1. **Verduidelijken van wie aan de beurt is, daar de kaart van op toepassing is. Eventueel willekeurig bij de kaart laten zetten of het van toepassing is op speler 1 of speler2. Dit kan willekeurig of afgewisseld worden.**
2. **De app moet te hard in het oog worden gehouden, melding is dus idd belangrijk, geluidje toevoegen als de kaart verschijnt. De kaart mag iets meer opvallen.**
3. **Bij ieder spel een help icoontje om aan te duiden om de regels van het spel te verduidelijken.**
4. **Timer verbergen, in plaats daarvan een laad icoon, zodat er niet kan gewacht worden op een kaart, dan met een geluidje melden dat er een kaart is, misschien ook zorgen dat de kaarten niet willekeurig zijn maar in een willekeurige volgorde alle kaarten doorloopt om repetitie te vermijden.** + Om de 30 seconden is een kaart is voor zowel memorie als 4 op een rij een goede tijd, timer gaat soms boven 60 nadat de eerste kaart getrokken is? Toch overwegen om tussen het spelen en het spel zelf nog te vragen of ze korte of lange pauzes willen tussen de kaarten. Op dat scherm kan je ook zetten dat je moet afspreken wie speler 1 is en wie 2. Eventueel in plaats van de snelheid kiezen kan je de mode zoals ‘standaard’ (30-60), ‘snel’ (10sec).
5. (Mag je bij memorie nadat je een paar hebt, nog een paar proberen?) **Regels verduidelijken/versimpelen**, zoals de gooi gevonden paar weg, die duidelijker laten zeggen dat het paar niet meer in het spel zit.
6. Tutorialscherm/ Tussenscherm
7. Font grote op mobiel is te klein.
8. Meer met beeld i.p.v. tekst proberen werken, aantrekkelijker maken voor kinderen en makkelijker.
9. De grijze achtergrond is wat somber
10. Rating van spellen of vragen eventueel implementeren
11. Suggesties voor spellen/vragen kunnen indienen
12. Een aanduiding van welke typen kaart.
13. De design moet ook een rework krijgen. Dingen zoals de pauze knop in het minder laten uitspringen.