|  |
| --- |
| Manual |
| Project Agile Development *Version* *0.5* |



20/5/2016

BOOT – Bar-le-Duc

500741755 - Juan Albergen

500728930 - Matthijs Blankevoort

500724556 - Glenn Bond

500744286 - Aleksej Horvat

500742553 - Douk van der Putten

Index

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. BOOT 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 this user guide we discusses over all aspects of the BOOT game. In this document we have looked as a team at all aspects of the game. This is what we've been appointed, and that kind of things have we further explained.

The first part of the document is the preface. After the preface state the Summary, this is a complete description of the entire document. After the summary is the introduction, among others mentioned herein become the reason why the user was created.

After the Introduction is told about system issues. It will explain how we have made the game and why we have chosen for iOS on the iPad. Also in this chapter describes how the game ends. It is described that the game will be used for educational and social community purposes. The chapter system is explained further controls of the game, and how the game exactly works. Then you arrived at Chapter 4 Learning Scenarios. The intention is described here three scenarios, but due to time constraints we have this number scaled back to 1. Later, when there is still time, this number will be increased.

In chapter 4.1 Important mail is explained what exactly the scenario contain and how it works. After Chapter 4, the chapter Troubleshooting. This chapter describes the five most common problems that might arise around the use of the game. For the exact content of the worst problems are referred to Chapter 5.

After Chapter 5, you end up at the final conclusion of the paper, the literature consulted. And the annex in which the storyboard is displayed.

1. Introduction  
The purpose of this guide is to bring knowledge to the user for managing the game. The user has only to read this document, and can play the game without any further explanation of BOOT. This document is intended for those who find it interesting who will learn to play the game in a good way. In addition, the problems which will be solved to be encountered to the minimum. This will we do by ourselves to test the game to check on any issues that may arise around the game. Our goal is to arrive with the best possible end result. Further we recommend that you read the report in the order as described in the index .

2 General Information

2.1 System explanation  
For our mission, we have chosen to make a game. Our game we made is programmed in the Unity program. We have programmed together the game by C#. Our preference for our first platform is to bring the game out for the Apple iPad. Why we chose this is because we thought that most people who had a tablet had a iPad. When we did examined it, was later confirmed, and was this a good choice.

2.2 Game purposes  
The game is going to be used for educational and social community purposes. This game is the tool for people with bad reading and writing skills in Dutch. In this way we want to offer them some support in the back

An example of this is when a person has a problem, for example his/her internet works very slow and he/she has no idea to fix this. This is caused because this person here has never met with the problem. This is a scenario that can played in the real world, so we decided to make this also playable in the game. The game can be used on a tablet allowing the player makes it easy to try out the game. Because of this he / she learns to offer a good solution to the problem. So this person does not at all need to come BOOT, but on its own can address this problem. Is usually to call the solution obvious example by the company itself. But this person dare not because he / she does not know how to deal with the problem.

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 manual

Boot folders

Boot site

A Appendix

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



