven in een lachende kubus waarbij staat: "Good morning".

### 4. Kahoot

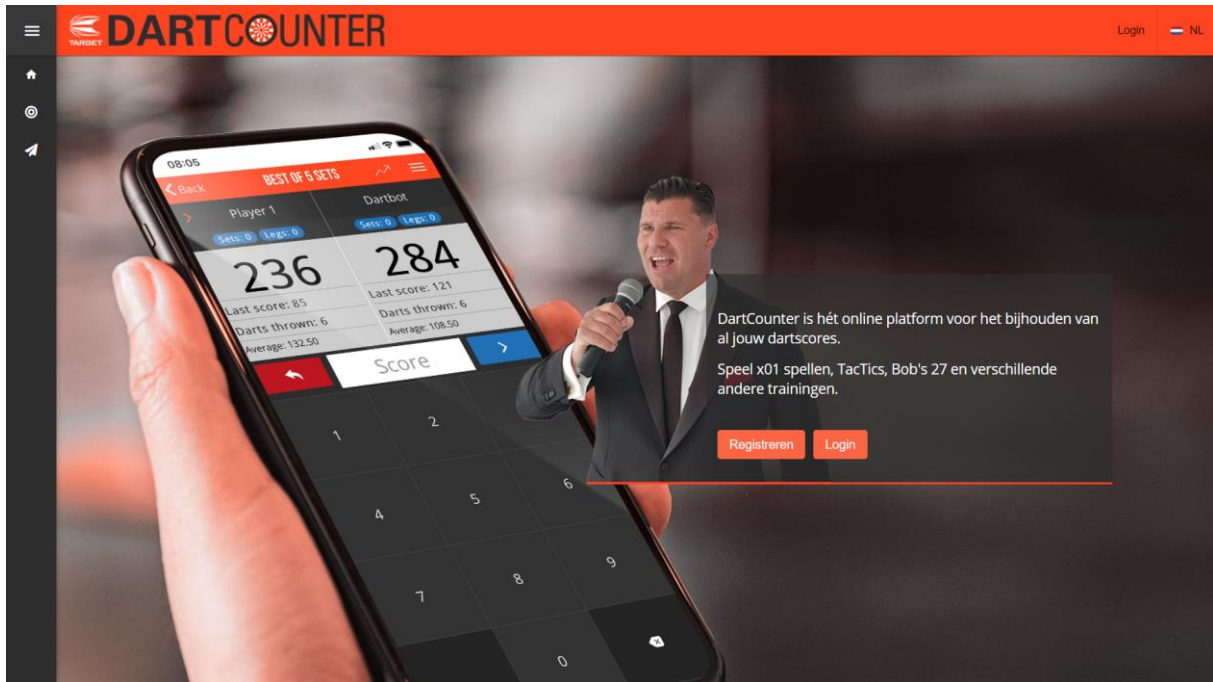


<https://kahoot.it/>

Bij Kahoot hebben ze goed gekeken naar hoe je handig in een game terecht kan komen. Hierbij krijgt de leider een code en moeten de gasten/gebruikers de code invullen om zo mee te kunnen doen. Hierbij kwamen wel alle vragen alleen bij de leider voorbij.

Als je hier op de website komt ziet het er rustig en clean uit, het enigste wat je op het begin kan doen is de pin in te typen en verder te gaan. Wanneer je verder gaat hoef je pas je naam in te type en niet gelijk in het begin. Dit zorgt voor de rust in het design en kom je erachter dat je niet snel iets vergeet.

## 5. DartCounter



<https://dartcounter.net/nl>

Dart counter is een app en website waarbij je als gebruiker je naam kan invoeren en die van je tegenstander en zo op doormiddel van verschillende spellen de punten bij kan houden. Hierbij gaat het om de bekendste dartspellen zoals het gooien van af 501 terug naar 0.

Qua design ziet de website en de app er beide strak uit. Een goed ogend en handig menu om naar de spellen te komen en om het opstarten ervan. Ook is het handig om de punten in te vullen. Je krijgt niet heel je toetsenbord te zien bij het invullen van de punten alleen maar de cijfers van 0 tot en met 9.

