

Onderzoeks verslag DOOMotica

19 januari 2018



Inhoudsopgave

1	inleiding	3
2	Opdracht	4
3	Probleemstelling	5
4	Centrale vraag	6
5	Deelvragen en onderzoeksvragen	7
5.1	Dahaus	7
5.2	speltjes	7
6	Verantwoording gebruikte methodes	8
7	Analyse van de gegevens	9
7.1	Dataverzameling	9
7.2	Analyse	9
7.3	Deelconclusie/ aanbeveling	9
8	Eindconclusie	10
9	Aanbeveling	11
10	Literatuurlijst	12

1 inleiding

De reden dat we dit project doen is zodat we de domotica in een huis zouden kunnen besturen. Hier voor maken we een webpagina waarop op onder andere de functies van Dahaus, spelletjes, tegeltjes voor je favoriete sites en nog wat andere tegeltjes voor je site geschiedenis.

2 Opdracht

De opdracht voor de studenten is het maken van een website waar de gebruiker een account kan aanmaken en op dit account kan inloggen. Na het inloggen moet de gebruiker zijn favorieten site op de pagina kunnen zetten in de daar aangewezen tegels er voor. verder zijn er nog tegels voor de laatst bezochte sites. verder is er nog plek voor simpele spelletjes en als laatst moet de gebruiker Dahaus kunnen gebruiken.

3 Probleemstelling

4 Centrale vraag

5 Deelvragen en onderzoeksvragen

5.1 Dahaus

5.2 spelltjes

De spelletjes die de studenten op de site moeten verwerken zijn simpele spelletjes voor de gebruiker om te spelen op de webpagina zelf. Er kunnen spelletjes op staan zoals:

5.3 Tegeltjes

De Tegeltjes die op de site verwerkt zitten zijn voor de gebruiker. Om zelf in te vullen met zijn of haar eigen favorieten websites.

6 Verantwoording gebruikte methodes

7 Analyse van de gegevens

7.1 Dataverzameling

7.2 Analyse

7.3 Deelconclusie/ aanbeveling

8 Eindconclusie

9 Aanbeveling

10 Literatuurlijst