

# Bouwplan

Walk Smarter – INF1C – Project Innovate

Code Crusaders

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



# Inhoudsopgave

1	Opdracht	3
2	Ontwerp	3
3	Technologieën	3
4	Advies doorontwikkeling van het product?	5

**Doelgroep:** Toeristen en mensen met een interesse in historie

**Hoofdvraag:** Hoe kunnen we op een leuke manier ervoor zorgen dat mensen meer te weten komen over de stad waar ze zich bevinden?

## 1 Opdracht

- Goede representatie van de stad en haar monumenten
- Rol van een interactief platform bij het geven van inzicht in de historische en culturele bezienswaardigheden

## 2 Ontwerp

Welke kenmerken en functionaliteiten heeft Walk Smarter?

- Wat zijn de belangrijkste kenmerken?
  - Educatieve en informatieve ervaring over de stad en haar monumenten
  - Interactieve manier om gebruikers te betrekken bij de historische en culturele bezienswaardigheden
- Welke functionaliteiten heeft het platform?
  - Interactieve kaart met locaties van monumenten
  - Informatieve secties met beschrijvingen van monumenten
  - Quizzen en trivia voor een leuke leerervaring
  - Meertalig ondersteuningssysteem voor internationale bezoekers
  - Dark en light modus

## 3 Technologieën

Welke technologieën worden er gebruikt?:

- **Front-end:** Flutter voor een dynamische en responsieve gebruikersinterface.
- **Back-end:** Pocketbase voor dataopslag en beheer.
- **Server:** Node.js voor server-side scripting en communicatie met de ChatGPT API.

- **API-integratie:** ChatGPT API voor het genereren van de vragen en informatie.
- **Versiebeheer:** Github voor het hosten van de code en het regelen van het versiebeheer.

## 4 Advies doorontwikkeling van het product?

- Wat is het advies op basis van een vergelijkbare app?
- Wat is de feedback van gebruikers en welk advies halen wij eruit?
- Als het gaat om processen welke adviezen kunnen geven?
- Welke functionaliteiten kunnen er toegevoegd worden?
- Meer interactieve functies toevoegen?

