

Designdocument

Skilltreez

Jasper van Dam

Inhoudsopgave

Omschrijving	4		
Kleuren	5		
Fonts	6		
Ontwerp	7		
Docent - Dashboard	7		
1.0.0 Dashboard	7		
Docent - Spellen	8		
1.1.0. Overzicht spellen docent	8		
1.2.0. Nieuw spel docent scherm 1	10		
1.2.1.0. Nieuw spel Rubriceerspel docent speltype	11		
1.2.1.1 Nieuw spel Rubriceerspel docent	12		
1.2.2.1. Nieuw spel Combinatiespel docent	14		
1.2.3.1. Nieuw spel Selectiespel docent	16		
1.2.4.1. Nieuw spel Antwoordspel docent	18		
1.2.5.1. Nieuw spel Rangschikspel docent	20		
1.2.6.0. Nieuw spel Informatiekaart docent instellingen	22		
1.2.6.1 Nieuw spel Informatiekaart docent text	24		
1.2.6.2 Nieuw spel Informatiekaart docent afbeelding	27		
1.2.6.3 Nieuw spel Informatiekaart docent video	27		
1.2.6.4 Nieuw spel Informatiekaart docent link	27		
1.2.1.2 Nieuw spel Rubriceerspel docent instellingen	28		
1.2.2.2 Nieuw spel Combinatiespel docent instellingen	28		
1.2.3.2 Nieuw spel Selectiespel docent instellingen	28		
1.2.4.2 Nieuw spel Antwoordspel docent instellingen	28		
1.2.5.2 Nieuw spel Rangschikspel docent instellingen	28		
Docent - Skilltreez	32		
1.3.0. Overzicht skilltrees	32		
1.4.0. Resultaten docent	34		
1.3.1.1. Nieuwe skilltree docent + instellingen	36		
1.3.1.2. Nieuwe skilltree docent + geavanceerde instellingen	38		
1.2.4.2 Skilltree docent instellingen	40		
Student - Spellen			
2.3.0. Rubriceerspel leerling			42
2.4.0. Combinatiespel leerling			42
2.5.0. Nieuw spel Selectiespel			44
2.6.0. Nieuw spel Antwoordspel leerling			46
2.7.0.1. Rangschikspel leerling startsituatie			48
2.8.0. Informatiekaart leerling tekst			50
2.8.1. Informatiekaart leerling afbeelding			52
2.8.2. Informatiekaart leerling video			52
2.8.3. Informatiekaart leerling link			52
Student - Skilltrees			54
2.0.0. Overzicht skilltrees leerling			54
2.0.0. Overzicht skilltrees leerling			56
3.1.0. Resultaat taak niet gehaald			58
3.0.0. Resultaat taak gehaald			59
3.2.0. Skilltree gehaald			61
Account			62
4.0.1. Profiel leerling			62
5.0.0. Login leerling zonder account			64
5.0.1. Login			65
5.0.2. Account aanmaken			66

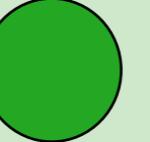
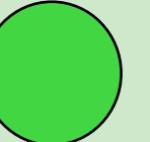
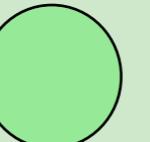
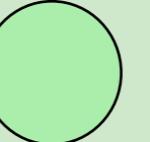
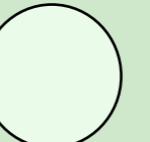
Omschrijving

Skilltreez is een applicatie waar docenten simpele spellen kunnen maken om met behulp van gamification kennis over te brengen op hun studenten. Deze spellen kunnen vervolgens in een 'Skilltree' worden gezet; een overzicht van spellen waar de student doorheen kan nавigeren. De volgorde kan door de docent bepaald worden, en aan de weg die de student neemt kan eisen worden gesteld. Dit document beschrijft hoe de applicatie eruit ziet en hoe deze functioneert. Samen met het Figma-prototype biedt dit de basis om de applicatie te programmeren.

De applicatie bestaat feitelijk uit drie delen:

- Het gedeelte voor docenten. Deze bevat de meeste en de meest gecompliceerde pagina's, en hierin kan de docent de spellen aanmaken, deze in de Skilltrees plaatsen en deze aanpassen, en gegevens over de voortgang van de leerlingen bekijken.
- Het gedeelte voor studenten. Hierin kunnen de studenten de spellen die door de docent gemaakt zijn spelen, en de skilltrees volgen.
- Het inloggedeelte.

Kleuren

	Selection Wordt gebruikt voor het aangeven van selectie, knoppen en tabelheaders.	HEX: #24a824 RGB: 36, 168, 36 CMYK: 79, 6, 100, 0
	Topnav Wordt gebruikt voor de top navigation bar, en voor de selectie van items in de sidebar.	HEX: #42D742 RGB: 66, 215, 66 CMYK: 65, 0, 100, 0
	Sidebar Wordt gebruikt voor de sidebar.	HEX: #96E996 RGB: 150, 233, 150 CMYK: 40, 0, 56, 0
	Card Wordt gebruikt voor de achtergrond van de kaarten.	HEX: #ABEDAB RGB: 171, 237, 171 CMYK: 32, 0, 44, 0
	Background Wordt gebruikt voor de achtergrond	HEX: #EAFBEA RGB: 234, 251, 234 CMYK: 7, 0, 10, 0
	Zwart Wordt gebruikt voor bijna alle tekst en iconen.	HEX: #000000 RGB: 0, 0, 0 CMYK: 75, 68, 67, 90
	Wit Wordt gebruikt voor tekstvakken, tekst op knoppen en andere interactieve elementen.	HEX: #FFFFFF RGB: 255, 255, 255 CMYK: 0, 0, 0, 0

Fonts

Er worden in het gehele ontwerp slechts twee verschillende lettertypes gebruikt.

Dat zijn de volgende lettertypes:

Inter Regular

Inter Bold

Inter ExtraBold

Er wordt nergens afgeweken van deze lettertypes. Bold wordt gebruikt om de nadruk te leggen, voor titels en om onderscheid te maken, ExtraBold alleen op het Dashboard voor de titel en de knoppen.

Ontwerp

Docent - Dashboard

1.0.0 Dashboard

Afmetingen passen zich aan aan de grootte van het scherm van de gebruiker



Omschrijving

Navigatie-dashboard naar de verschillende pagina's binnen de docent-omgeving.

De topnavigatie-bar, de sidebar en de kaarten zijn altijd dezelfde grootte. De inhoud is altijd gecentreerd in de breedte van de rechterkant van het venster tot aan de sidebar, en dus niet midden in het venster.

Gebruikte fonts

Topnavigatie-bar en sidebar: Inter Regular

Skilltreez logo: Inter ExtraBold

Tekst knoppen: Inter ExtraBold

Navigatie

1.1.0. Overzicht spellen docent

1.3.0. Overzicht skilltrees

1.4.0. Resultaten docent

1.5.0. Meer info

1.6.0. Profiel docent

Docent - Spellen

1.1.0. Overzicht spellen docent

Naam	Omschrijving	Spel	Gemaakt op	Gewijzigd op	...
Dieren, voedsel en voertuigen	Aap noot fiets	Combinatiespel	29-01-2023	30-01-2023	
Recept risotto	Hoe maak je dit rijstgerecht?	Rangschikspel	18-01-2023	29-01-2023	
<input checked="" type="checkbox"/> Dieren	Zoogdieren herkennen	Rubriceerspel	12-12-2022	20-12-2022	
<input type="checkbox"/> Snelheid dieren	Welk dier is het snelst?	Antwoordspel	26-10-2022	26-10-2022	
+ Nieuw spel					

Omschrijving

Het overzicht van de spellen die de docent gemaakt heeft. De pagina is een tabel.

Door op een item in de tabel te klikken, komt de gebruiker bij de instellingen voor dat spel.

Door op de pijlen naast de tabellitels te klikken, worden de spellen op die categorie gesorteerd.

Door op de selectievakjes links in de rij te klikken, wordt het item geselecteerd.

Met de zoekfunctie rechtsboven kan een specifiek spel worden gezocht.

Door op de icoontjes rechts in de rij te klikken, worden de items gekopieerd of verwijderd. Door op de drie punten rechtsboven te klikken, verschijnt een pop-up waarmee meerdere geselecteerde items tegelijk kunnen worden gekopieerd of verwijderd.



Navigatie

Sidebar:

1.1.0. Overzicht spellen docent

1.3.0. Overzicht skilltrees

1.4.0. Resultaten docent

1.5.0. Meer info

1.6.0. Profiel docent

5.0.1. Login

Tabel:

Afhankelijk van gekozen spel:

1.2.1.1 Nieuw spel Rubriceerspel docent

1.2.1.1 Nieuw spel Rubriceerspel docent

1.2.2.1 Nieuw spel Combinatiespel docent

1.2.3.1 Nieuw spel Selectiespel docent

1.2.4.1 Nieuw spel Antwoordspel docent

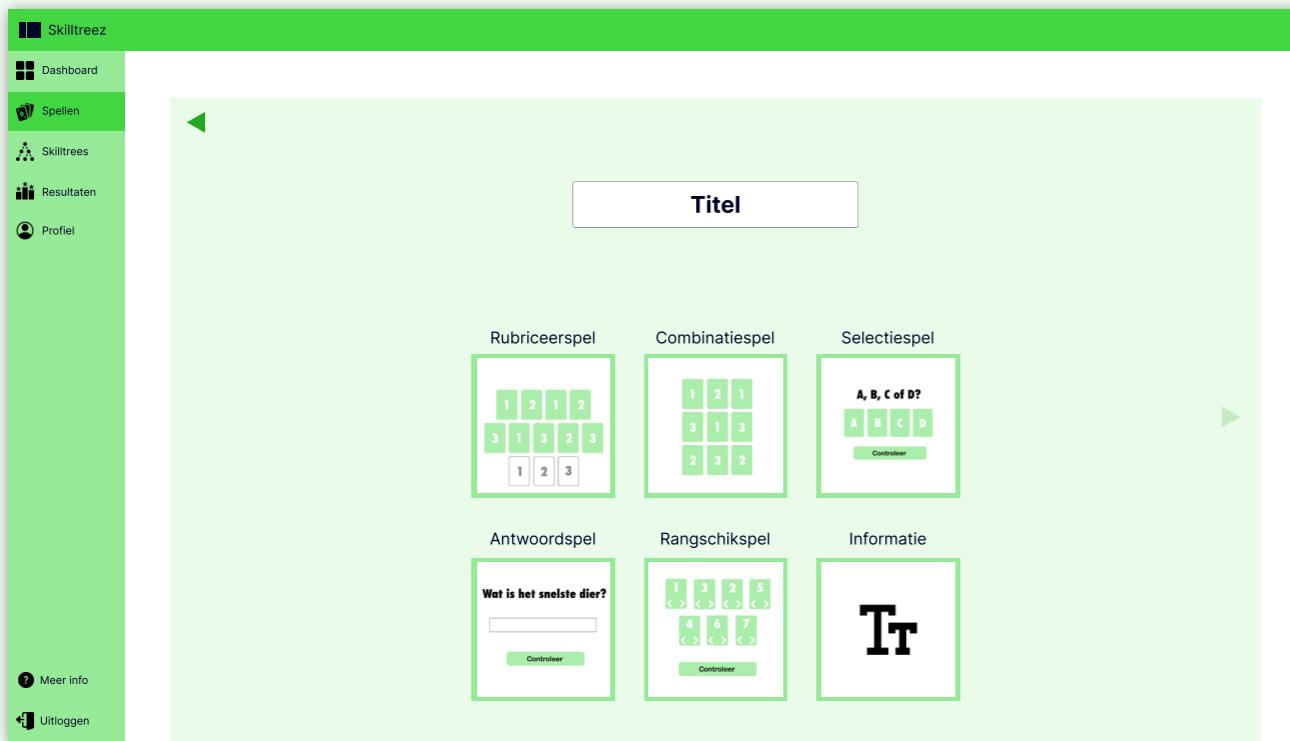
1.2.5.1 Nieuw spel Rangschikspel docent

1.2.6.0 Nieuw spel Informatiekaart docent instellingen

Nieuw spel:

1.2.0. Nieuw spel docent scherm 1

1.2.0. Nieuw spel docent scherm 1



Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Speltype kiezen (of wanneer al gekozen, ook pijl rechts):

- 1.2.1.1 Nieuw spel Rubriceerspel docent
- 1.2.2.1 Nieuw spel Combinatiespel docent
- 1.2.3.1 Nieuw spel Selectiespel docent
- 1.2.4.1 Nieuw spel Antwoordspel docent
- 1.2.5.1 Nieuw spel Rangschikspel docent
- 1.2.6.0 Nieuw spel Informatiekaart docent instellingen