Hierbij is het dat je wel met een aantal x punten begint en hierbij je zelf de score moet invullen om zo het aantal x punten te verlagen totdat je uiteindelijk op 0 uitkomt.

## 6. Keepthescore

+ ADD SCORES

Updated: just now

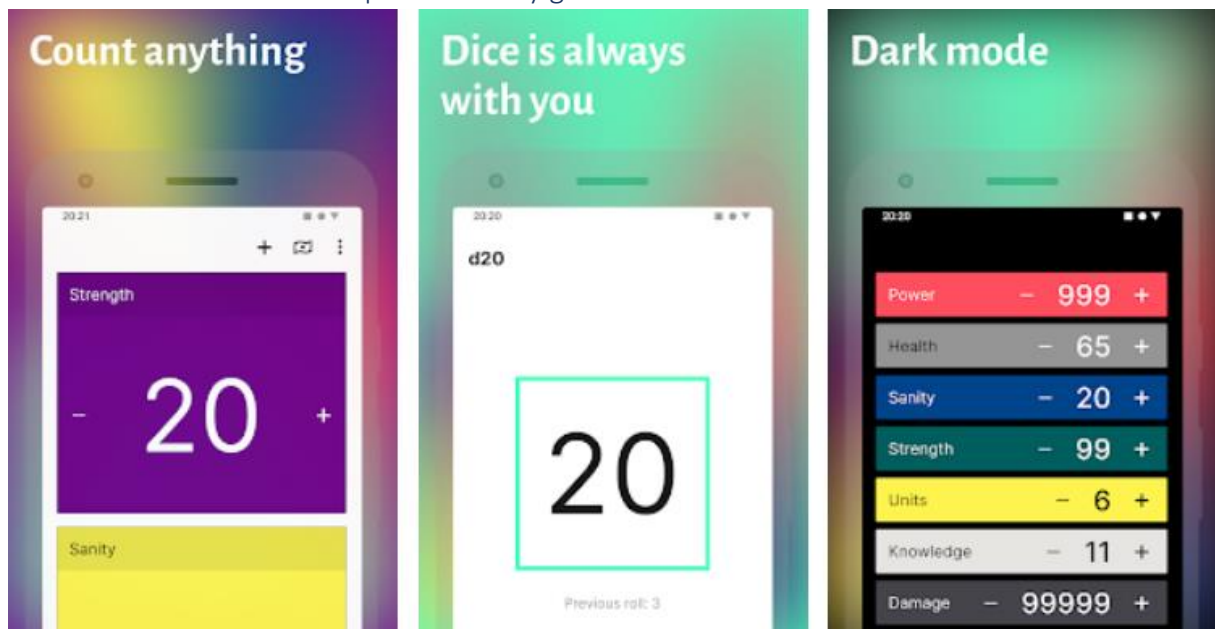
|            | TOTALS | 2. | 1. |
|------------|--------|----|----|
| Player 4 🏆 | 70     | 60 | 10 |
| Player 1   | 20     | 10 | 10 |
| Player 2   | 20     | 10 | 10 |
| Player 3   | 20     | 10 | 10 |

<https://keepthescore.co/board/dhhbbgpyvxe/>

Bij keepthescore heb je verschillende manieren om je score bij te houden, denk hierbij aan per ronde een aantal punten bijschrijven of een counter waarbij je zelf steeds plus een punt kan toevoegen of weghalen. De website ziet er rustig en overzichtelijk uit. Als je per ronde de punten bijhoudt kan je ook per ronde zien hoeveel punten je hebt behaald. Persoonlijk had ik het totaal punten wel achteraan neergezet in plaats van vooraan, en had ik ronde 1 links gezet en ronde 2 rechts ervan en zo verder in plaats van andersom. Maar ik begrijp wel waarom ze het zo doen, zo is het wel overzichtelijker als er een hele lijst aan rondes staat. Want dat staat de naam bij het totaal aantal punten en dan is het zo te zien hoeveel men er heeft.

Ook leuk dat ze op de website met emoticons werken. Deze zijn handig toe te voegen maar kunnen wel een extra waarde brengen in het design van de website.

