|  |
| --- |
| Manual |
| Project Agile Development *Version* *0.4* |



20/5/2016

BOOT – Bar-le-Duc

500741755 - Juan Albergen

500728930 - Matthijs Blankevoort

500724556 - Glenn Bond

500744286 - Aleksej Horvat

500742553 - Douk van der Putten

Content

Foreword

Summary

1. Introduction

2 General Information

2.1 System explanation

2.2 Game purposes

3 System

3.1 Controls / Instructions  
3.2 Let’s get started  
4 Learning Scenarios

4.1 Mail: Bill or Advertising?

4.2 Scenario 2

4.3 Scenario 3

5 Troubleshooting

5.1 Problem 1

5.2 Problem 2

5.3 Problem 3

5.4 Problem 4

5.5 Problem 5

6 Conclusion

Consulted literature   
A Appendix

Foreword

This manual has been made by the problems that arise at BOOT. Boat has hired Bar-le-Duc to help with these problems. We as first class students of HBO ICT have chosen as a solution to realize a game. This is to make sure that is strengthened the self-sufficiency of the players. The responsibilities of the group is so determined that we will make sure that the qualities are strengthened by each employee and used. On behalf of team Bar-le-Duc we want to thank Mike and Irene Hofstede Overtoom because they have helped us support during building the product. Finally we want to thank BOOT for their clear explanation and communication. Therefore, we have gained a good understanding of the problems of the visitors.

Summary

In deze gebruikershandleiding worden alle aspecten van de BOOT game besproken. In dit document hebben wij als team gekeken naar alles wat van toepassing is voor de game. Dit hebben wij allemaal benoemd en verder toegelicht.

Als eerste deel van het document is het Voorwoord hierin staat o.a.hoe dit document tot stand is gekomen, en van welke personen wij ondersteuning hebben gehad tijdens het bouwen van de game. Na het Voorwoord staat de Samenvatting, dit is een complete beschrijving van het gehele document. Na de Samenvatting komt de Inleiding, hierin word o.a. de reden genoemd waarom de gebruikershandleiding is gemaakt.

Na de Inleiding wordt er verteld over de Systeem uitleg. Hierin word uitgelegd hoe wij de game hebben gemaakt en waarom wij gekozen hebben voor iOS op de iPad. Ook worden in dit hoofdstuk de Game doeleinden beschreven. Hierin word beschreven dat de game gaat worden gebruikt voor educatieve en sociaal maatschappelijke doeleinden. In het hoofdstuk Systeem word verder de besturing van de game uitgelegd. En hoe de game precies in elkaar zit. Daarna komt u bij het hoofdstuk 4 Leer Scenario’s. De bedoeling is dat hier 3 scenario’s worden beschreven, maar vanwege tijdnood hebben we dit aantal terug geschroefd naar 1. Later als er nog tijd is zal dit aantal vanzelfsprekend worden verhoogd.

In hoofdstuk 4.1 Belangrijke post word uitgelegd wat het scenario precies inhoud en hoe het in elkaar zit. Na hoofdstuk 4 komt het hoofdstuk Problemen. In dit hoofdstuk worden de 5 meest voorkomende problemen beschreven die zouden kunnen ontstaan rond om het gebruik de game. Voor de precieze inhoud van de problemen word er doorverwezen naar hoofdstuk 5.

Na hoofdstuk 5 beland u bij de eind conclusie van het document, de geraadpleegde literatuur, en de bijlage waar het storyboard in voorkomt.

1. Introduction  
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 bijvoorbeeld een medewerker van BOOT. Dit document is bestemd voor degene die het interessant vinden om op een goede manier de game willen leren spelen. Daarnaast zullen wij de problemen die kunnen worden ondervonden tot het minimum beperken. Dit zullen wij doen door regelmatig zelf de game te testen om zo goed te controleren naar eventuele problemen die zich kunnen voordoen rond om de game. Ons doel is om zo tot het best mogelijke eindresultaat te komen. Verder raden wij nog aan om het rapport in de volgorde te lezen zoals het beschreven staat in de inhoudsopgave.