Omschrijving

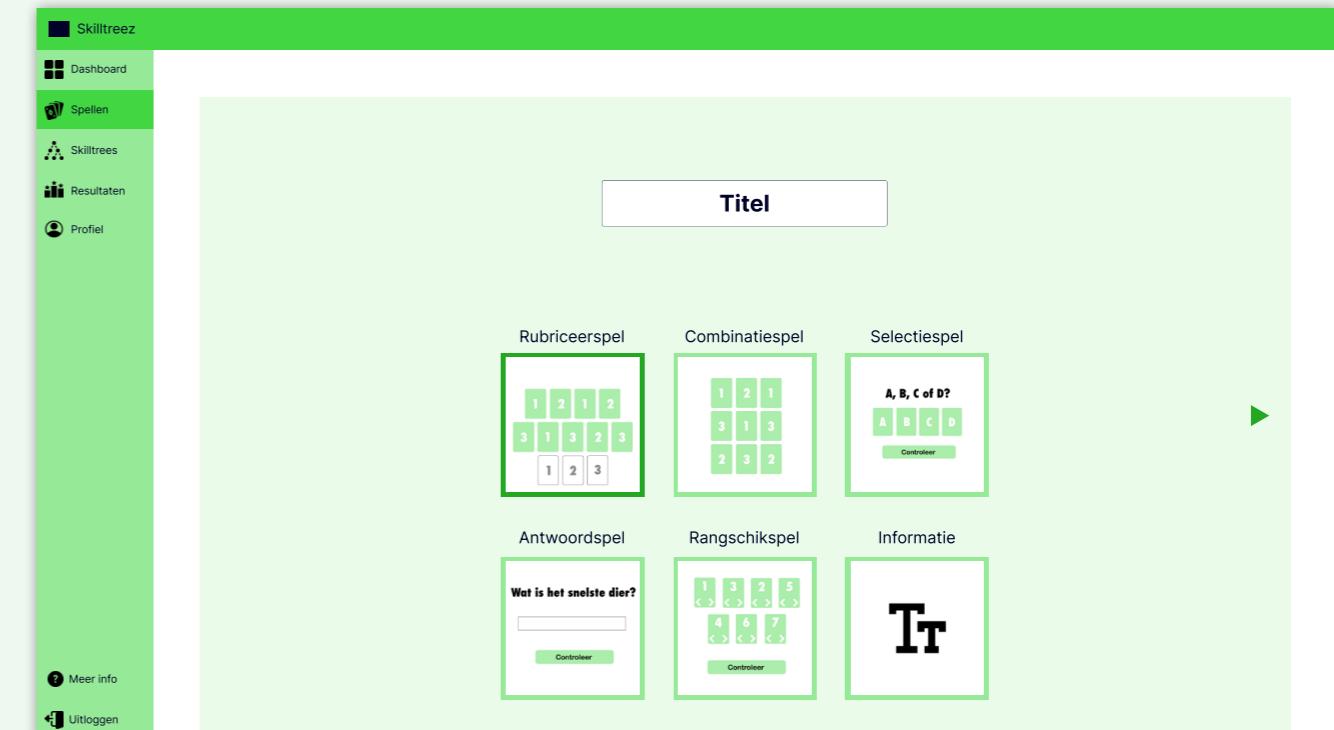
Dit is het eerste scherm van het maken van een spel. Hier kan de titel van het spel worden ingevuld, en het speltype worden gekozen. Als op het tekstvak met de titel wordt geklikt, wordt direct de gehele tekst geselecteerd en verwijderd zodra er getypt wordt. Als de gebruiker een speltype kiest, verschuift het scherm naar links en verschijnt vanaf rechts de volgende pagina, waar het spel kan worden gemaakt.

Door de cursor boven een afbeelding te houden, speelt een gif-animatie af die duidelijker laat zien hoe het spel gespeeld wordt.

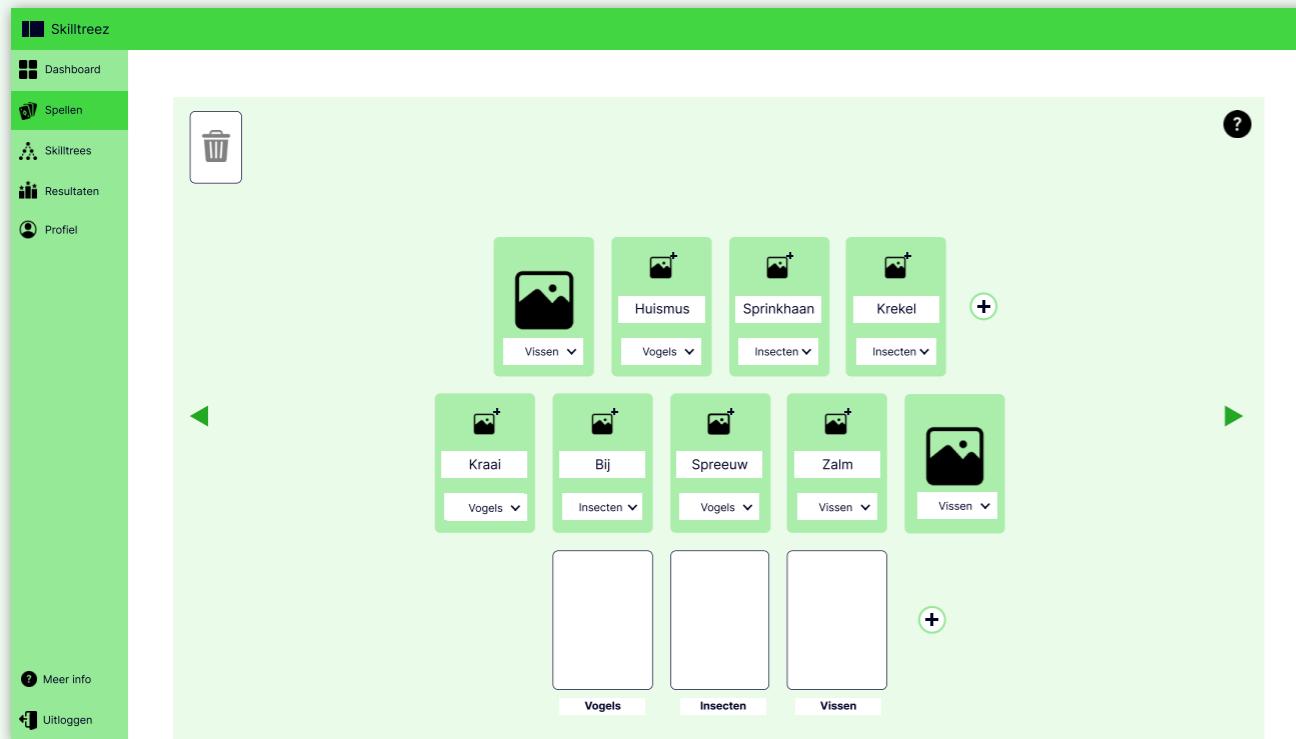
De pijl linksboven brengt de gebruiker terug naar het vorige scherm.

De pijl rechts is 'Selection', maar 20% transparant. Als er een speltype is gekozen, en de gebruiker weer terugkeert naar dit scherm, wordt de pijl ondoorzichtig en leidt deze naar de volgende pagina in de reeks. In dat geval wordt ook de rand rondom het gekozen speltype 'Selection', zoals hiernaast weergegeven.

1.2.1.0. Nieuw spel Rubriceerspel docent speltype



1.2.1.1 Nieuw spel Rubriceerspel docent



Omschrijving

Dit is de pagina waar het Rubriceerspel gemaakt kan worden.

Het doel van het spel is om de kaarten in te delen, door deze naar de juiste categorie onder in het scherm te slepen.

Het bovenste tekstvak op de kaart geeft aan wat er op de kaart komt te staan. Het onderste tekstvak is een dropdown-menu die de categorieën weergeeft.

Onderaan het scherm staan de mogelijke categorieën waar de kaarten aan kunnen worden toegevoegd.

Met de bovenste plusknop kan een extra kaart worden toegevoegd. Met de onderste plusknop kan een extra categorie worden toegevoegd.

De kaarten en de categorieën kunnen naar de prullenbak linksboven worden versleept om ze te verwijderen. Dit zorgt voor een pop-up, zoals rechts weergegeven. Met de iconen rechtsboven kunnen de kaarten worden 1. Gesorteerd voor de duidelijkheid van de docent, en 2. Gehusseld, om het de student niet te makkelijk te maken. Het vraagteken open een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Met de pijlen kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

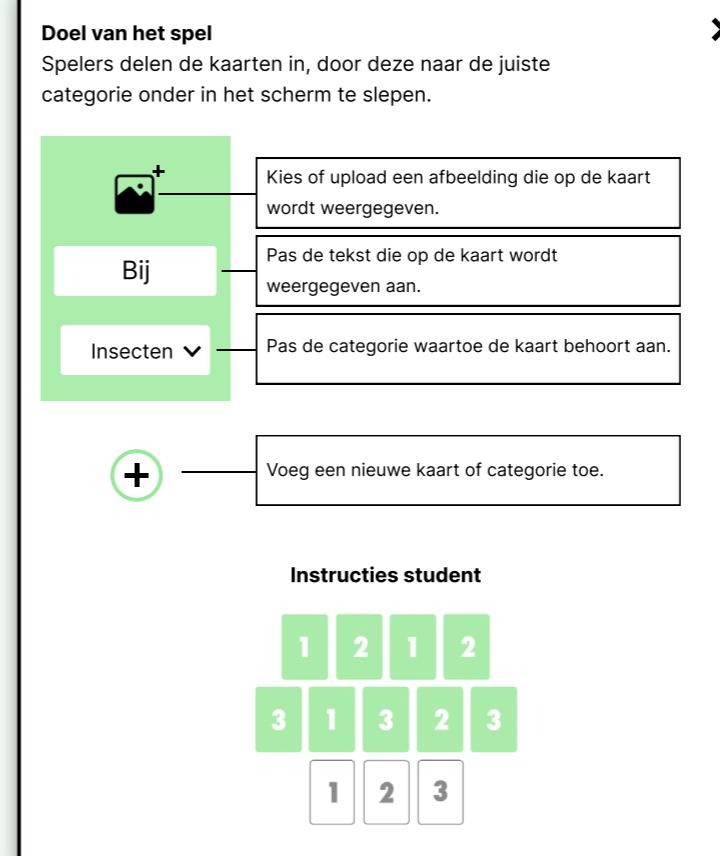
Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltjes:

- 1.2.1.0. Nieuw spel Rubriceerspel docent speltype
- 1.2.1.2 Nieuw spel Rubriceerspel docent instellingen



De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

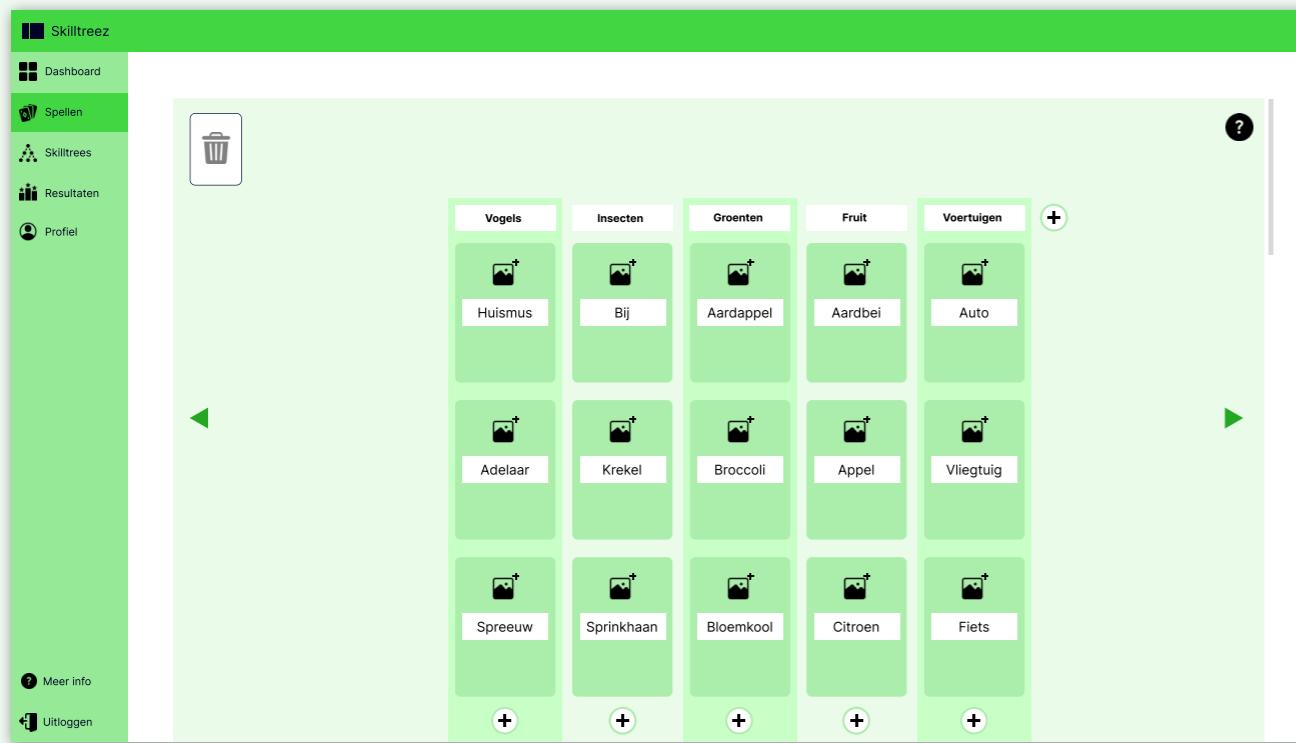
Categorie verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

Kaart verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

1.2.2.1. Nieuw spel Combinatiespel docent



Omschrijving

Dit is de pagina waar het Combinatiespel gemaakt kan worden.

Het doel van het spel is om de kaarten aan te klikken die in dezelfde categorie horen.

Het bovenste tekstvak geeft de categorie aan. In het tekstvak op de kaart kan de tekst die op de kaart komt worden gezet. Door op het afbeelding-icoon te klikken wordt de Unsplash-bibliotheek geopend, waardoor er een afbeelding op de kaart kan worden geplaatst.

Met de bovenste plusknop kan een extra categorie worden toegevoegd. Met de onderste plusknop kan een extra kaart worden toegevoegd.