## 7. Score Counter – keep score in any games



<https://play.google.com/store/apps/details?id=ua.napps.scorekeeper&hl=nl&gl=US>

Score counter is een mobiele app waarbij je op een handige manier score bij kan houden door op het plusje of het minnetje te drukken. Er worden vierkantjes weergegeven als je een persoon toevoegt, hierbij kan je dan zelf de naam veranderen en je kan de kleur van het balkje ook veranderen om het



overzichtelijker te maken. Bij deze app kan je dus op een hele handige manier punten toevoegen door alleen maar te hoeven klikken.

## 8. Conclusie.

Ik ben erachter gekomen dat er een heleboel apps zijn voor het maken van teams en het bijhouden van scores. Over het algemeen hebben ze veel in gemeen met elkaar bij de scores is dat je verschillende blokken hebt wat als personen of als groep dient waarbij je met een plusje punten kan toevoegen en met een minnetje punten kan verwijderen.

Bij het maken van teams zit het ook hetzelfde in elkaar, hierbij voert iemand alle namen in en kan je zo kiezen in hoeveel teams ze worden opgedeeld. Bij de meeste krijgen de groepen ook al gelijk een naam of kan je de categorie kiezen hoe de teams kunnen heten.

Zo kun je wel zien dat er veel apps en of website zien waarbij je score kan invullen of teams kan maken, maar er is nog niet zo iets waarbij je beide in combinatie van elkaar hebt in een app of website. Bij het maken van teams worden mensen meestal door één iemand ingevuld en kunnen mensen hunzelf niet toevoegen.

Dus ik wil een app creëren die een combinatie heeft van het inloggen doormiddel van een code waarbij mensen in een team gezet kunnen worden of solo moeten spelen. En per spel punten kunnen verkrijgen en die bijgehouden worden in de app. Ook kan ik een aantal features toevoegen van het toevoegen of je man of vrouw bent en of er hier rekening mee gehouden moet worden of niet.

### **Waarom is mijn app beter dan de rest?**

Mijn app is beter dan de rest omdat het een simpele maar effectieve combinatie is van 2 verschillende producten in één. Hierbij hoeft de leider zelf niet de namen in te voeren want dat wordt gedaan door de gebruiker zelf doormiddel van een groep waar men in kan komen door de weggegeven code van de leider. De punten telling gaat ook op een simpele manier want de leider hoeft zelf niet de punten in te vullen dit doen de spelers doormiddel van het invullen of ze gewonnen/verloren hebben of dat ze 1<sup>ste</sup>, 2<sup>de</sup> of 5<sup>de</sup> zijn geworden. En de punten tellen alleen als iedereen op een gelijke en goede manier de punten heeft ingevuld.

## Vragen voor doelgroep

Voordat ik ben begonnen met het maken van een design ben ik gaan kijken naar hoe andere mensen denken over een app die te maken heeft met het bijhouden van score en het maken van teams. Hierbij wou ik vooral kijken naar de inbreng die hun hadden. Hebben hun nog leuke features die ik niet moet vergeten of willen ze sowieso iets niet hebben. Ook was mijn vraag hoe hun deze app voor zich zagen, zodat ik hier op kon inspelen.

