

<https://github.com/geitjee/EGPU-lessem>

Jesse Schillemans

Studentnummer: 1761152

Hogeschool Utrecht HBO-ICT

jesse.schillemans@student.hu.nl

QuizRacer

11-11-2022 Versie 1.0

Inhoudsopgave

Verhaal	
3 Het	
spel.....	4
Start spel.....	4
Besturing spel.....	4
Einde spel	4
Doel van het spel.....	
5 Doelstellingen van ontwikkelaar.....	5
Doelgroep.....	5
Speldoel.....	5
Leerdoel.....	5

Technische informatie

De link naar de GitHub is: <https://github.com/geitjee/EGPU-lessen>

De link naar het board waarmee de sprintplanning is bijgehouden is:
<https://github.com/users/geitjee/projects/2>

De Build van quizracer staat in het mapje Builds in het spel.

Verhaal

QuizRacer is een spel waarbij de gebruiker een op hol geslagen raceauto moet besturen en zo snel mogelijk bij de finish moet komen. Het is een leerzaam spel wat motiveert om reken vragen goed te maken doormiddel van een reken quiz aan het begin van elke race, deze quiz bepaalt hoe snel de raceauto kan rijden. Als alle vragen goed beantwoord zijn kan de raceauto sneller rijden wat zorgt dat de finish sneller kan worden bereikt.

In het tweede blok is het spel uitgebreid breiden doormiddel van een endless runner waarbij er meerkeuze vragen tijdens het racen komen die beantwoord kunnen worden doormiddel van een splitsing. Er wordt automatisch een weg gegenereerd met obstakels en hindernissen. Tijdens het racen gaat de speler steeds sneller.

Elk level is een nieuwe racebaan hoe hoger het level hoe moeilijker de quiz en de racebaan. De speler bij elk level sterren behalen door binnen een bepaalde tijd de finish over te gaan. Dit motiveert extra om de quiz goed te maken en zo goed mogelijk te racen.

Het doel is om een zo goed mogelijke tijd te halen bij elk level.

Het spel motiveert om rekenen te leren omdat je door het goed maken van de quiz sneller kan finishen.

Het spel

Start spel

Door het programma te openen start het spel en wordt het menu geopend. Door in het menu naar de levels te navigeren kan een level aangeklikt worden en start een quiz, als de quiz is afgerond start de raceauto met rijden en moet de speler de auto besturen richting de finish.

Besturing spel

De auto kan worden bestuurd door de knoppen A en D waarbij A naar links stuurt en D naar rechts of door de pijltjes links en rechts waarbij ze naar de wijzende kant sturen. De raceauto kan niet afgeremd worden en er kan ook geen extra gas gegeven worden.

Einde spel

Als de raceauto over de finish is komt er een scherm met de tijd van de speler met eventuele snelste tijd en hoeveel sterren er zijn gehaald. Hiervandaan kan het level opnieuw worden gedaan of terug kan er terug naar het menu worden gegaan.

Tijdens de quiz kan de gebruiker terug naar het menu, tijdens de race kan het spel op pauze gezet worden en terug naar het menu gegaan.

In het menu kan op de knop quit game gedrukt worden om het spel te sluiten of het programma kan gestopt worden op manieren die werken bij alle programma's zoals venster sluiten.

Doel van het spel

Doelstellingen van ontwikkelaar

De doelstelling van de ontwikkelaar was om gebruikers met plezier reken sommen te laten maken doormiddel van het geven van een beloning bij het goed maken van een quiz in de vorm van een snellere raceauto.

Doelgroep

De doelgroep is basisschool leerlingen van een leeftijd tussen de 6 – 10 die bezig zijn met reken sommen als plus, min, vermenigvuldigen en delen.

Speldoel

Het hoofddoel is om bij elk level een zo snel mogelijke tijd te behalen.

Leerdoel

Het leerdoel van dit spel is om leerlingen beter te laten worden in reken sommen.