De kaarten en de categorieën kunnen naar de prullenbak linksboven worden versleept om ze te verwijderen. Dit zorgt voor een pop-up, zoals rechts weergegeven. Het vraagteken open een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Met de pijlen kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd. Het vraagteken open een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

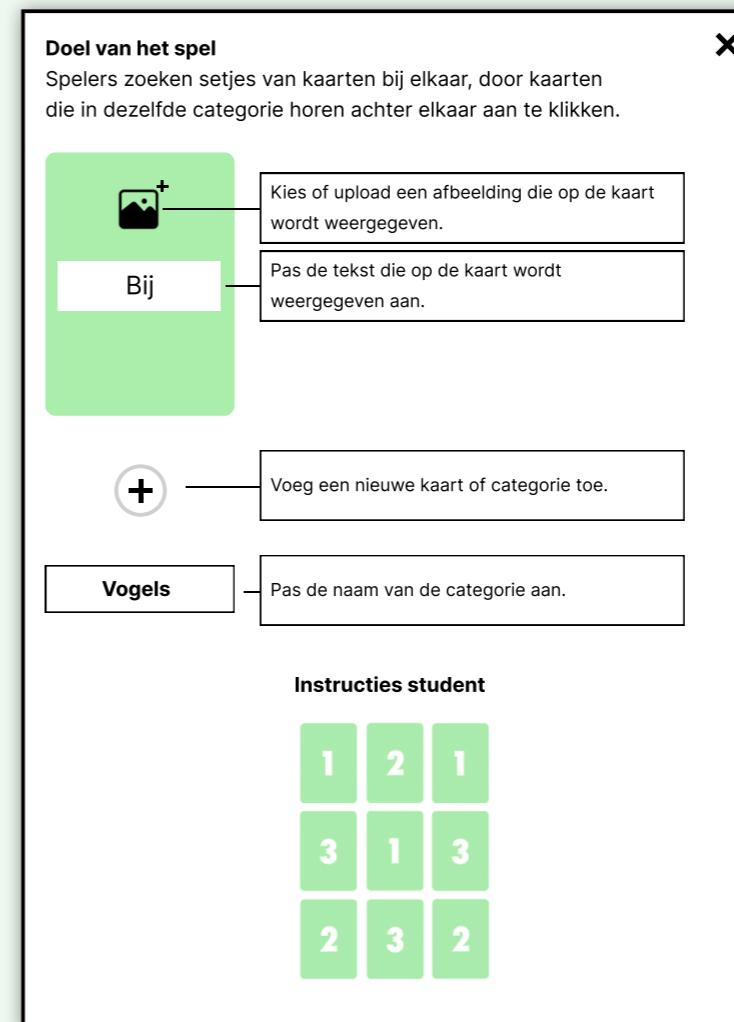
Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltjes:

- 1.2.2.0. Nieuw spel Combinatiespel docent speltype
- 1.2.2.2 Nieuw spel Combinatiespel docent instellingen



De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit doorernaast, of op het kruisje te klikken.

Categorie verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

Kaart verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

1.2.3.1. Nieuw spel Selectiespel docent

Omschrijving

Dit is de pagina waar het Selectiespel gemaakt kan worden.

Het doel van het spel is om de multiple-choice vraag te beantwoorden door één of meerdere correcte antwoorden aan te klikken.

In het bovenste tekstvak kan de vraag worden gesteld. Op de kaarten kunnen de antwoorden worden ingevoerd. Door de kaart aan te klikken, komt er een groene rand omheen ter indicatie dat dit een goed antwoord is.

Met de bovenste plusknop kan een extra antwoord worden toegevoegd. Met de onderste plusknop kan een extra vraag worden toegevoegd.

De kaarten en de vragen kunnen naar de prullenbak linksboven worden versleept om ze te verwijderen. Dit zorgt voor een pop-up, zoals rechts weergegeven. Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwarte achtergrond achter de overlay.

Met de pijlen kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltjes:

- 1.2.3.0. Nieuw spel Selectiespel docent speltype
- 1.2.3.2 Nieuw spel Selectiespel docent instellingen

Doel van het spel

Spelers beantwoorden een multiple-choice vraag door één of meerdere correcte antwoorden aan te klikken. Er kunnen ook meerdere vragen achter elkaar worden gesteld.



Instructies student

A, B, C of D?



De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

Vraag verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

Kaart verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

1.2.4.1. Nieuw spel Antwoordspel docent

The screenshot shows the Skilltreez dashboard with a sidebar on the left containing links for Skilltreez, Dashboard, Spellen, Skilltrees, Resultaten, Profiel, Meer info, and Uitloggen. The main area displays a card for a game titled "Wat is het snelste dier?". The card includes a trash icon, a question box with the text "Wat is het snelste dier?", a "Nauwkeurigheid" slider set at 5%, and two text input fields labeled "Antwoord" and "+". Navigation arrows (left and right) are visible below the card.

Omschrijving

Dit is de pagina waar het Antwoordspel gemaakt kan worden.

Het doel van het spel is om de open vraag te beantwoorden door een juist antwoord in te vullen.

In het bovenste tekstvak kan de vraag worden gesteld. In de tekstvakken daaronder kunnen juiste antwoorden worden ingevoerd.

Met de bovenste plusknop kan een extra antwoord worden toegevoegd. Met de onderste plusknop kan een extra vraag worden toegevoegd.

De nauwkeurigheid kan worden aangepast om te bepalen hoeveel de student naast het juiste antwoord mag zitten.

De antwoorden en de vragen kunnen naar de prullenbak linksboven worden versleept om ze te verwijderen. Dit zorgt voor een pop-up, zoals rechts weergegeven. Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Met de pijlen kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltjes:

- 1.2.4.0. Nieuw spel Antwoordspel docent speltype
- 1.2.4.2 Nieuw spel Antwoordspel docent instellingen

Doel van het spel

Spelers beantwoorden een open vraag door het juiste antwoord in te vullen. Er kunnen ook meerdere vragen achter elkaar worden gesteld.

- Voeg een nieuw antwoord toe.
- Voeg een nieuwe vraag toe.
- Voeg een afbeelding toe aan een kaart.

Instructies student

Wat is het snelste dier?

Controleer

De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

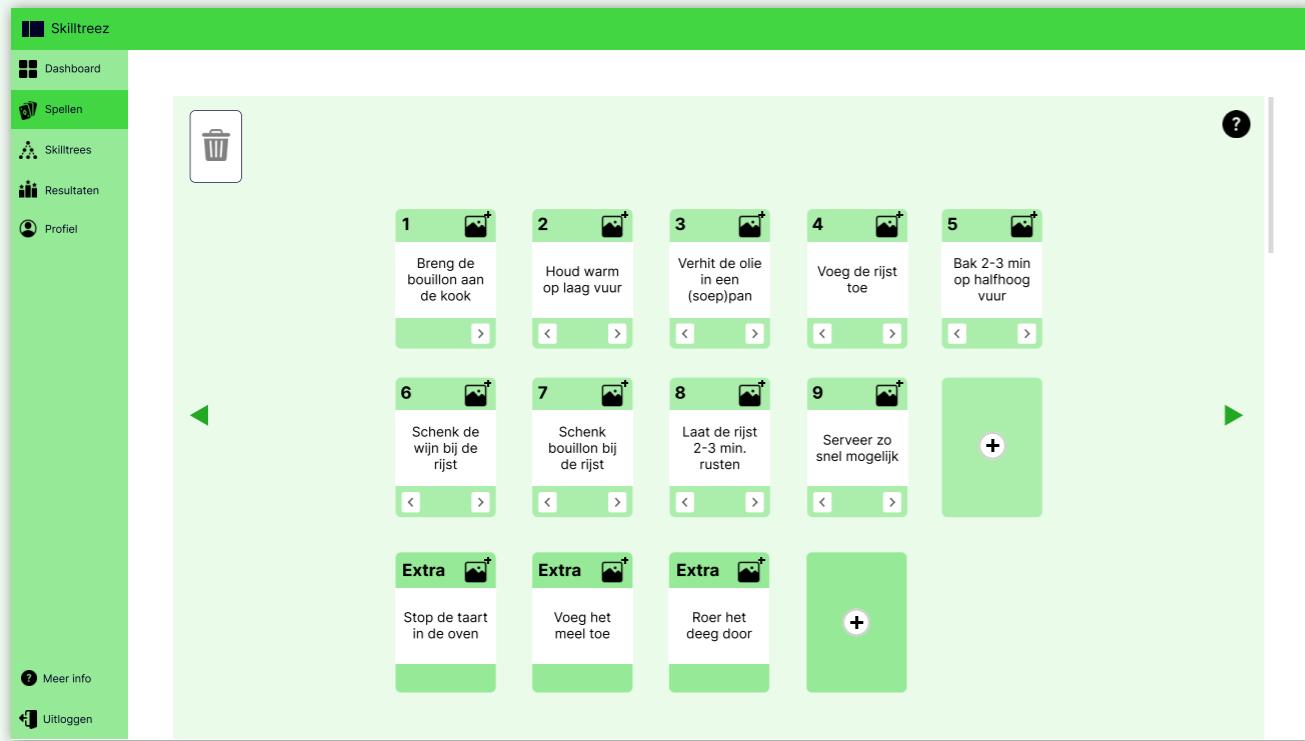
Vraag verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

Kaart verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

1.2.5.1. Nieuw spel Rangschikspel docent



Omschrijving

Dit is de pagina waar het Rubriceerspel gemaakt kan worden.

Het doel van het spel is om de kaarten op de juiste volgorde te zetten.

De bovenste rijen, lichtere kaarten zijn kaarten die in de rangschikking thuis horen. De onderste rij, met donkerdere kaarten, hoort niet in de rangschikking thuis, en is er om de student te misleiden.

Met de bovenste plusknop kan een extra kaart aan de rangschikking worden toegevoegd. Met de onderste plusknop kan een extra 'neppe' kaart worden toegevoegd.

Het getal in de linkerbovenhoek geeft de volgorde in de rangschikking aan, en staat altijd op de kaart op die positie. Door op de pijltjes te klikken kan een kaart met de kaart ernaast worden verwisseld.

De kaarten kunnen naar de prullenbak linksboven worden versleept om ze te verwijderen. Dit zorgt voor een pop-up, zoals rechts weergegeven. Het vraagteken open een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Met de pijlen kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltjes:

- 1.2.5.0. Nieuw spel Rangschikspel docent
- 1.2.5.2 Nieuw spel Rangschikspel docent instellingen

Doel van het spel

Spelers moeten de verschillende kaarten op volgorde zetten door ze op de goede plek te slepen of door middel van de pijltjes te verplaatsen.

Extra kaarten kunnen gebruikt worden om de speler te misleiden, en horen niet in de rangschikking thuis.

2 Voeg een afbeelding toe aan de kaart.

Houd warm
op laag vuur

Verplaats de kaart naar links of rechts in de rangschikking.

Voeg een kaart in de rangschikking toe.

Voeg een extra kaart toe die niet in de rangschikking hoort.

Instructies student



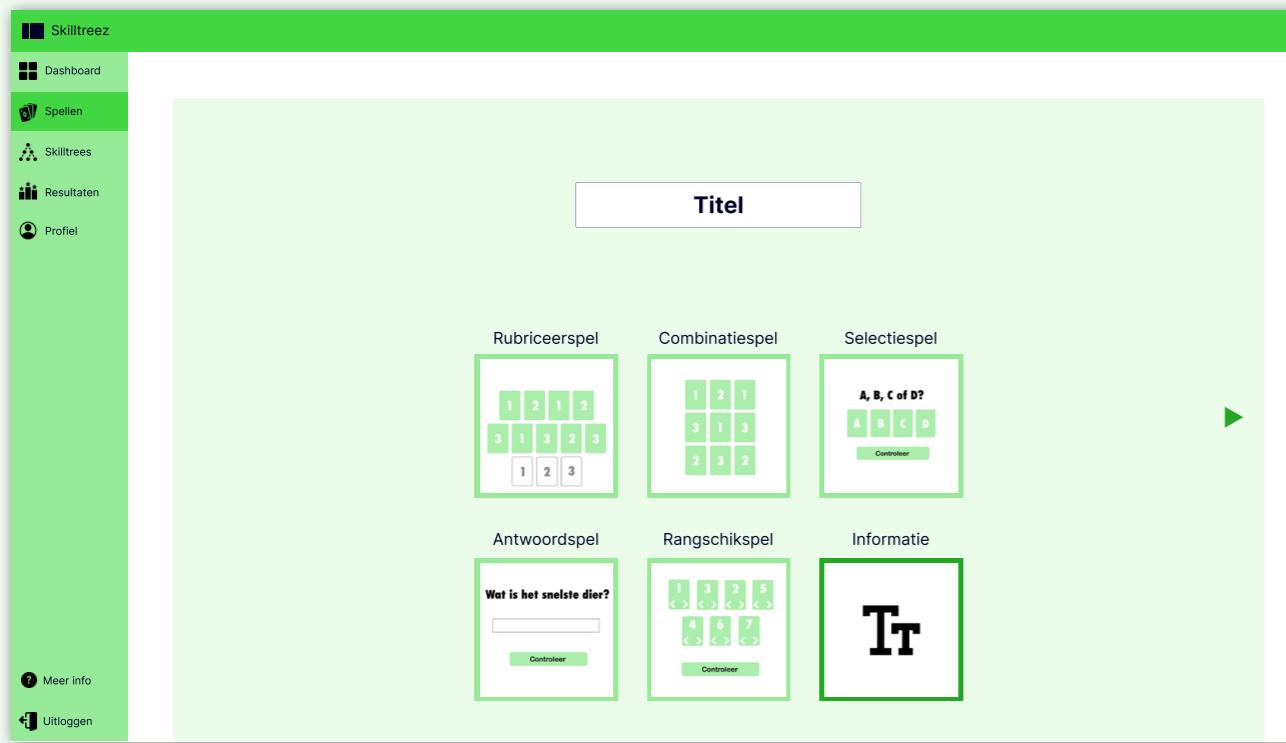
Controleer

De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

Kaart verwijderen?

ANNULEREN WISSEN

1.2.6.0. Nieuw spel Informatiekaart docent instellingen



Omschrijving

Dit is de pagina waar het type informatiekaart kan worden gekozen.

De knoppen leiden naar de tekst-, afbeelding-, video- en link-informatiekaart.

Met de pijlen kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

Als een categorie is gekozen, wordt de rand random de knop 'Selection'.