- Als u denkt aan een app waarbij de score bij gehouden wordt, waar denkt u dan aan? -> punten telling
  - Ikzelf denk dat gelijk aan apps waarbij voetbal wedstrijden bijgehouden worden.
  - Plek waarbij je score van spelletjes bij kan houden door op plus of min te klikken in een app, eigenlijk hetzelfde als turven.
  - Wat ik voor me zie is een rijtje namen met rechts erlangs het aantal punten, zoals turven. En dan bovenaan gene met meeste punten tot de minste onderaan.
- Wat zou deze app dan moeten hebben? / waar zou deze app uit moeten bestaan?
  - Iets wat de score bij kan houden, maar ook meerdere scores bij kunnen houden.
  - Spelletjes met tijd dat hij ook de tijd bijhoudt
  - Dat je bij de punten namen kunt toevoegen dan weet je ook voor wie de punten telling is.
- Als u zoon app heeft gebruikt? Heeft u hier dan goede ervaringen mee.
  - Nee hier heb ik geen gebruik van gemaakt, wel heb ik met pen en papier lopen turven dit is wat het dichtbij komt.
  - Nee niet echt
- Als u denkt aan een app waarbij teams gemaakt worden, waar denkt u dan aan?
  - Aan een mooi rad waarbij namen worden gedraaid, met een kans dat hij per team tegelijk de namen pakt.
  - Bij het maken van teams dat ze verschillende namen hebben zoals kleuren, een team is rood, geel, groen etc.
- Wat zou deze app dan moeten hebben? / waar zou deze app uit moeten bestaan?
  - Knop die de teams kan opsplitsen.
  - Plek waar je de namen in kan vullen
  - Plek waar je het aantal teams kan kiezen
  - Thema teamnamen zoals voor van auto's, dieren, steden etc.
- Als er een app wordt gemaakt waarbij de score bijgehouden moet worden en waar er teams gemaakt kunnen worden, waar denkt u dan aan?
  - 2 aparte plekken waar je tussen kunt schakelen, een plek wat te maken heeft met het bijhouden van score en een plek waar je teams kan maken.
  - Is het per team dan score of per persoon. Namen met scores erachter. Waarbij teams automatisch worden ingevuld.
- Is het logisch om de apps bij elkaar te hebben en waarom?
  - Ja natuurlijk, waarom zou je het apart willen hebben als het in een app kan.
- Zijn er nog extra opmerkingen?
  - De app zit logisch in elkaar, alleen had ik graag wat meer informatie over de app gezien. Bijvoorbeeld op de homepage een link gezet naar extra uitleg. Ook zou je een knop als deze bij het spelschema neer kunnen zetten, over hoe deze pagina in elkaar zit. Dit om ervoor te zorgen dat alles nog iets duidelijker wordt.

## Usability Test

Nadat ik deze versie heb gemaakt ben ik verder gaan kijken naar hoe de gebruikerservaring is. Is de gebruikerservaring goed of hebben ze nog een aantal dingen die ik aan moet passen. Om hier achter te komen heb ik een aantal scenario's bedacht die men moet uitvoeren. Een voorbeeld hiervan is dat men moet proberen een spel toe te voegen aan de huidige spellen. Ook bestaat het uit een aantal vragen die men moet beantwoorden.

Deze usability test is er om de problemen en fouten in het ontwerp te kunnen vaststellen. Maar ook de gebruiksvriendelijkheid en gegeven informatie moeten duidelijk weergegeven worden.

### Het doel van de test:

Het vaststellen van inconsistenties in het ontwerp en probleemgebieden met betrekking tot bruikbaarheid binnen de gebruikersinterface en inhoudsgebieden. Mogelijke foutenbronnen kunnen zijn:

- Navigatiefouten – Het niet kunnen vinden van functies, verkeerd klikken om een functie te voltooien, vast zitten en niet meer weten hoe je terug komt.
- Presentatiefouten – Het niet vinden van de gewenste informatie in schermen en er niet naar verhoren te handelen, onderdelen die niet of verkeerd worden ingeladen.
- Gebruiksproblemen – Onjuist gebruik van de knoppen en het omgaan met de app.
- Informatie fouten – Teksten of afbeeldingen geven niet genoeg informatie om het product uit te leggen.

### Onderzoeksvraag:

Kan de gebruiker door het bekijken van de app genoeg informatie opdoen om te begrijpen waarvoor het product dient?

### Test personen:

Er worden door een aantal mensen de usability test uitgevoerd waarbij het gaat om mensen met een telefoon van jong tot oud. De test is uitgevoerd door een paar mensen van in de 50 en een paar mensen van een leeftijd van 18 jaar.

### Situatie:

Je hebt geregeld dat je met je hele familie (36 man) een dag bij elkaar zouden komen. Het doel was dat jullie een spelletjes middag/avond gingen doen waarbij iedereen zelf een spel mee kon nemen. Nu zijn jullie wel met z'n allen bij elkaar maar hebben nog geen teams en schema gemaakt wie wanneer een spel gaat spelen en tegen wie ze moeten. Toen kwam één iemand op het idee om deze app te proberen.

