|  |
| --- |
| Gebruikershandleiding |
| Project Agile Development *Versie* *0.4* |



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

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

1. Inleiding

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

3.2 Let’s get started

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  
-