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltjes:

- 1.2.6.0. Nieuw spel Informatiekaart docent speltype

Knoppen (of pijltje, als categorie al gekozen is):

- 1.2.6.1 Nieuw spel Informatiekaart docent text
- 1.2.6.2 Nieuw spel Informatiekaart docent afbeelding
- 1.2.6.3 Nieuw spel Informatiekaart docent video
- 1.2.6.4 Nieuw spel Informatiekaart docent link



1.2.6.1 Nieuw spel Informatiekaart docent text

The screenshot shows a user interface for creating a text-based information card. On the left is a sidebar with icons for Dashboard, Spellen (Games), Skilltrees, Resultaten (Results), and Profiel (Profile). The main area has a toolbar with icons for Share, Bold, Italic, Underline, and List. Below the toolbar is a text editor containing two sections: 'William Sleeman' and 'Education act'. The 'William Sleeman' section contains a detailed paragraph about a woman's journey from England to India. The 'Education act' section contains a paragraph about the social hierarchy in France. At the bottom are 'Opslaan' (Save) and 'Preview' buttons.

Omschrijving

Dit is de pagina waar de Informatiekaart gemaakt kan worden.

Bij dit speltype kan simpelweg informatie worden getoond.

In het tekstvak kan de informatie worden toegevoegd.

De afbeelding-, video- en linkinformatiekaart zijn nagenoeg hetzelfde, zoals beschreven op onderstaande spread.

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwarte achtergrond achter de overlay.

Met de pijl kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

Door op 'Opslaan' te klikken, verschijnt de melding dat het spel is opgeslagen, en wordt het spel opgeslagen. Door op 'Preview' te klikken wordt een overlay getoond van hoe de student het spel zou zien. Hierbij wordt alleen het speldeel van de pagina getoond, en de achtergrond wordt grijs. Door te klikken wordt de overlay gesloten.

In de linkerbovenhoek kan de link naar het spel worden gekopieerd en gedeeld. Kopiëren plaatst een URL op het klembord die direct naar het spel leidt, en delen opent een dropdown-menu met verschillende kanalen waarop het spel gedeeld kan worden.

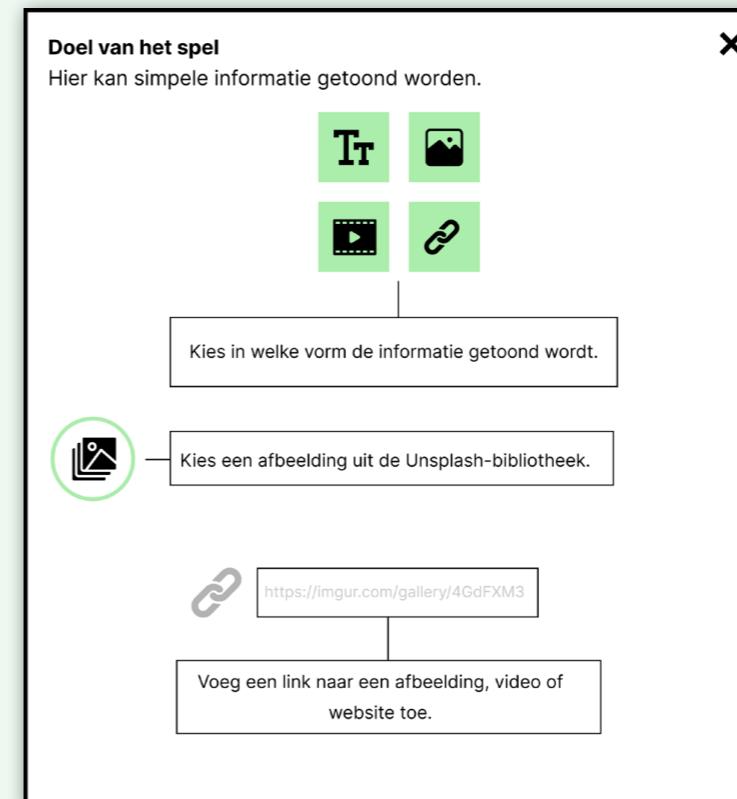
Navigatie

Sidebar:

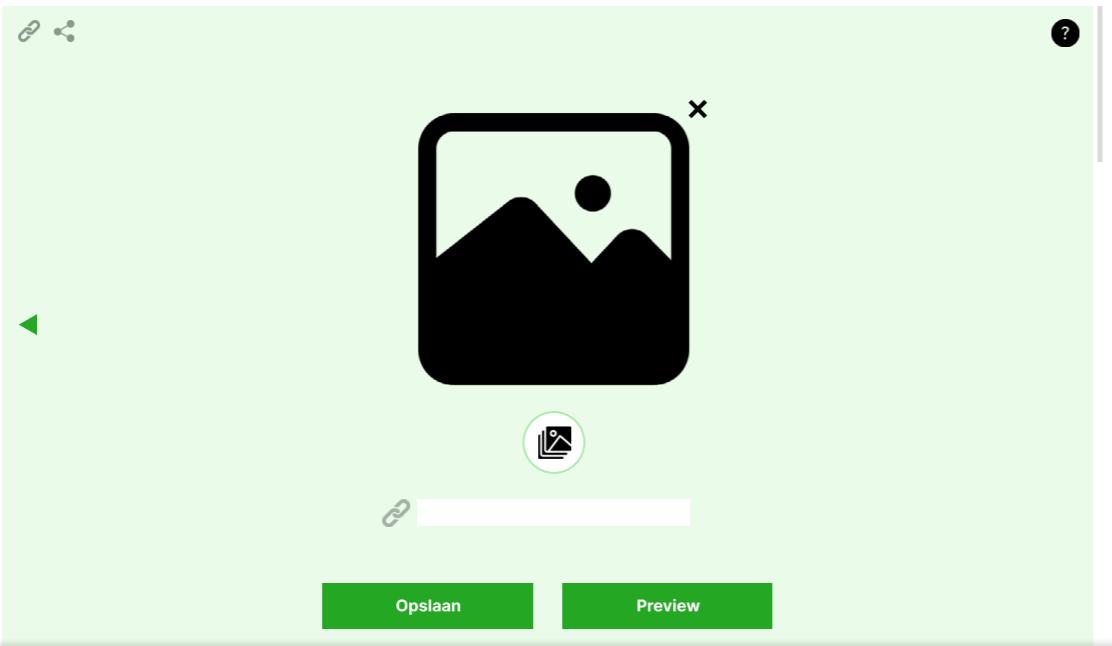
- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltje:

1.2.6.0. Nieuw spel Informatiekaart docent instellingen



De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.



1.2.6.2 Nieuw spel Informatiekaart docent afbeelding

1.2.6.3 Nieuw spel Informatiekaart docent video

1.2.6.4 Nieuw spel Informatiekaart docent link

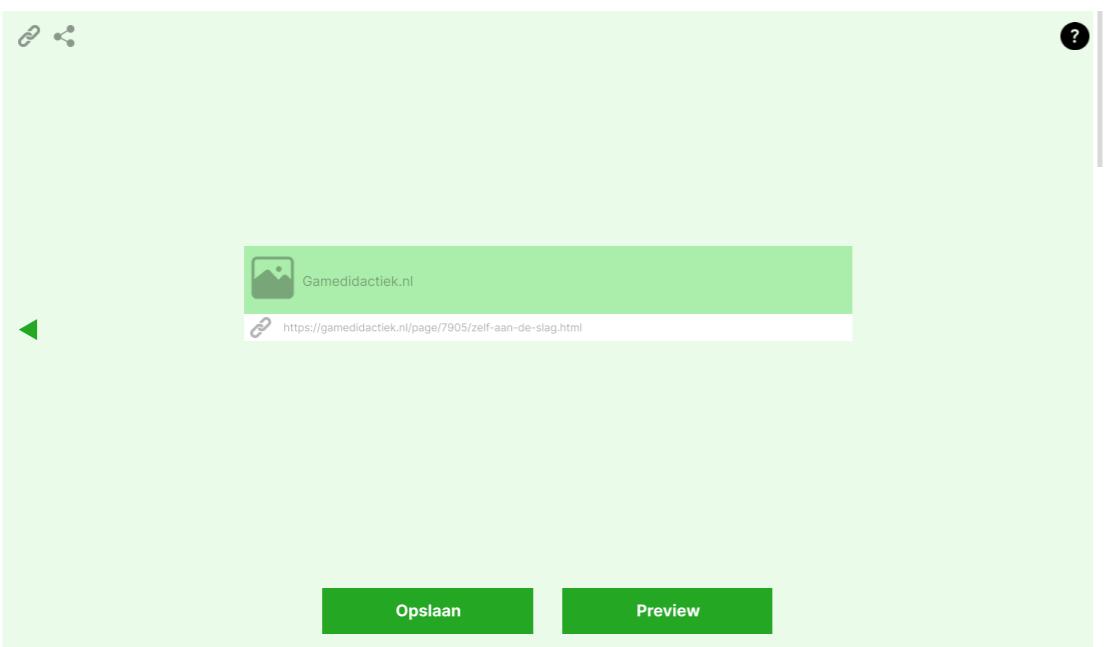
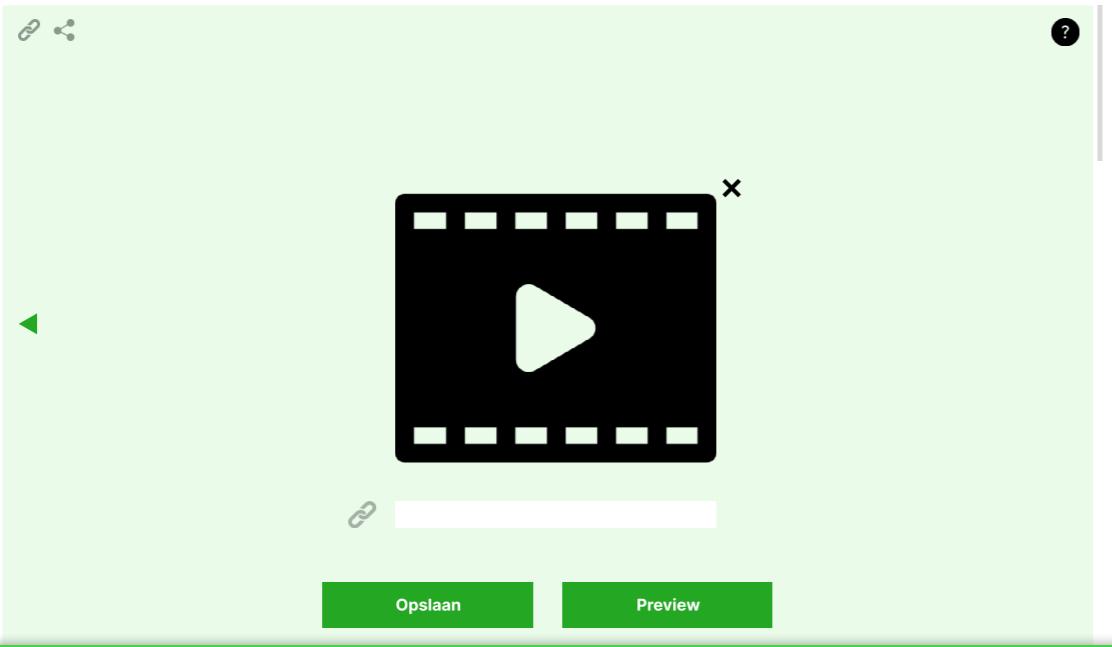
Deze pagina's zijn nagenoeg hetzelfde als

1.2.6.1 Nieuw spel Informatiekaart docent text

Afbeeldingen kunnen worden toegevoegd aan de hand van de afbeeldingsknop, die de Unsplash-bibliotheek opent, of aan de hand van een afbeeldingslink

Videos kunnen worden toegevoegd aan de hand van een videolink.

Links kunnen in het tekstvak worden geplaatst.



1.2.1.2 Nieuw spel Rubriceerspel docent instellingen

1.2.2.2 Nieuw spel Combinatiespel docent instellingen

1.2.3.2 Nieuw spel Selectiespel docent instellingen

1.2.4.2 Nieuw spel Antwoordspel docent instellingen

1.2.5.2 Nieuw spel Rangschikspel docent instellingen

The screenshot shows the configuration interface for a 'Dierenspel' (Animal Game). It includes fields for 'Foutmarge' (set to 3), 'Tijdslimiet' (set to 00:05:00), and 'Eindbericht succes' (Success message: 'Dit bericht verschijnt wanneer de leerling het spel heeft gehaald.').

Omschrijving

Dit is de laatste pagina van het maken van het Rubriceerspel (de laatste pagina van het Selectiespel en het Antwoordspel zijn vrijwel identiek. De laatste pagina's van het Combinatiespel en Rangschikspel hebben enkel één extra functie, zoals op pagina 30 beschreven).

In het bovenste tekstvak kan de omschrijving worden gegeven die de student te zien krijgt tijdens het spel.

Daaronder kan het aantal 'levens' worden aangegeven; het aantal fouten dat de student mag maken. Er kan in het tekstvak worden getypt, of het aantal kan met de pijltjes worden aangepast. Door het rechtsvakje aan te kruisen kan de student geen levens verliezen. Het vakje waar het cijfer in staat wordt dan grijs, om aan te geven dat levens niet meer van toepassing zijn.

Daaronder kan de tijdslimiet worden aangegeven. Deze werkt praktisch hetzelfde als de levens.

Hier kan ook het eindbericht dat op "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald" of "3.0.0. Resultaat taak gehaald" verschijnt worden ingevuld. Met de pijltjes kan door de eindberichten worden genavigeerd.

Door op 'Opslaan' te klikken, verschijnt de melding dat het spel is opgeslagen, en wordt het spel opgeslagen. Door op 'Preview' te klikken wordt een overlay getoond van hoe de student het spel zou zien. Hierbij wordt alleen het speldeel van de pagina getoond, en de achtergrond wordt grijs. Door te klikken wordt de overlay gesloten.