### Test opdrachten:

1. Als leider zijnde hoor je spellen toe te kunnen voegen dus bij deze Zorg ervoor dat je een spel toevoegt aan de huidige spellen.
2. Wanneer je een nieuw spel gecreëerd heb, zorg ervoor dat je een regel toevoegt.
3. Zorg ervoor dat de punten telling uit komt te staan.
4. Je hebt jammer genoeg niet gewonnen bij 4 op een rij. Maar je hebt per ongeluk winst aangeklikt, zorg ervoor dat je dit verandert naar verlies.
5. Kijk of je de omschrijving van het spel kan bekijken tijdens het spelen.
6. Zorg ervoor dat je alle spellen hebt afgerond zodat je de uitslag kan zien. (Tip: klik op de onderste 2 spellen om door te kunnen gaan.)

### Vragen die beantwoord moeten worden door testpersoon:

1. Geef een uitleg van hoe jij denkt waar de app voor dient?
2. Wat moeten de gasten allemaal invullen om in de groep te komen?
3. Wat is de code die in dit voorbeeld is gegeven?
4. Moet de leider zelf ook de code invullen?
5. Kan je per ronde andere teams hebben of zit je elke ronde bij dezelfde persoon?
6. Wat is er volgens jou goed aan deze app?
7. Wat kan er volgens jou beter?
8. Zijn er nog extra opmerkingen?

### Test opdrachten met antwoorden:

- Als leider zijnde hoor je spellen toe te kunnen voegen dus bij deze Zorg ervoor dat je een spel toevoegt aan de huidige spellen.
  - ✓ Door iedereen gelukt zonder echte moeite
- Wanneer je een nieuw spel gecreëerd heb, zorg ervoor dat je een regel toevoegt.
  - ✓ Door iedereen gelukt
- Zorg ervoor dat de punten telling uit komt te staan.
  - Hij kwam er begin niet uit omdat hij bij de spel instellingen bleef haken, omdat hij dacht dat je via daar de score uit kan zetten. Later ging hij verder terug richting begin scherm waar hij zag staan dat je bij instellingen het uit kon zetten.
  - Drukte eerst op start spel maar dit is het niet zei ze gelijk, door hulp kwam ze er, waarom dacht je niet dat het bij instellingen zou staan: Dat had ik niet in de gate. Zouden we dat op een manier kunnen verduidelijken: Dacht dat het bij een ander scherm moest.
  - ✗ Niet helemaal gelukt door iedereen, hier kijken naar verbeteringen.
- Je hebt jammer genoeg niet gewonnen bij 4 op een rij. Maar je hebt per ongeluk winst aangeklikt, zorg ervoor dat je dit verandert naar verlies.
  - ✓ Door iedereen gelukt
- Kijk of je de omschrijving van het spel kan bekijken tijdens het spelen.
  - ✓ Door iedereen gelukt
- Zorg ervoor dat je alle spellen hebt afgerond zodat je de uitslag kan zien. (Tip: klik op de onderste 2 spellen om door te kunnen gaan.)
  - ✓ Door iedereen gelukt

