

# Functioneel Ontwerp

Walk Smarter – INF1C – Project Innovate

Code Crusaders

Jesse van der Voet, Elmedin Arifi, Mart Velema, Bryan Potze,  
Lucas Lübbers, Bram Suurd, Lars Kuijer



# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Leeswijzer</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Inleiding</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Beschrijving/doel</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Functionaliteit</b>	<b>6</b>
4.1	6	
4.2	Requirements	8
<b>5</b>	<b>Wireframe</b>	<b>10</b>

# 1 Leeswijzer

## Inleiding

- Overzicht van het project "Walk Smarter" en het doel van de app.
- Ontstaan van het project als opdracht voor de Informatica-opleiding.

## Beschrijving/doel

- Introductie van Walk Smarter en het doel van de app.
- Functionaliteiten van de app, gericht op waardevolle content, gebruikersbetrokkenheid en ondersteuning van Project Innovate.

## Functionaliteit

- Gedetailleerde analyse van de functionaliteiten van de app, waaronder inloggen, herkenningpunten, vragen, groepensysteem, en meer.
- Vereisten voor gebruikersinterface, authenticatie, herkenningpunten, groepensysteem, enzovoort.

## Wireframe

- Verwijzing naar de wireframes voor visuele representatie van de app.

## 2 Inleiding

Wil je de stad op een nieuwe manier ontdekken? Ons project draait om het ontwikkelen van een innovatieve app voor Project Innovate. Stel je voor dat je door de straten van je stad loopt en je kunt alles ontdekken wat het te bieden heeft, van historische monumenten tot verborgen pareltjes. Deze app zal je begeleiden en je een unieke ervaring bieden terwijl je meer leert over de stad waar je van houdt.

Dit project is ontstaan als opdracht voor onze Informatica-opleiding. We gaan een gebruiksvriendelijke app maken die informatie biedt over monumenten, historische locaties en andere bezienswaardigheden. Dit gaat ervoor zorgen dat mensen op een leuke manier kunnen leren over de stad waar ze zich op het moment in bevinden.

Dit functioneel ontwerp biedt een diepgaande analyse van voorgestelde app-functionaliteiten, het ontwerp en de interacties. Nadruk ligt op waardevolle en boeiende content, gebruikersbetrokkenheid en het voldoen aan huidige en toekomstige behoeften van Project Innovate. Expliciete integratie van innovatieve functies is belangrijk om de app aantrekkelijk en relevant te houden. Dit document is een handleiding voor het ondersteunen van Project Innovate in een veranderende stadsomgeving.

## 3 Beschrijving/doel

### Introductie van Walk Smarter

Ons project "Walk Smarter" draait om de ontwikkeling van een innovatieve app voor Project Innovate, waarmee gebruikers op een nieuwe manier de stad kunnen ontdekken. Van historische monumenten tot verborgen pareltjes. Deze app biedt een unieke ervaring en is ontstaan als opdracht voor onze Informatica-opleiding.

### Doel van Walk Smarter

Walk Smarter heeft als doel een gebruiksvriendelijke app te creëren die informatie biedt over monumenten, historische locaties en andere bezienswaardigheden. Het legt de nadruk op waardevolle content, gebruikersbetrokkenheid en het voldoen aan de behoeften van Project Innovate, en dient als handleiding voor het ondersteunen van Project Innovate in een veranderende stadsomgeving.

### Functionaliteit van de App

"Walk Smarter" biedt een brede schaal aan functionaliteiten.

Waaronder:

- Inloggen
- Toegangsbeheer
- Herkenningspunten
- Vragen over herkenningspunten
- Groepensysteem
- Tijdsgebonden vragen
- Leaderboard
- Profielaanpassing
- Notificaties
- Donkere modus
- Accountinstellingen
- Helpcentrum

Elk van deze functies is ontworpen om gebruikers een interessante en educatieve ervaring te bieden tijdens het verkennen van de stad.

### Developer supporttijd

De applicatie wordt ten minste t/m 21-7-2024 onderhouden door de ontwikkelaars.

## 4 Functionaliteit

Link naar de Requirement Analyse (CTRL + Klik):

[ReqAnalyse\\_INF1C\\_CodeCrusaders](#)

### 4.1

#### Inloggen en toegangsbeheer

- Gebruikers moeten veilig kunnen inloggen op de app met een uniek account.
- Het inlogproces moet eenvoudig en intuïtief zijn, met opties voor inloggen en registreren.
- Alleen geautoriseerde gebruikers krijgen toegang tot de app om de privacy te waarborgen.

#### Herkenningspunten

- De app moet een overzicht bieden van herkenningpunten in de omgeving van de gebruiker.
- Gebruikers moeten gedetailleerde informatie kunnen bekijken over elk herkenningpunt, inclusief beschrijvingen en afbeeldingen.

#### Vragen over herkenningpunten

- Gebruikers ontvangen vragen over herkenningpunten om punten te verdienen.
- Vragen worden automatisch gegenereerd en kunnen verschillende aspecten van herkenningpunten omvatten.

#### Groepensysteem

- Gebruikers kunnen groepen maken en deelnemen aan bestaande groepen.
- Functionaliteiten zoals het uitnodigen van leden en het beheren van groepsactiviteiten zijn beschikbaar.

#### Tijdsgebonden vragen

- Gebruikers krijgen vragen met een tijdslimiet om de interactie te verhogen.
- Bonuspunten worden toegekend voor het tijdig beantwoorden van vragen.