Met de pijl kan door het spel-maak-proces worden genavigeerd.

In de rechterbovenhoek kan de link naar het spel worden gekopieerd en gedeeld. Kopiëren plaatst een URL op het klembord die direct naar het spel leidt, en delen opent een dropdown-menu met verschillende kanalen waarop het spel gedeeld kan worden.

Deze pagina's hebben nog een extra optie onderaan staan:

1.2.2.2 Nieuw spel Combinatiespel docent instellingen



Kaarten gesloten

Zijn de kaarten leesbaar of omgedraaid?



Met deze functie is de tekst op de kaarten niet zichtbaar voor de student, zoals bij memory.

1.2.5.2 Nieuw spel Rangschikspel docent instellingen



Aantal kaarten tonen

Laat zien hoeveel kaarten in de rangschikking horen.



Met deze functie wordt in het scherm van de speler getoond hoeveel kaarten er in de rangschikking horen, zoals te zien in 2.7.0.1. Rangschikspel leerling startsituatie

Navigatie

Sidebar:

1.1.0. Overzicht spellen docent

1.3.0. Overzicht skilltrees

1.4.0. Resultaten docent

1.5.0. Meer info

1.6.0. Profiel docent

5.0.1. Login

Speltype kiezen (of wanneer al gekozen, ook pijl rechts):

1.2.0. Nieuw spel docent scherm 1

1.2.1.2 Nieuw spel Rubriceerspel docent instellingen

Terugknop

Docent - Skilltreez

1.3.0. Overzicht skilltrees

Naam	Omschrijving	Gemaakt op	Gewijzigd op	
Romeinen, VWO 6	Geschiedenis voorbereiding eindexamen	29-01-2023	30-01-2023	
Kennismaking met AK	Introductie voor de aardrijkskundelessen	29-01-2023	30-01-2023	
<input checked="" type="checkbox"/> Dier en voedsel, HAVO 5	Snelheid van dieren en wat ze eten	29-01-2023	30-01-2023	
Defentoets A3F	Defentoets Nederlandse literatuur	29-01-2023	30-01-2023	

Omschrijving

Het overzicht van de skilltrees die de docent gemaakt heeft. De pagina is een tabel.

Door op een item in de tabel te klikken, komt de gebruiker bij de instellingen voor die skilltree.

Door op de pijlen naast de tabellitels te klikken, worden de spellen op die categorie gesorteerd.

Door op de selectievakjes links in de rij te klikken, wordt het item geselecteerd.

Met de zoekfunctie rechtsboven kan een specifieke skilltree worden gezocht.

Door op de icoontjes rechts in de rij te klikken, worden de items gekopieerd of verwijderd. Door op de drie punten rechtsboven te klikken, verschijnt een pop-up waarmee meerdere geselecteerde items tegelijk kunnen worden gekopieerd of verwijderd.



Navigatie

Sidebar:

1.1.0. Overzicht spellen docent

1.3.0. Overzicht skilltrees

1.4.0. Resultaten docent

1.5.0. Meer info

1.6.0. Profiel docent

5.0.1. Login

Naar een specifieke skilltree, wanneer deze geselecteerd wordt.

Terugknop

1.4.0. Resultaten docent

Naam	Punten	Groep	...
Jasper	30	A5F	
Martijn	40	H5E	
<input checked="" type="checkbox"/> Jasper	30	A6A	
Martijn	35	H4D	

Omschrijving

Het overzicht van de resultaten van de studenten. De pagina is een tabel.

Door op een item in de tabel te klikken, komt de gebruiker bij de instellingen voor die skilltree.

Door op de pijlen naast de tabeltitels te klikken, worden de resultaten op die categorie gesorteerd.

Door op de selectievakjes links in de rij te klikken, wordt het item geselecteerd.

Met de zoekfunctie rechtsboven kan een specifieke skilltree worden gezocht.

Door op het icoontje rechts in de rij te klikken, wordt het item verwijderd. Door op de drie punten rechtsboven te klikken, verschijnt een pop-up waarmee meerdere geselecteerde items tegelijk kunnen worden verwijderd.

Navigatie

Sidebar:

1.1.0. Overzicht spellen docent

1.3.0. Overzicht skilltrees

1.4.0. Resultaten docent

1.5.0. Meer info

1.6.0. Profiel docent

5.0.1. Login

Terugknop

1.3.1.1. Nieuwe skilltree docent + instellingen

Omschrijving

Dit is de pagina waar de skilltree kan worden bewerkt.

Links staat het menu met de instellingen van een specifieke tegel. Die tegel heeft een rand met de kleur 'Selection'. Door op een andere tegel te klikken, wordt deze geselecteerd, en openen de instellingen ook in het menu links.

Door op het pijltje linksboven te klikken, worden de instellingen ingeschoven, en verplaatst de skilltree zich naar het midden. Door op 'Geavanceerde opties' te klikken, opent een menu met meer opties, zoals in
1.3.1. Nieuwe skilltree docent + geavanceerde instellingen

Door op 'opslaan' te klikken, worden de gegevens van de skilltree opgeslagen.

Door op het kruisje bij een tegel te klikken, komt er een melding, zoals rechts weergegeven. Bij 'wissen' wordt de tegel verwijderd.

Door een pijl te trekken vanaf een punt naar een andere tegel, wordt een connectie gelegd die betekent dat de speler eerst het spel aan de ene kant van de pijl moet uitspelen voor het andere beschikbaar wordt.

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Met de pijl kan door het skilltree-maak-proces worden genavigeerd.

Door op 'Opslaan' te klikken, verschijnt de melding dat het spel is opgeslagen, en wordt het spel opgeslagen.

Door op de plusknop onderaan te klikken, kan er een extra rij worden toegevoegd.

Met de pijl rechtsboven kan een actie ongedaan worden gemaakt.

Navigatie

Sidebar:

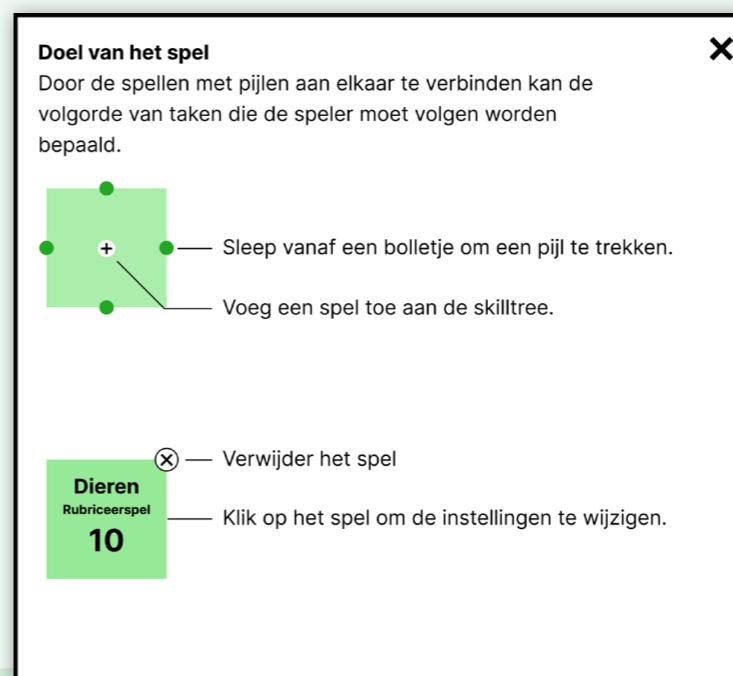
- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltje:

1.2.4.2 Nieuw spel Antwoordspel docent instellingen

Geavanceerde opties:

1.3.1. Nieuwe skilltree docent + geavanceerde instellingen



1.3.1.2. Nieuwe skilltree docent + geavanceerde instellingen

The screenshot shows the 'Tegelinstellingen' (Tile Settings) page. On the left, there's a sidebar with 'Skilltreez' logo, 'Dashboard', 'Spellen', 'Skilltrees' (highlighted in green), 'Resultaten', and 'Profiel'. Below that are 'Meer info' and 'Uitloggen'. The main area has a header 'Tegelinstellingen' with fields for 'Tegeltitel' (Voedsel), 'Spel' (Dieren, voedsel en voertuigen), and 'Punten' (15). A note says 'Hoeveel punten levert de opdracht op?'. There's a link 'Geavanceerde opties verbergen'. Under 'Voorwaarden', 'Punten vereist' is set to 10, with a note 'Hoeveel punten zijn nodig om deze taak te starten?'. 'Verplichte taken' lists 'Dieren' and 'Vogels'. In the 'Ontgrendelingen' section, 'Vogels' is listed with a dropdown menu showing '+ Vogels'. A large grid of tiles is displayed, with one tile labeled 'Dieren Rubriekspel 10' and another labeled 'Voedsel Combinatiespel 15'. Arrows point from these tiles to other tiles labeled 'Vogels Informatie 0' and 'Snelheid Antwoortspel 10'. A green 'Opslaan' button is at the bottom.

Op de instellingen na, is deze pagina identiek aan
1.3.1. Nieuwe skilltree docent + instellingen

Bij 'Tegeltitel' kan de naam van de tegel worden ingevoerd. Deze naam verschijnt op de tegen. Deze is anders dan de naam van het spel.

Bij 'Spel' kan uit een dropdown-menu een eerder gemaakt spel worden gekozen. Dit is het spel dat de student krijgt wanneer er op de tegel geklikt wordt.

'Punten' geeft aan hoeveel punten de opdracht oplevert, wanneer de student deze voltooid. Deze punten staan ook op de tegel.

Onder 'Voorwaarden' staan eisen die behaald moeten zijn voordat de tegel kan worden gespeeld. Bij 'Punten vereist' kan het aantal punten worden aangegeven dat nodig is (dit kan ook 0 zijn), en bij 'Verplichte taken' kunnen spellen worden toegevoegd die behaald moeten zijn. Als er een pijl is getrokken naar deze tegel, dan staat de tegel aan het begin van de pijl al automatisch in deze lijst. In het dropdown-menu kunnen meer spellen worden gekozen, die verplicht zijn. Wanneer deze worden toegevoegd, wordt er ook direct een pijl getrokken.

Onder 'Ontgrendelingen' kunnen spellen worden geselecteerd die worden vrijgespeeld wanneer deze taak voltooid is.

Door op de kruisjes te klikken achter de spellen, verdwijnen deze weer uit de lijst.

1.2.4.2 Skilltree docent instellingen

The screenshot shows the configuration interface for a skilltree. On the left is a sidebar with navigation links: Skilltreez, Dashboard, Spellen, Skilltrees (which is the active tab), Resultaten, and Profiel. The main content area contains several input fields and settings:

- Titel:** A text input field labeled "Titel".
- Omschrijving:** A text input field labeled "Omschrijving".
- Eindbericht:** A text input field with placeholder text: "Dit bericht verschijnt wanneer de leerling de skilltree heeft voltooid."
- Punten:** A section with a heart icon, a text input field containing "3", and up/down arrows.
- Openbaar:** A checkbox labeled "Is de skilltree ook zichtbaar voor mensen zonder de PIN?".
- PIN:** A text input field containing "QixFgadf" with a copy icon.

At the bottom are two buttons: "Opslaan" (Save) and "Preview".

Navigatie

Sidebar:

- 1.1.0. Overzicht spellen docent
- 1.3.0. Overzicht skilltrees
- 1.4.0. Resultaten docent
- 1.5.0. Meer info
- 1.6.0. Profiel docent
- 5.0.1. Login

Pijltje:

- 1.3.1.2. Nieuwe skilltree docent + geavanceerde instellingen

Omschrijving

Dit is de pagina waar de instellingen van de skilltree kunnen worden bepaald.

In de bovenste twee tekstvakken kunnen de titel en de omschrijving die de student te zien krijgt worden ingevoerd. Het 'Eindbericht' krijgt de student te zien als die de skilltree heeft voltooid.

Bij 'Punten' kan het aantal punten worden aangegeven dat nodig is om de skilltree te voltooien.

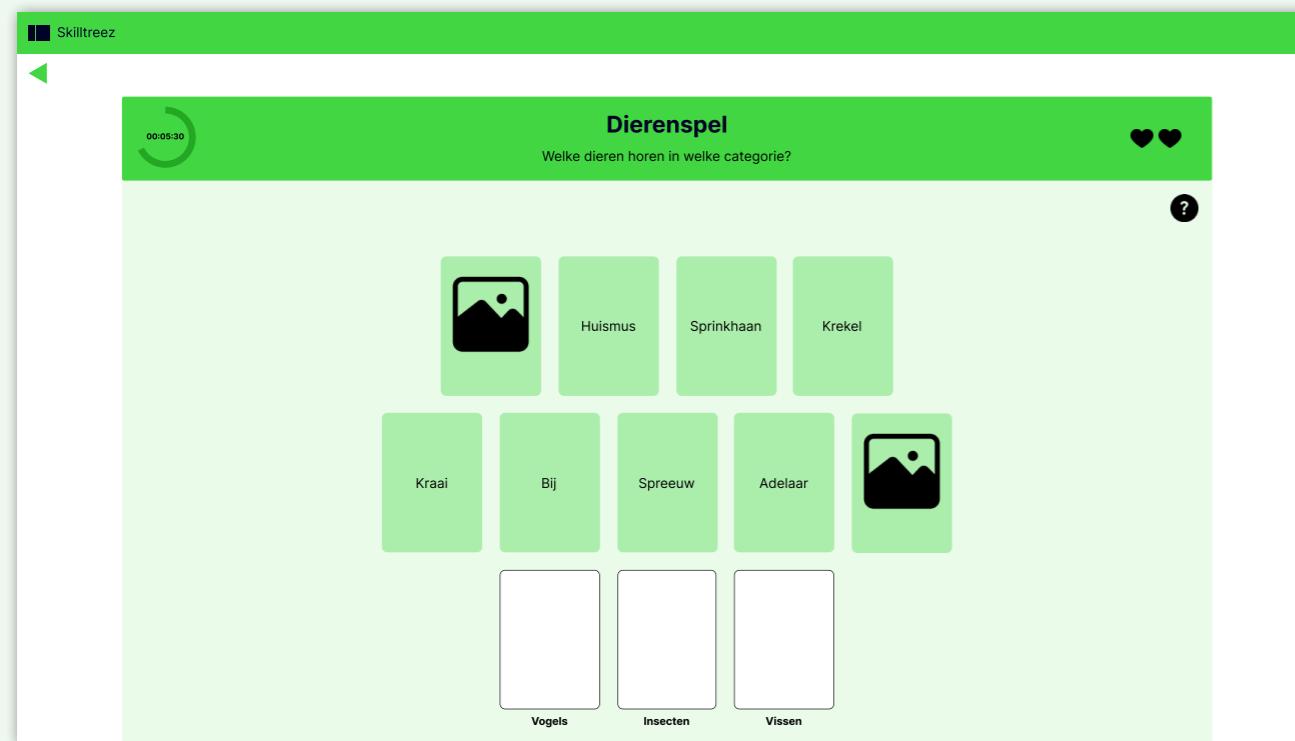
Bij 'Openbaar' kan een vakje worden aangevinkt om de skilltree als 'openbaar' aan te merken. Hierdoor kan de skilltree later in een overzicht verschijnen, zonder dat de PIN nodig is. Deze functie is reeds nog niet geïmplementeert.