### Vragen die beantwoord moeten worden door testpersoon met antwoorden:

- Geef een uitleg van hoe jij denkt waar de app voor dient?
  - Een spelletjes middag voor een grote groep.
  - De app is voor een nieuw spel om te spelen.
  - De navigatie is goed, je kunt alles perfect vinden en het ligt redelijk voor de hand van waar je moet zoeken.
  - Vooral voor grotere groepen die gezelschapsspellen doen. Om zo de scores bij te houden.
- Wat moeten de gasten allemaal invullen om in de groep te komen?
  - Kiezen uit leider of gast, vul naam in , vul code in.
  - Hun namen, en de code invullen.
  - De code en naam
  - De code en naam.
- Wat is de code die in dit voorbeeld is gegeven?
  - Sdg5g7
- Moet de leider zelf ook de code invullen?
  - Nee want staat al ingevuld.
  - Nee hoeft niet want hij staat er al in.
  - nee
- Kan je per ronde andere teams hebben of zit je elke ronde bij dezelfde persoon?
  - Nee variatie in ronde is mogelijk.
  - Bij dezelfde persoon, (vanuit achteren geroepen: bij instellingen!) Oja bij instellingen kan ik het aanpassen
  - Kan je aanzetten. Maar hoeft niet
  - Kan je instellen ja, dus je kan kiezen
- Wat is er volgens jou goed aan deze app?
  - Dat je handig grote groepen kan regelen.
  - Hetzelfde als bij vraag 1, de navigatie is makkelijk en het is overzichtelijk. Het idee is goed
  - Leuk dat het een idee zoals kahoot is. Zoiets bestaat nog niet tenminste nog nooit van gehoord, het is handig want score word goed en duidelijk bijgehouden. Laatst een duidelijke eind score. En uitleg.
- Wat kan er volgens jou beter?
  - Je gaat niet snel bij instellingen kijken van een app, want dat doe je nooit pas als je iets wilt veranderen ga je kijken. Verander instellingen naar Spel opties.
  - Lijst maken met spelletjes en dat je die spellen kan opslaan en later kan kiezen of je dit wilt.
  - Misschien het design, het design aantrekkelijker maken.
  - Wat er nog beter zou kunnen, Misschien dat je tussentijds een scoreboard te zien krijgt. Tussen games door, of zoals bij kahoot na elke ronde te zien dat je zoveelste komt te staan.
- Zijn er nog extra opmerkingen?
  - Uitleg op begin pagina, om extra informatie te geven over de app. Zodat de leider bijvoorbeeld niet 20x alles opnieuw hoeft uit te leggen.
  - Misschien zelfs Een grote start knop en een kleine knop met ik ben leider op homepage.

## Conclusie Usability test

De app is over het algemeen goed opgenomen, iedereen wist waar de app uiteindelijk voor stond door op de app te kijken. Ook wisten ze het doel erachter namelijk dat het een app is voor grotere groepen die gezelschapsspellen doen. Om zo de score bij te kunnen houden. Ook waren ze best tevreden hoe het in elkaar zat en konden ze over het algemeen bijna alles vinden wat ze nodig hadden. Wel vonden ze de optie instellingen iets minder, ze hadden liever gezien dat er spel opties stonden in plaats van instellingen dit omdat je zelf niet zo snel bij de instellingen gaat kijken omdat je dan aan andere soort instellingen denkt dan wat er nu de planning is. Ook vroeg iemand zich af of hij de score tussen door zou kunnen zien in plaats van alleen op het einde. Deze zou ik graag willen toevoegen aan spel opties omdat het ook leuk kan zien als je op het einde de score pas kan zien.

Iedereen begreep wel dat er nog geen tijd aan design bezig is geweest maar is er wel de opmerking gekomen dat ik op de homepage gasten in het groot neer moet zetten en leider in het klein neer moet zetten.

## Toekomst plannen

Omdat ik iets te laat was met het afronden van de usability test heb ik hier geen nieuwe versie meer op kunnen maken. Maar heb ik wel de onderdelen opgeschreven waar ik de volgende keer mee verder wil gaan als ik ooit met dit idee verder wil gaan.

- Het veranderen van de Homepage doormiddel van de Gasten groot neer te zetten met een kleinere knop eronder waarbij staat ik ben de leider.
- Bij het toevoegen/verwijderen van spellen een Library zitten met spellen die van te voren al zijn toegevoegd of dat mensen hun spellen openbaar kunnen zetten zodat er andere mensen ook nieuwe spellen leren kennen. Maar ook om spellen die ze ooit zelf in elkaar gezet hebben handig terug te vinden zodat ze niet steeds alle gegevens opnieuw moeten maken.
- Op de homepage een informatie knop zetten met extra informatie over de app, waar dient de app voor en wanneer kan je er goed gebruik van maken etc.
- Beginnen met het design van de app, hierbij gaat het om het logo en alles wat hierbij komt kijken. Denk aan de homepage en de rest van de pagina's aantrekkelijk maken.
- Bij leider opties de knop instellingen veranderen naar: Spel Opties.