|  |
| --- |
| Gebruikershandleiding |
| Project Agile Development *Versie* *0.5* |



18/5/2016

BOOT – Groep 1

500741755 - Juan Albergen

500728930 - Matthijs Blankevoort

500724556 - Glenn Bond

500744286 - Aleksej Horvat

500742553 - Douk van der Putten

Inhoud

Voorwoord

Samenvatting

1. Inleiding

2 Algemene informatie

2.1 Systeem uitleg

2.2 Game doeleinden

3 Systeem

3.1 Besturing/ instructies  
3.2 Let’s get started  
4 Leer Scenario’s

4.1 Scenario 1

4.2 Scenario 2

4.3 Scenario 3

5 Problemen

5.1 Probleem 1

5.2 Probleem 2

5.3 Probleem 3

5.4 Probleem 4

5.5 Probleem 5

6 Conclusie

Geraadpleegde literatuur

A Bijlage

B Bijlage

Voorwoord

Deze handleiding is tot stand gekomen door de problemen die zich voordoen bij BOOT. Daarvoor heeft BOOT ons ,Bar-le-Duc, ingehuurd om te helpen met deze problemen. Wij als eerstejaars studenten van HBO ICT hebben een oplossing gevonden door een game te realiseren. De taakverdeling binnen de groep wordt zo geregeld dat wij ervoor zorgen dat de kwaliteiten van elke werknemer worden versterkt en benut. Namens team Bar-le-Duc willen wij, Mike Hofstede en Irene Overtoom bedanken die ons geholpen hebben ter ondersteuning tijdens de opdracht. Ten slotte willen wij BOOT bedanken voor hun duidelijke communicatie, waardoor voor ons duidelijk werd wat voor soort problemen zich voordeden bij hen.

Samenvatting

De gebruikershandleiding betreft alles van de gehele game. In dit document hebben wij als team gekeken naar alles wat van toepassing is voor de game. Daarnaast is dit benoemd en verder toegelicht.

1. Inleiding

Het doel van deze gebruikershandleiding is om de gebruiker wijs te maken in de game zonder dat hij/zij hiervoor verdere uitleg nodig heeft van een medewerker van BOOT. Dit document is bestemd voor degene die het interessant vind om uit te vinden tegen welke problemen kan worden aangelopen. Dit zullen wij immers tot het minimum gaan beperken, om te zorgen dat wij tot een goed eindresultaat gaan komen. Wij raden aan om het rapport in de volgorde te lezen zoals het beschreven staat in de inhoudsopgave.

2 Algemene informatie

2.1 Systeem uitleg  
Voor onze opdracht hebben wij gekozen voor een game. Onze game hebben wij gemaakt in het programma Unity. Samen hebben wij de game geprogrammeerd door d.m.v. C#. Onze voorkeur voor ons eerste platform om de game uit te brengen ging uit naar de iPad van Apple. Waarom wij hiervoor gekozen hebben is omdat wij dachten dat de meeste mensen die over een tablet beschikken een iPad hadden. Toen wij dit later hadden gecheckt werd dit bevestigd en bleek dit dus een prima keuze te zijn.

2.2 Game doeleinden  
De game gaat gebruikt worden voor educatieve en sociaal maatschappelijke doeleinden. De game is het hulpmiddel voor mensen die slecht in het Nederlands kunnen lezen en schrijven een steuntje in de rug te geven.

Een voorbeeld hiervan is wanneer een persoon een probleem heeft met bijvoorbeeld zijn/haar internet en geen idee heeft wat hij/zij hiermee moet doen. Dit word veroorzaakt omdat deze persoon heeft hier nog nooit kennis mee heeft gemaakt. Dit zijn is een scenario wat zich in de echte wereld kan afspreken waardoor wij hebben besloten om deze ook speelbaar te maken in de game. De game kan worden gebruikt op een tablet waardoor de spelen zich d.m.v. de game ook veel makkelijker kan inleven. Leert hij/zij een goede oplossing te bieden zodat deze persoon niet helemaal naar boot hoeft te komen. Maar op eigen houtje dit probleem kan aanpakken. Meestal ligt de oplossing voor de hand door bijvoorbeeld het bedrijf zelf op te bellen. Maar durft deze persoon dat niet omdat hij/zij niet weet hiermee om te gaan.

3 Systeem

3.1 Besturing/ instructies  
Om onze game te gebruiken is super eenvoudig. Om te bewegen klikt u op de pijltjes en houd u deze ingedrukt. Hierdoor gaat u bijvoorbeeld naar links en naar rechts.

Wanneer u een deur in wilt klikt u dubbel op de deur. Hierdoor word u verplaats naar de scene achter de deur.

3.2 Let’s get started  
De game speelt zich als begin af met een home screen. Op dit scherm klikt u op “Play game”. Wanneer u hierop heeft geklikt komt u terecht in de straat. Dit is de hoofd-scene van de game. Hieruit kunt u gemakkelijk een scene selecteren, waar hij of zij moeite mee heeft.

Hierna word de game door de gebruiker doorlopen. Aan het einde van elke handeling krijgt u te zien of u het goed of fout heeft gedaan. Zodra u het fout heeft gedaan klikt u op “Opnieuw”. Door deze optie word de game opnieuw gestart en kunt u het zo vaak als u wilt proberen.

Zodra de hele scene is doorlopen komt u weer terecht op straat. Dit is het einde van de scene, in de straat kunt u of een andere scene selecteren of u kunt de game afsluiten.

4 Leer Scenario’s

4.1 Scenario 1  
Klant krijgt brieven over de post binnen, maar kan de belangrijke niet onderscheiden van niet belangrijke brieven. Gebruiker gaat hulp zoeken bij zijn buurman die hem wel kan helpen met het onderscheiden van deze brieven. De buurman helpt hem hiermee en legt uit wat het verschil is en hoe de klant in de toekomst zijn post zelf kan sorteren.

4.2 Scenario 2  
-

4.3 Scenario 3  
-

5 Problemen

5.1 Probleem 1

Probleem 1 kan zich voor doen tijdens het spelen, dit word ook wel een harde crash genoemd. Hierdoor word de game automatisch afgesloten. In de meeste gevallen gaat hierdoor wel de voortgang verloren, waarna deze niet meer opnieuw kan worden terug gezet.  
Oplossing: De gebruiker hoeft alleen de game opnieuw te selecteren op het home-screen. Waarna de game weer normaal op word gestart.

6 Conclusie

Dit document is een must-have bij de game omdat hierin alles over de game beschreven staat. Wij kunnen ook als team concluderen dat alles wat met de game te maken heeft. Al zijn het problemen of gewoon uitleg hoe de game bestuurd hoeft te worden, dit in dit document te vinden zal zijn.

Geraadpleegde literatuur

[Geef alle literatuur die je nodig hebt gehad om dit rapport te schrijven hier overzichtelijk weer. Geef ook in de rapporttekst zelf aan waar je bepaalde literatuur hebt gebruikt.

Op school gebruiken we daar voor:

<https://bib.hva.nl/nl/Onderwijsenopvoeding/Documenten%20voor%20blogsite/Richtlijnen-APA.pdf>

]

A Bijlage

Storyboard

B Bijlage

Screenshots?