De PIN is de unieke identificatie van de skilltree. Deze kan worden gebruikt o

Door op 'opslaan' te klikken, worden de gegevens van de skilltree opgeslagen.

Student - Spellen

2.3.0. Rubriceerspel leerling



Omschrijving

Dit is de pagina waar de student het Rubriceerspel kan spelen.

De kaarten kunnen versleept worden. Als ze in de juiste categorie worden geplaatst, blijven ze liggen. Anders raakt de student een leven kwijt.

Als alle kaarten in de juiste categorie geplaatst zijn, heeft de speler het spel gewonnen en gaat die naar "3.0.0. Resultaat taak gehaald". Als de levens of de tijd op zijn, verliest de speler en gaat die naar "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald".

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Door op het groene pijltje linksboven te klikken, kan het spel worden verlaten, terug naar "2.1.0. Skilltree leerling". Er verschijnt dan een melding, zoals hier rechts weergegeven.

Navigatie

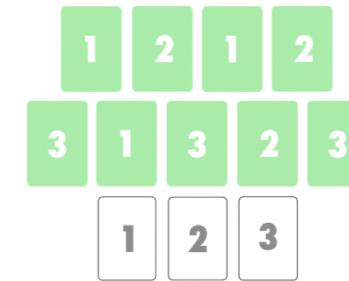
Pijltje:

2.1.0. Skilltree leerling

"3.0.0. Resultaat taak gehaald" of "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald"

Doel van het spel

Deel de kaarten in door ze naar de juiste categorie onder in het scherm te slepen.



De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

Weet je zeker dat je het spel wilt verlaten? Je raakt je voortgang kwijt.

ANNULEREN VERLATEN

2.4.0. Combinatiespel leerling

The screenshot shows a matching game titled "Dieren, voedsel en voertuigen". At the top, there is a green header with the title and a timer showing 00:05:30. Below the header, a question asks: "Welke kaarten horen bij elkaar? Een set bestaat uit 3 kaarten." The main area contains a 3x5 grid of cards. The first row includes "Huismus", "Bij", "Aardappel", "Aardbei", and "Auto". The second row includes "Adelaar", "Krekels", "Broccoli", "Appel", and "Vliegtuig". The third row includes "Spreeuw", "Sprinkhaan", "Bloemkool", "Citroen", and "Fiets". A help icon (a question mark inside a circle) is located in the top right corner of the game area.

Omschrijving

Dit is de pagina waar de student het Combinatiespel kan spelen.

De kaarten kunnen worden aangeklikt, maar niet versleept. Wanneer een kaart wordt aangeklikt, komt er een 'Selection'-gekleurde rand omheen. Wanneer alle kaarten in een set zijn geselecteerd, verdwijnen die kaarten. Wanneer een kaart die niet in de set hoort wordt aangeklikt, worden alle kaarten gedeselecteerd.

Als alle kaarten weg zijn, heeft de speler het spel gewonnen en gaat die naar "3.0.0. Resultaat taak gehaald". Als de levens of de tijd op zijn, verliest de speler en gaat die naar "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald".

Het vraagteken open een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Door op het groene pijltje linksboven te klikken, kan het spel worden verlaten, terug naar "2.1.0. Skilltree leerling". Er verschijnt dan een melding, zoals hier rechts weergegeven.

Navigatie

Pijltje:

2.1.0. Skilltree leerling

"3.0.0. Resultaat taak gehaald" of "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald"

Doel van het spel

Klik de kaarten aan die bij elkaar horen.



De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit doorernaast, of op het kruisje te klikken.

Weet je zeker dat je het spel wilt verlaten? Je raakt je voortgang kwijt.

ANNULEREN VERLATEN

2.5.0. Nieuw spel Selectiespel

00:05:30

Zwemmende dieren
Wat zijn de juiste antwoorden?

3 / 5

Welk dier kan zwemmen?

Dolfijn Paard Neushoorn Nijlpaard

Controleer

Navigatie

Pijltje:

2.1.0. Skilltree leerling

Controleer:

"3.0.0. Resultaat taak gehaald" of "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald"

Doel van het spel

Geef het juiste antwoord op de vraag.



A, B, C of D?



Controleer

Omschrijving

Dit is de pagina waar de student het Selectiespel kan spelen.

De kaarten kunnen worden aangeklikt, maar niet versleept. Wanneer een kaart wordt aangeklikt, komt er een 'Selection'-gekleurde rand omheen. Wanneer er op de 'controleer'-knop wordt geklikt, wordt er gecheckt of alle en enkel goede antwoorden zijn geselecteerd. Als dat het geval is, komt de volgende vraag tevoorschijn. Als het antwoord fout is, verschijnt er een pop-up zoals hiernaast weergegeven. De teller linksboven geeft aan welke vraag de huidige is, en hoeveel er in totaal zijn.

Als de laatste vraag goed wordt beantwoord, heeft de speler het spel gewonnen en gaat die naar "3.0.0. Resultaat taak gehaald". Als de levens of de tijd op zijn, verliest de speler en gaat die naar "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald".

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwarte achtergrond achter de overlay.

Door op het groene pijltje linksboven te klikken, kan het spel worden verlaten, terug naar "2.1.0. Skilltree leerling". Er verschijnt dan een melding, zoals hier rechts weergegeven.

De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

Helaas, je antwoord is fout.

ANNULEREN VERLATEN

Weet je zeker dat je het spel wilt verlaten? Je raakt je voortgang kwijt.

ANNULEREN VERLATEN

2.6.0. Nieuw spel Antwoordspel leerling

The screenshot shows a game titled 'Snelheid dieren' (Speed animals) with a timer at 00:05:30. The question is 'Wat is het snelste dier?' (What is the fastest animal?). A red feedback overlay is visible, indicating an incorrect answer. The interface includes a navigation bar with a back arrow, a skilltree logo, and a help icon.

Omschrijving

Dit is de pagina waar de student het Antwoordspel kan spelen.

De speler kan in het tekstvak het juiste antwoord invullen. Wanneer er op de 'controleer'-knop wordt geklikt, wordt er gecheckt of het goede antwoord is gegeven. Als dat het geval is, komt de volgende vraag tevoorschijn. Als het antwoord fout is, verschijnt er een pop-up zoals hiernaast weergegeven. De teller linksboven geeft aan welke vraag de huidige is, en hoeveel er in totaal zijn.

Als de laatste vraag goed wordt beantwoord, heeft de speler het spel gewonnen en gaat die naar "3.0.0. Resultaat taak gehaald". Als de levens of de tijd op zijn, verliest de speler en gaat die naar "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald".

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwarte achtergrond achter de overlay.

Door op het groene pijltje linksboven te klikken, kan het spel worden verlaten, terug naar "2.1.0. Skilltree leerling". Er verschijnt dan een melding, zoals hier rechts weergegeven.

Navigatie

Pijltje:
2.1.0. Skilltree leerling

Controleer:
"3.0.0. Resultaat taak gehaald" of "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald"

Doel van het spel
Geef het juiste antwoord op de vraag.

Wat is het snelste dier?

Controleer

De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit door ernaast, of op het kruisje te klikken.

Helaas, je antwoord is fout.

ANNULEREN VERLATEN

Weet je zeker dat je het spel wilt verlaten? Je raakt je voortgang kwijt.

ANNULEREN VERLATEN

2.7.0.1. Rangschikspel leerling startsituatie

The screenshot shows a card sorting activity titled 'Recept risotto'. At the top, there is a timer icon showing '00:05:30' and a progress bar with five hearts filled. Below the title, it says 'Wat is de juiste volgorde?'. A green button labeled 'Controleer' is at the bottom right. On the left, a green box contains the text '9 kaarten'. In the center, there are two rows of five empty boxes each. Below these rows, eight cards are shown with arrows pointing from left to right, indicating the correct sequence. The cards are: 'Eng de bouillon aan de kook', 'Schenk bouillon bij de rijst', 'Voeg het meel toe', 'Roer het deeg door', 'Stop de taart in de oven', 'Schenk de wijn bij de rijst', 'Houd warm op laag vuur', and 'Voeg de toe'.

Omschrijving

Dit is de pagina waar de student het Rangschikspel kan spelen.

De speler moet de kaarten op de juiste volgorde leggen. De kaarten kunnen vanuit de balk beneden - die van links naar rechts kan scrollen - naar de lege vakken gesleept worden. Er kunnen niet meer kaarten aan de rangschikking worden toegevoegd dan dat er lege vakken zijn. Als de optie "Aantal kaarten tonen" niet is aangevinkt door de docent, dan zijn de lege vakken niet zichtbaar. De student moet dan zelf raden hoeveel kaarten er in de rangschikking horen. De tekst in de linkerbovenhoek is dan ook niet zichtbaar.

Wanneer er op de 'controleer'-knop wordt geklikt, wordt er gecheckt of de rangschikking juist is. Als dat het geval is, wint de speler het spel. Als het antwoord fout is, verschijnt er een pop-up zoals hiernaast weergegeven. Als het aantal kaarten bekend is, en de speler heeft te weinig kaarten in de rangschikking geplaatst, dan verschijnt de foutmelding zoals rechts weergegeven.

Als de speler wint gaat die naar "3.0.0. Resultaat taak gehaald". Als de levens of de tijd op zijn, verliest de speler en gaat die naar "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald".

Het vraagteken opent een overlay met uitleg, hier rechts weergegeven. Er verschijnt een doorzichtig zwart achtergrond achter de overlay.

Door op het groene pijltje linksboven te klikken, kan het spel worden verlaten, terug naar "2.1.0. Skilltree leerling". Er verschijnt dan een melding, zoals hier rechts weergegeven.

Navigatie

Pijltje:
2.1.0. Skilltree leerling

Controleer:

"3.0.0. Resultaat taak gehaald" of "3.1.0. Resultaat taak niet gehaald"

Doel van het spel
Geef het juiste antwoord op de vraag.

Wat is het snelste dier?

Controleer

De animatie in de uitleg-overlay speelt automatisch, niet alleen als de cursor erop staat. De overlay sluit doorernaast, of op het kruisje te klikken.

Helaas, je antwoord is fout.

ANNULEREN **VERLATEN**

Je gebruikt te weinig kaarten in je rangschikking.

OK

Weet je zeker dat je het spel wilt verlaten? Je raakt je voortgang kwijt.

ANNULEREN **VERLATEN**

1

Schenk bouillon bij de rijst

< >

Kaarten in de rangschikking zien er als volgt uit. Met de pijlknoppen kan de kaart naar links of rechts, of uit de rangschikking worden verplaatst. Het cijfer linksboven geeft de positie in de rangschikking aan.

- 2.8.0. Informatiekaart leerling tekst**
- 2.8.1. Informatiekaart leerling afbeelding**
- 2.8.2. Informatiekaart leerling video**
- 2.8.3. Informatiekaart leerling link**

William Sleeman

William Sleeman
De vrouw van kolonel Faithful reisde samen met haar dochter en een andere jongedame, die beiden net waren aangekomen uit Engeland. Ze reisden van Calcutta naar Ludhiana, een afstand van meer dan 1200 mijlen met hun draagstoelen en dragers, zonder ook maar één dienaar. Ze reisden veertien dagen dag en nacht, zonder het minste gevaar op letsel of beledigingen. Er zijn dagelijks voorbeelden van dames die op dezelfde manier meteen na hun aankomst uit Engeland met een koets naar elk deel van het land reizen, en ik heb nooit gehoord dat zij gewond raakten of beledigd werden. Zegt dit niet genoeg over onze heerschappij in India? Zouden mannen hun vrouwen en dochters onbeschermde toevertrouwen aan mensen die zich verzetten tegen onze heerschappij in India? We hebben geen garnizoenen, of ommuurde vestigingen in ons rijk, behalve in de drie hoofdsteden Calcutta, Madras en Bombay. We weten en voelen dat mensen overal tegen ons opkijken en ons respecteren, ondanks al onze fouten, en we vinden het belangrijk dat zij voelen dat wij hen vertrouwen.

Education act
Ik vraag me af of ze het ook hebben bekijken van de kant van een heer die nu gedwongen is dagelijks in contact te komen met de aangeboren vulgariteit van de lagere bevolkingsgroepen. Is het niet waarschijnlijker dat de zones van gegoede heren naar beneden zullen worden getrokken hierdoor, in plaats van dat de zones van varkensslagers hogerop komen door dit voortdurende dagelijkse contact? De lessen van de goot worden makkelijker aangeleerd dan de traditie van de elite. (...) De lagere klassen waren nooit een regerende klasse en waarom zou de meester naast de dienaar moeten zitten?

