## Feedback Team Project

**Testpersoon 1: Docent Sport Vlaanderen**

Het concept is duidelijk maar lijkt zeer veel op het gewone twister spel -> meer uitbreiding nodig anders heeft de app niet veel nut.

Hij geeft een sterke meerwaarde voor een systeem dat ook offline kan werken -> Dit is ook ingepland bij ons, dus dit is oké. Ook geen kabels tussen de mat en gsm

Groot probleem als de acties enkel weergeven worden op de gsm, hier is zeker nog een oplossing voor nodig. -> Hier voegen we een luidspreker toe zodat de acties ook auditief worden weergegeven.

QR-code was niet zo duidelijk, maar dit wordt al opgelost in de volgende versie

Een onboarding scherm of een tutorial toevoegen. Nu weet de speler niet hoe de verschillende game modes werken.

Een instelling waarbij het spel uitgebreid wordt tijdens het spelen. Bv. een timer die iedere 5 acties verlaagd.

Memory is een goede game mode.

Eventueel een RNG-factor toevoegen. Speler 1 moet zo rap mogelijk op de opgelichte knop duwen.

* Power ups? Bij het aanraken van een opgelichte knop mag de speler 1 hand lossen of extra acties.

Extra instellingen: Meer kleuren, kleuren wisselen (allemaal door elkaar), in zones werken.

Nieuwe game modes toevoegen dat helemaal afstappen van twister.

Bv. Een Guitar Hero mode: Max. 2 spelers. Bij dit spel vallen de kleuren en moeten de spelers met hun voeten op de opgelichte kleuren staan wanneer ze naar beneden komen.

Goed nadenken over de doelgroep -> 9-12jaar

* QR-code is al moeilijk
* Login niet nodig als er een play as guest knop staat zullen kinderen dit altijd gebruiken.
* Duidelijke uitleg van de spelregels. -> Tutorial of een Onboarding voor iedere game mode

**Testpersoon 1: Docent Howest – Dieter**

Luidspreker kan werken met een ingebouwde Voice API zodat we de namen van de speler kunnen invoeren.

Een Extra scherm die de actie ook weergeeft. Zodra de luidspreker de actie heeft uitgesproken is er geen mogelijk om dit nog eens te horen of zien.

* Een laptop gebruiken op de eindpresentatie is goed.
* Groot scherm is een Nice to Have

Goed afwerkte game modes zijn belangrijker dan veel verschillende game modes.

Kwaliteit over kwantiteit

Het grootste doel van het project blijft: Kinderen aanzetten tot bewegen.