2 General Information

2.1 System explanation  
Voor onze opdracht hebben wij ervoor gekozen om een game te maken. Onze game hebben wij gemaakt/geprogrammeerd in het programma Unity. Samen hebben wij de game geprogrammeerd door d.m.v. C#. Onze voorkeur voor ons eerste platform om de game op 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 gecontroleerd werd dit bevestigd en bleek dit dus een prima keuze te zijn.

2.2 Game purposes  
De game gaat gebruikt worden voor educatieve en sociaal maatschappelijke doeleinden. De game is het hulpmiddel voor mensen die slecht kunnen lezen en schrijven in het Nederlands. En zo proberen we ze op deze manier ze 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 hier nog nooit kennis mee heeft gemaakt. Dit 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 speler zich het heel makkelijk maakt om de game uit te proberen. Hierdoor leert hij/zij een goede oplossing te bieden voor het probleem. 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 System

3.1 Controls / Instructions  
Om onze game te spelen is super eenvoudig. Om te bewegen klikt u op de pijltjes in het scherm en houd u deze ingedrukt om sneller vooruit te gaan. Hierdoor kunt u naar links en naar rechts navigeren. Daarnaast staat er duidelijk aangegeven waar op moet worden geklikt. Zoals om het menu te openen klikt u op de “pauze” button, en zodra u zich begeeft in het menu kunt heel gemakkelijk weer op de “pauze” button klikken om door te gaan waar u gebleven bent. Daarnaast als u in een ruimte wilt zoals een huis klikt u dubbel op de deur om de ruimte in te gaan. Hierdoor word u verplaatst u zich gemakkelijk van scene naar scene.

3.2 Let’s get started  
Het eerste scherm wat u ziet van de game speelt zich als af in het pauze menu. Op dit scherm klikt u op “Speel de 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 automatisch 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 game, in de straat kunt u of een andere scene selecteren of u kunt de game eenvoudig afsluiten.

4 Learning Scenarios

Per scenario staat uitgelegd wat het scenario precies inhoud.

4.1 Mail: Bill or Adversiting?

Het scenario speelt zich af in het huis van Youssef. Youssef komt net binnen en ziet dat er post is gearriveerd. Youssef’s oog valt daar meteen op en besluit om zijn post te gaan bekijken. Youssef (de speler) kijkt zorgvuldig naar de brieven maar doordat Youssef geen Nederlands begrijpt word Youssef geholpen door onze game. De speler heeft de keuze om 3 brieven aan te klikken.

Per brief krijgt de speler feedback welke brief wel of geen reclame is. Deze ‘loop’ word herhaald net zolang totdat de speler de juiste brief heeft geselecteerd. Zodra de juiste brief is geselecteerd zijn er 3 keuzes mogelijk deze zijn; Bel een vriend, Vraag aan de buurvrouw, of Gebruik Google. Als de speler ‘Bel met een vriend’ selecteert word het scenario afgespeeld dat Youssef communiceert en hem een aantal vragen stelt. Hieruit blijkt dat de vriend hem niet kan helpen zonder de brief te zien. De speler krijgt feedback waarin staat uitgelegd dat deze manier niet tot een succes leid. En word begeleid om opnieuw een keuze te maken.

Zodra de speler op ‘Gebruik Google’ klikt word Youssef door verwijst naar een scene waarop een computer staat. Op de computer staat Google Translate weergegeven. Zodra de speler probeert te brief te vertalen komt er in beeld dat Youssef niet over voldoende kennis bezit om Google Translate te gebruiken om de brief te vertalen. Hierdoor blijft als enigste optie nog de buurvrouw over. Youssef gaat bij de buurvrouw langs. Hier wordt aan de speler gevraagd of Youssef hulp moet vragen aan mevrouw Jansen. Hier zijn weer verschillende manieren om aan de buurvrouw te vragen om hulp. Zoals ‘Help met mijn brief!’ en ‘Ik kan de brief niet lezen’ maar ook ‘Zou u hiermee willen helpen?’. Hieruit blijkt ook dat het laatste antwoord het juiste antwoord is.