Verder

- Navigatie**
- Pijltje:
2.1.0. Skilltree leerling
- Verder:
2.1.0. Skilltree leerling

Weet je zeker dat je het spel wilt verlaten? Je raakt je voortgang kwijt.

ANNULEREN **VERLATEN**

Omschrijving

De informatiekaarten geven enkel informatie. Als er op 'Verder' wordt geklikt gaat de speler direct terug naar "2.1.0. Skilltree leerling".

Door op het groene pijltje linksboven te klikken, kan het spel worden verlaten, terug naar "2.1.0. Skilltree leerling". Er verschijnt dan een melding, zoals hier rechts weergegeven.

Student - Skilltrees

2.0.0. Overzicht skilltrees leerling

The screenshot shows a table titled 'Mijn skilltrees' with the following columns: Naam, Omschrijving, Punten, Gemaakt op, and Gewijzigd op. There is also a 'Gamepin' input field and a '+' button at the top left, and a search bar at the top right.

Naam	Omschrijving	Punten	Gemaakt op	Gewijzigd op
Topografie, HAVO 5	Steden van Europa	10 / 30	29-01-2023	30-01-2023
Tijdperken, HAVO 5	Geschiedenis	10 / 30	29-01-2023	30-01-2023
Dier en voedsel, HAVO 5	Snelheid van dieren en wat ze eten	10 / 30	29-01-2023	30-01-2023
Literatuurtoets, HAVO 5	Toets over de gelezen boeken	10 / 30	29-01-2023	30-01-2023

Omschrijving

Het overzicht van de skilltrees van de student. De pagina is een tabel.

Door op een item in de tabel te klikken, komt de gebruiker bij de betreffende skilltree.

Door op de pijlen naast de tabellitels te klikken, worden de resultaten op die categorie gesorteerd.

Door op de selectievakjes links in de rij te klikken, wordt het item geselecteerd.

Met de zoekfunctie rechtsboven kan een specifieke skilltree worden gezocht.

Door op het vuilnisbak-icoontje rechtsboven te klikken, kunnen meerdere geselecteerde items tegelijk kunnen worden verwijderd. Er komt dan een melding, zoals rechts weergegeven.

Door een Gamepin in te voeren in het tekstvak linksboven, wordt een skilltree toegevoegd aan de lijst.

Door op het profiel-icoon in de rechterbovenhoek te klikken, komt de student op "4.0.1. Profiel leerling".

Navigatie

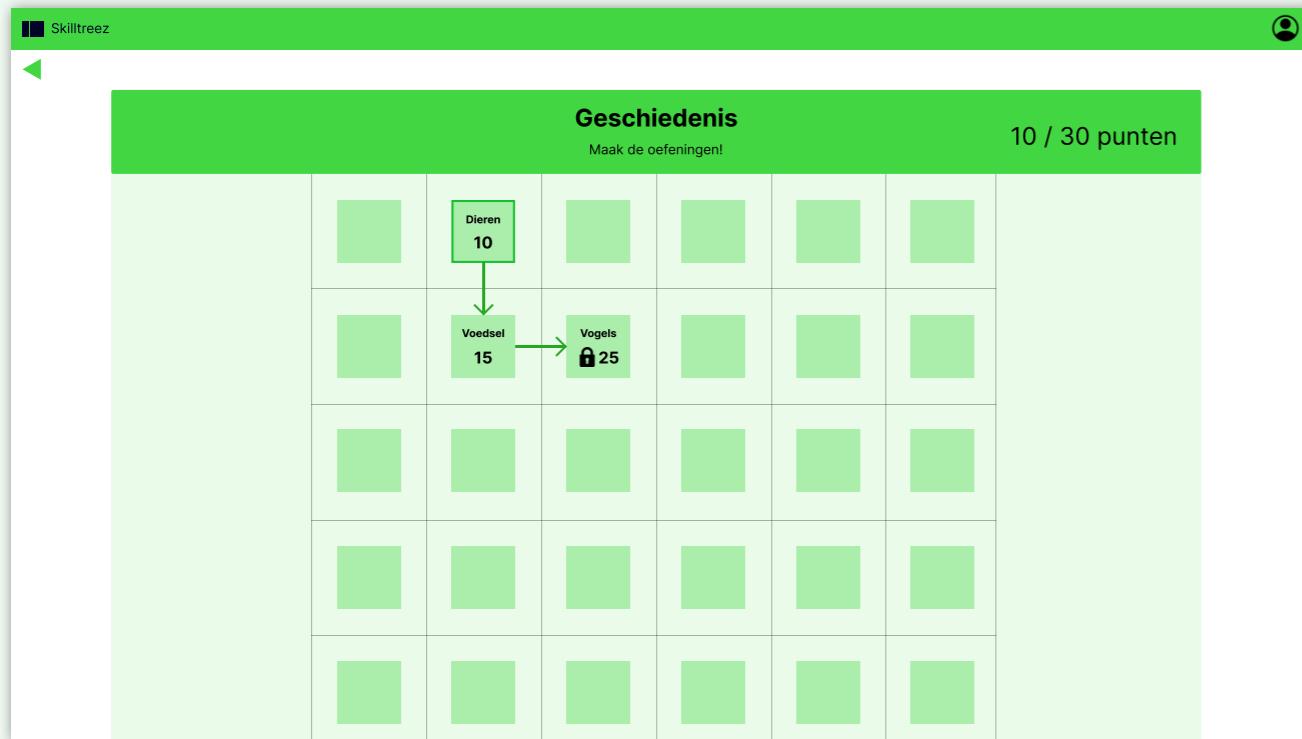
4.0.1. Profiel leerling

Betreffende skilltree

Skilltree verwijderen? Je voortgang blijft bewaard.

ANNULEREN **VERWIJDEREN**

2.0.0. Overzicht skilltrees leerling



Omschrijving

Dit is de skilltree die de student te zien krijgt. Op de tegel staat de tegelnaam en het aantal punten dat behaald kan worden. Door op een tegel te klikken, kan de student het spel starten. Een spel die al voltooid is, heeft een 'Selection'-rand. Een spel dat nog niet beschikbaar is, heeft een slot naast het aantal punten.

Bovenaan staat de titel van de skilltree, met de omschrijving eronder. Rechts daarvan staat het aantal behaalde, en het totaal aantal te behalen punten om de skilltree te voltooien. In de rechterbovenhoek kan op het profiel-icoon geklikt worden om naar "4.0.1. Profiel leerling" te gaan.

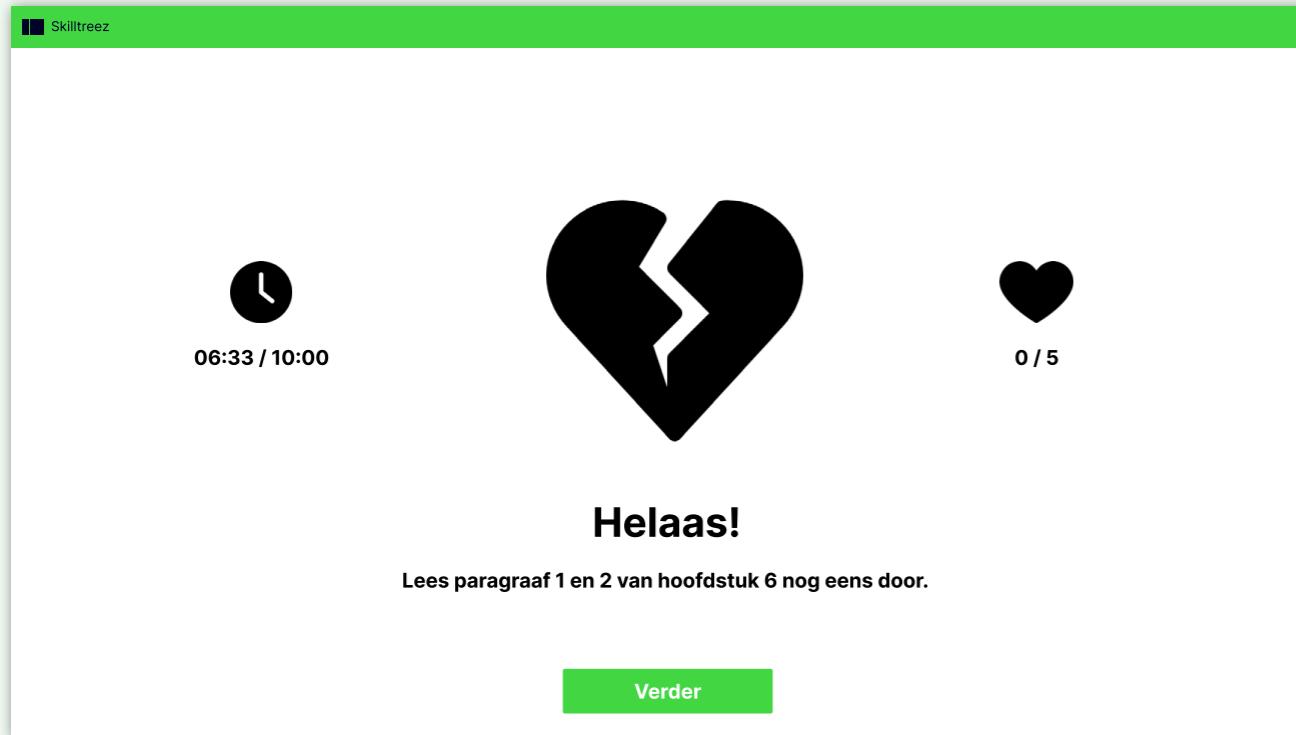
Het pijltje in de linkerhoek brengt de gebruiker terug naar "2.0.0. Overzicht skilltrees leerling".

Navigatie

- 2.0.0. Overzicht skilltrees leerling
- 4.0.1. Profiel leerling

Betreffend spel

3.1.0. Resultaat taak niet gehaald



Omschrijving

Op dit scherm komt de student terecht als die de taak niet succesvol heeft voltooid. Links wordt de overgebleven tijd weergegeven, alsmede de totale tijd voor de taak. Rechts staan het aantal levens dat nog over was, en het startaantal. Boven de illustratie staat het aantal punten dat de speler verdient heeft.

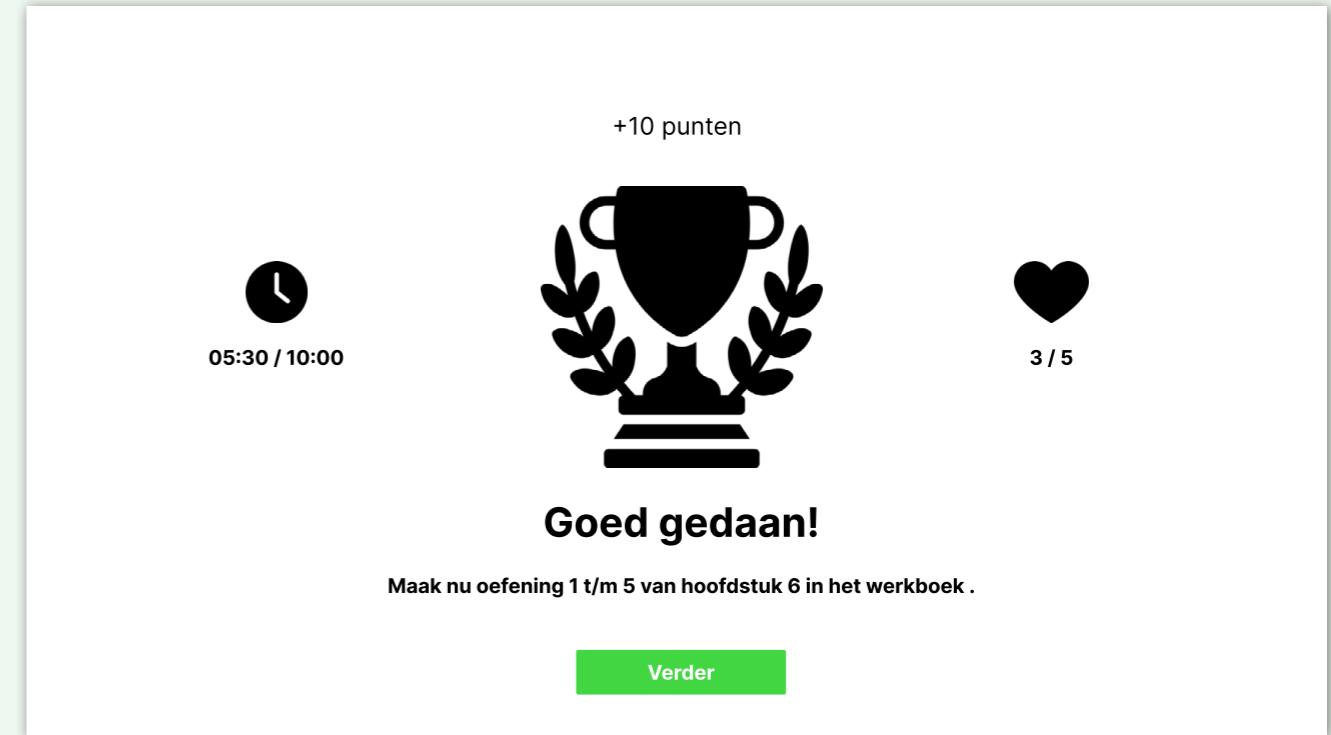
'Verder' brengt de speler naar "2.1.0. Skilltree leerling".

Navigatie

Verder:

2.1.0. Skilltree leerling.

3.0.0. Resultaat taak gehaald



Omschrijving

Op dit scherm komt de student terecht als die de taak succesvol heeft voltooid. Links wordt de overgebleven tijd weergegeven, alsmede de totale tijd voor de taak. Rechts staan het aantal levens dat nog over was, en het startaantal. Boven de illustratie staat het aantal punten dat de speler verdient heeft.

