**Gezellige keuken** – AMS05

**Algemeen**

De ‘Gezellige keuken applicatie’ is een leuk en lerend programma voor de bewoners van het zorgcentrum Amsta. Waarom? De applicatie leert hun op een zelfstandige manier kookactiviteiten uit te voeren waardoor zij (voornamelijk de bewoners die nog niet zo goed kunnen koken) ervaring op doen. We hebben ook nog een kleine spel toegevoegd aan de applicatie, een quiz, die de gebruiker kan spelen zodra die klaar is met het koken. De applicatie proberen wij zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken door veel instructies te illustreren zodat zij niet veel hoeven te lezen maar gewoon kunnen kijken naar de afbeeldingen. En ook doen zij het koken stap voor stap. Het eten wordt klaargemaakt voor 11 bewoners. Dit berekenen wij om door het recept voor één persoon weer te geven en vervolgens dit maal het aantal personen te doen.

**Users:**

*Gebruiker* – De gebruiker kan de applicatie in gaan om te gaan stemmen of beginnen met zijn taak.

*Personeel/Administrator* – Het personeel moet de applicatie betreden met een algemene personeelscode. Deze gebruiker heeft ook nog extra functies in de applicatie.

**Functies:**

*Gebruiker:*

1. De gebruiker kiezen uit drie verschillende maaltijden en dit doet hij door middel van stemmen.
2. Vervolgens krijgt de gebruiker de ingrediënten (het recept) te zien met de vraag of hij dit zeker weet. Ja/Nee.
3. Zodra de boodschappen gedaan is zal de gebruiker met behulp van de applicatie een aantal taken krijgen. Deze taken worden geïllustreerd.
4. Als alle taken voltooid zijn worden er nog een aantal vragen gesteld aan de gebruiker voor de volgende boodschappen lijst.
   1. Wat voor extra’s wilt u dat de volgende keer wordt besteld? Categorieën: \*Groente, \*Fruit, \*Vlees of \*Drinken.
   2. Wat voor \*Groente/\*Fruit/\*Vlees/\*Drinken moet er gehaald worden?
5. Als extra voor de geheugen test en plezier zal de gebruiker nog deel uit maken van een quiz.

*Personeel:*

1. Het personeel zal de drie verschillende maaltijden als keuze aanbieden aan de gebruiker. Die voert het dus in de applicatie.
2. Hij zal ook de ingrediënten voor het maaltijd noteren zodat dit beschreven en duidelijk wordt voor de gebruiker.
3. Vervolgens zal hij de taken die er van toepassing zijn toevoegen in de applicatie. En ook deze taken moet hij illustreren.
4. Het personeel kan ook extra quiz vragen toevoegen aan de huidige vragen.
5. En het personeel kan het overzicht bekijken van het aantal stemmen.