Zodra de speler hierop klikt wordt Youssef doorverwezen naar de scene waar Youssef uitlegt aan de buurvrouw dat hij geen idee heeft wat er in de brief staat beschreven. Hierna vraagt hij dan ook de buurvrouw om hulp. Zodra de buurvrouw de situatie begrijpt begint zij Youssef te helpen met zijn brief. Youssef krijgt uitgelegd dat hij rioolbelasting moet betalen. Daarnaast legt de buurvrouw de oplossing uit hoe precies dit gedaan opgelost worden. Zij verteld namelijk dat dit online moet gebeuren.

Na de conversatie met de buurvrouw dankt Youssef haar hartelijk voor haar hulp. Dit is ook gelijk het einde van de scene. Hierna ontvangt de speler feedback dat zijn/haar keuze juist was. Daarnaast word er gevraagd om verder te spelen. Om door te gaan naar het volgende scenario.

4.2 Scenario 2  
Wordt vervolgd.

4.3 Scenario 3  
Wordt vervolgd.

5 Troubleshooting

Bij elk kopje staat eerst het probleem beschreven, en daarna de oplossing om dit probleem te verhelpen.

5.1 Problem 1

Probleem 1 kan zich voor doen tijdens het starten van de game. De game crasht en word automatisch afgesloten, dit word ook wel een harde crash genoemd. In de meeste gevallen gaat hierdoor wel de voortgang verloren, waardoor de speler helemaal opnieuw moet beginnen.

Oplossing: De gebruiker hoeft alleen de game opnieuw op te starten door de game te selecteren op het home-screen. Waarna de game weer normaal op word gestart.

5.2 Problem 2

Probleem 2 kan zich voordoen tijdens het starten van de game. Dit doet zich voor wanneer de game word opgestart en blijft hangen op het start menu.

Oplossing: De gebruiker moet de game afsluiten en opnieuw openen, dit gebeurd door 2x op de home-knop te klikken en de game omhoog te bewegen. Daarna moet de game opnieuw worden geselecteerd op het home-screen. Door deze handeling worden de processen afgesloten waarna ze weer opnieuw worden opgestart.  
  
5.3 Problem 3

Probleem 3 kan zich voordoen wanneer met geen enkele mogelijkheid de game opgestart kan worden, en er geen werkende oplossing kan worden geboden.

Oplossing: U dient de tablet opnieuw op te starten door de aan/uit knop ingedrukt te houden, en te slepen naar rechts. Zodra het scherm uit is dient u weer de aan/uit knop in te drukken en even te wachten totdat de tablet weer is opgestart. Hierdoor word alle cache geleegd, en kunt u opnieuw beginnen.

5.4 Problem 4

Probleem 4 kan zich voordoen als de game zeer traag werkt. Naar alle waarschijnlijkheid is het apparaat waarop de game word afgespeeld flink verouderd.

Oplossing: De oplossing hiervoor geld dat er rustig moet worden omgegaan met het apparaat. U dient alle achtergrond applicaties sluiten door 2x de home-knop ingedrukt te houden en de applicaties naar boven te slepen.

5.5 Problem 5

Probleem 5, gebruiker ziet dat zijn/haar tablet niet over internet beschikt. De gebruiker verwacht hierdoor dat de game niet speelbaar is en vastloopt, omdat hij/zij denkt dat de game over een internetverbinding moet beschikken.

Oplossing: De game maakt geen gebruik van internet en word volledig gedownload op de opslag van het apparaat. Hierdoor is de gehele game gewoon naar behoren te spelen.

6 Conclusion

Wat ons betreft is dit document een must-have bij de game omdat hierin alles over de game beschreven staat, zoals besturing problemen scenario’s enzovoorts. Daarom kunnen wij ook als team concluderen dat iedereen geen idee heeft hoe een tablet werkt enzovoorts, zij toch door middel van dit document toch de game kunnen besturen.

Het doel van de game was om zoveel mogelijk zelf-redzaamheid aan de speler bij te leren. Wij zijn hiervan zeker overtuigd dat dit is gelukt.

Consulted literature

Geef alle literatuur die je nodig hebt gehad om dit rapport te schrijven hier overzichtelijk weer:

Project handleiding

Boot folders

Boot site

A Appendix

[Storyboard Link](https://drive.google.com/open?id=0B95FE8oGK4DVSGFiTlp2a0p2OWs)