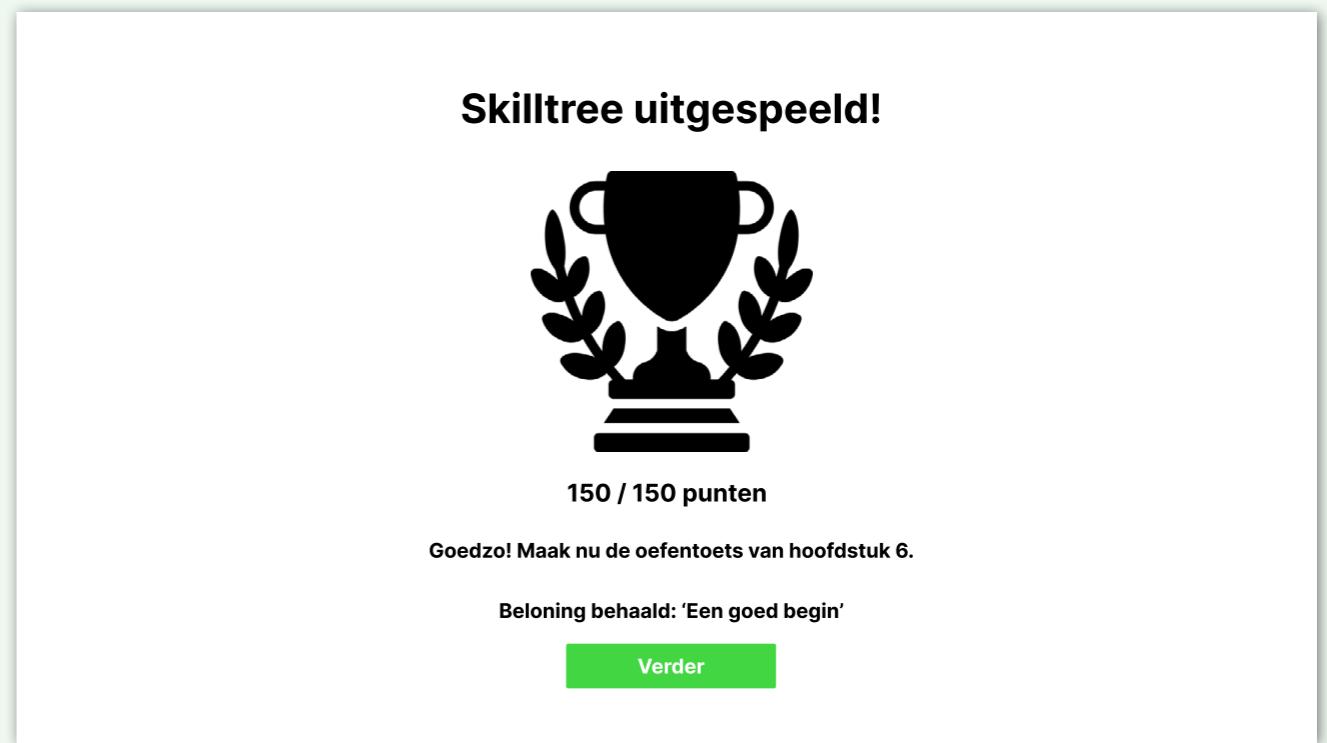
'Verder' brengt de speler naar "2.0.0. Overzicht skilltrees leerling".

Navigatie

Verder:

2.0.0. Overzicht skilltrees leerling".

3.2.0. Skilltree gehaald



Omschrijving

Op dit scherm komt de student terecht als die de skilltree succesvol heeft voltooid. Het aantal punten en het totaal aantal te behalen punten wordt weergegeven, en als er een beloning behaald is wordt die ook weergegeven.

'Verder' brengt de speler naar "2.1.0. Skilltree leerling", tenzij er genoeg punten zijn behaald, dan naar "3.2.0. Skilltree gehaald"

Navigatie

Verder:

2.1.0. Skilltree leerling of 3.2.0. Skilltree gehaald

Account

4.0.1. Profiel leerling

The screenshot shows a student profile page with a green header bar. On the left, there's a sidebar with a navigation menu. The main content area includes:

- A user icon and the text "Gebruikersnaam" followed by a link "Wachtwoord wijzigen".
- A section titled "Mijn Skilltrees" with a table:

skilltree	Score / Total
Topografie, HAVO 5	20 / 50
Tijdperken, HAVO 5	25 / 60
Dier en voedsel, HAVO 5	18 / 40
Literatuurtoets, HAVO 5	15 / 15
- A section titled "Mijn groepen" showing "H5E" and a progress bar at 20 / 50.
- A section titled "Mijn beloningen" with several achievement icons and descriptions:
 - Een goed begin: 1 skilltree uitgespeeld
 - Topscorer: 10 perfecte scores
 - Vliegende start: 5 skilltrees uitgespeeld
 - Cheetah: Verlies nooit van de tijd
 - Another achievement icon (car) and a crown icon.

Omschrijving

Dit is het profiel van de student. Bovenaan staat de gebruikersnaam, en een link naar "5.0.3. Wachtwoord wijzigen" om het wachtwoord te wijzigen.

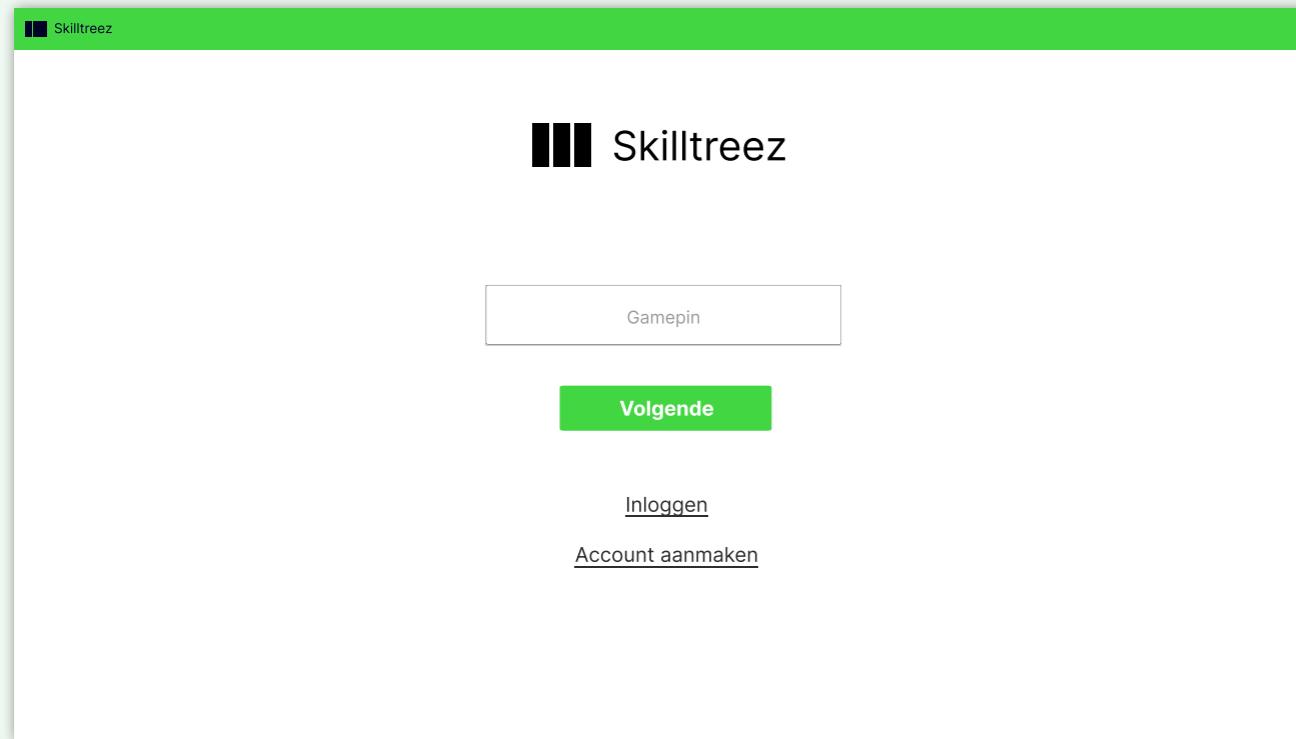
De tabel links is een overzicht van alle skilltrees van de student, en de kop is een link naar "2.0.0. Overzicht skilltrees leerling". De tabel in het midden is een overzicht van alle groepen waar de student in zit. Het overzicht rechts is een lijst van alle beloningen die de student behaald heeft. Als een student een beloning behaald, wordt deze direct aan deze lijst toegevoegd.

Navigatie

- 5.0.3. Wachtwoord wijzigen
- 2.0.0. Overzicht skilltrees leerling

Terugknop

5.0.0. Login leerling zonder account



Omschrijving

Studenten kunnen inloggen met een 'Gamepin' die aan een skilltree gekoppeld is. Op deze manier kunnen er echter geen gegevens worden opgeslagen, daarvoor moet de student een account aanmaken.

'Volgende' leidt naar de betreffende skilltree: 2.1.0. Skilltree leerling

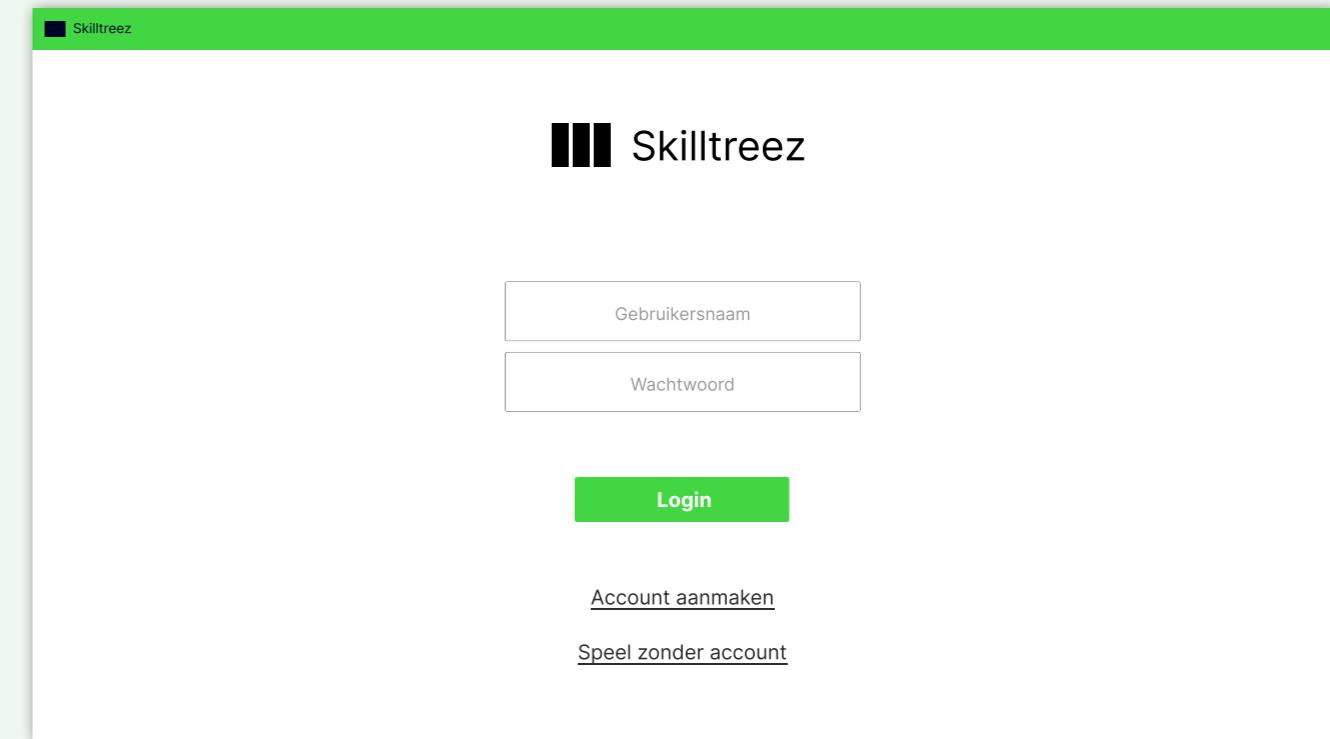
'Inloggen' leidt naar: 5.0.1. Login

'Account aanmaken' leidt naar: 5.0.2. Account aanmaken

Navigatie

2.1.0. Skilltree leerling
5.0.1. Login
5.0.2. Account aanmaken

5.0.1. Login



Omschrijving

Bij het Login-schermbven kunnen zowel docenten als studenten inloggen met hun gebruikersnaam en wachtwoord.

'Login' leidt afhankelijk van de gebruiker naar "2.0.0. Overzicht skilltrees leerling" of "1.0.0 Dashboard"

'Speel zonder account' leidt naar: 5.0.0. Login leerling zonder account

'Account aanmaken' leidt naar: 5.0.2. Account aanmaken

Navigatie

2.0.0. Overzicht skilltrees leerling" of "1.0.0 Dashboard"
5.0.0. Login leerling zonder account
5.0.2. Account aanmaken

5.0.2. Account aanmaken

The screenshot shows the Skilltreez login interface. At the top left is the Skilltreez logo. Below it is a large input field for 'Gebruikersnaam'. Underneath is another input field for 'Wachtwoord'. Below that is a third input field for 'Herhaal wachtwoord'. To the right of these three fields is a dropdown menu currently set to 'Docent'. At the bottom center is a green 'Login' button. Below the button is a link 'Ik heb al een account'.

Omschrijving

Gebruikers kunnen hier een account aanmaken. Het vierde vak is een dropdown-menu, die 'docent' en 'student'

'Login' leidt afhankelijk van de gebruiker naar "2.0.0. Overzicht skilltrees leerling" of "1.0.0 Dashboard"

'Ik heb al een account' leidt naar: 5.0.1. Login

Navigatie

2.0.0. Overzicht skilltrees leerling

1.0.0 Dashboard

5.0.1. Login