#### Leaderboard

- De app bevat een leaderboard waarin gebruikers en groepen worden gerangschikt op basis van verzamelde punten.
- Gebruikers kunnen hun eigen positie bekijken en hun prestaties vergelijken met anderen.

#### Profielaanpassing

- Gebruikers kunnen hun profiel aanpassen met persoonlijke informatie en voorkeuren.
- Privacy-instellingen zijn beschikbaar voor het beheren van de zichtbaarheid van profielgegevens.

#### Notificaties

- Gebruikers ontvangen meldingen over nieuwe vragen, groepsuitnodigingen en updates.
- Meldingsinstellingen kunnen worden aangepast in de app.

#### Donkere modus

- De app biedt een donkere modus optie voor betere zichtbaarheid in verschillende omgevingen.
- Gebruikers kunnen tussen lichte en donkere modus schakelen naar voorkeur.

#### Accountinstellingen

- Gebruikers kunnen accountinstellingen aanpassen, inclusief wachtwoordwijzigingen en privacy voorkeuren.
- De optie om het account te verwijderen moet beschikbaar zijn.

#### Helpcentrum

- De app bevat een helpcentrum of FAQ-sectie voor het beantwoorden van veel gestelde vragen en probleemoplossing.

## 4.2 Requirements

### Gebruikersinterface (UI)

- De applicatie moet een gebruiksvriendelijke UI hebben die gemakkelijk te navigeren en te begrijpen is voor alledaagse gebruikers.
- Het ontwerp van de UI moet eenvoud en duidelijkheid prioriteren om de gebruikerservaring te verbeteren.

### Authenticatie

- Gebruikers moeten worden voorzien van een eenvoudige inlogpagina voor naadloze toegang tot de applicatie.
- Het inlogproces moet intuïtief zijn en opties bevatten voor zowel inloggen als registratie voor nieuwe gebruikers.

### Herkenningspunten

- De applicatie moet een lijst van herkenningpunten weergeven in de omgeving van de gebruiker.
- Herkenningpunten moeten op een duidelijke en georganiseerde manier worden gepresenteerd, met relevante details zoals beschrijvingen en afbeeldingen.

### Vragen over Herkenningpunten

- Gebruikers moeten vragen ontvangen over de herkenningpunten in hun omgeving, waarmee ze punten kunnen verdienen door ze correct te beantwoorden.
- Vragen moeten verschillende aspecten van de herkenningpunten beslaan en automatisch worden gegenereerd door het systeem.

### Vragen Overslaan

- Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om vragen over te slaan in elke vragenlijst, met name als ze de applicatie alleen voor educatieve doeleinden willen gebruiken en niet alle vragen willen beantwoorden.

### Groepensysteem

- De applicatie moet een groepensysteem bevatten waar gebruikersgroepen kunnen maken en zich kunnen aansluiten bij bestaande groepen.
- Functionaliteit voor groepen moet functies omvatten zoals het uitnodigen van leden, het beheren van groepsactiviteiten en het deelnemen aan groepscompetities.

### Tijdsgebonden Vragen

- Gebruikers moeten vragen krijgen over herkenningpunten binnen een bepaalde tijdslimiet om de interactieve aard van de applicatie te verbeteren.
- Bonuspunten kunnen worden toegekend voor het correct beantwoorden van vragen binnen de tijdslimiet.

### Leaderboard

- De applicatie moet een ranglijstfunctie bevatten waarin de topgebruikers en groepen worden weergegeven op basis van verzamelde punten.
- Gebruikers moeten hun eigen rangorde kunnen bekijken en hun prestaties kunnen vergelijken met anderen.



#### Profielaanpassing

- Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om hun profielen aan te passen door persoonlijke informatie en voorkeuren toe te voegen.
- Privacy instellingen moeten beschikbaar zijn om gebruikers controle te geven over de zichtbaarheid van hun profielgegevens.

#### Notificaties

- De applicatie moet een meldingssysteem bevatten om gebruikers op de hoogte te houden van nieuwe vragen, groepsuitnodigingen en andere relevante updates.
- Gebruikers moeten meldingsinstellingen binnen de app kunnen beheren.

#### Donkere Modus

- De applicatie moet een donkere modus optie bieden voor verbeterde zichtbaarheid in omgevingen met weinig licht.
- Gebruikers moeten kunnen schakelen tussen lichte en donkere modus op basis van hun voorkeuren.

#### Accountinstellingen

- Gebruikers moeten hun accountinstellingen kunnen aanpassen, waaronder wachtwoordwijzigingen, e-mailupdates en privacy voorkeuren.
- Accountinstellingen moeten gemakkelijk toegankelijk zijn en duidelijke instructies bieden voor het maken van wijzigingen.
- Gebruikers moeten de optie hebben om hun account te verwijderen en al hun data

#### Helpcentrum

- De applicatie moet een helpcentrum of FAQ-sectie bevatten om veel gestelde vragen te beantwoorden en hulp te bieden bij probleemoplossing.

## 5 Wireframe

Link naar de wireframes:

[https://newuniversity-my.sharepoint.com/personal/bram\\_suurd\\_student\\_nhlstenden\\_com/Documents/INF1C-P4-Files/Project%20Documenten/Functioneel%20Ontwerp/Wireframe.vsd](https://newuniversity-my.sharepoint.com/personal/bram_suurd_student_nhlstenden_com/Documents/INF1C-P4-Files/Project%20Documenten/Functioneel%20Ontwerp/Wireframe.vsd)

