**Project Mobiele app**

**Fase 1**

****

**Namen**: [R. Fernandez, ]

**Studiejaar**: [2019, 2020]

**Werkgroep**: [LO7EAMO1]

**Projectleider**: [M. Boukiour]

**Inleverdatum**: [N.V.T]

**Versie**: 1.0

**Inhoud**

1. **Behoefteanalyse**

**Behoefteanalyse**

**De kern van het project**

Wij werken voor het bedrijf MonkeyBusiness en dit bedrijf maakt mooie mobiele applicaties. Een klant genaamd de heer Hannibal van Universiteit Leiden, wil een applicatie maken zodat wij de Amazigh taal kunnen leren en te oefenen. Deze applicatie word een Quiz waarin je worden moet raden wat het woordje betekent. De app start met een splash screen en hierna krijg je keus tussen twee opties: Oefen en Speel. Uiteindelijk kun je categorieën kiezen en daadwerkelijk spelen.

**Aanleiding**

De opdrachtgever wil deze applicatie omdat er weinig tot geen apps met betrekking tot de Amazigh taal en cultuur zijn.

**Algemene beschrijving van de applicatie**

Er moet allereerst een splash screen worden getoond met de Amazigh vlag en symbool. Daarna kom je in een menu waarin je kunt kiezen tussen twee opties: *Oefen* en *Speel*.

***Optie Oefen***

Indien je de optie *Oefen* kiest kom je in een nieuw menu terecht met een aantal categorieën zoals Fruit. Zodra je een categorie hebt kunnen kiezen verschijnt er een plaatje met de naam van het object in het Nederlands en het Amazigh. Ook hoor je een uitspraak. Je kunt dan swipen voor het volgende woord te tonen en te beluisteren.

***Optie Speel***

Kies je speel dan kom je ook in een categorieën menu terecht. Na het kiezen van een categorie, hoor je een willekeurig Amazigh woord en krijg je 3 kansen om het juiste plaatje te kiezen. Als je het woord geraden hebt of 3 maal verkeerd worden er 6 willekeurige plaatjes getoond en hoor je een nieuw woord. Zodra alle woorden voorbij zijn gekomen ben je klaar.

**Doelen van de applicatie**

Het doel is om mensen een betere kennis te geven over de Amazigh taal en daarbij op een leuke manier te leren.

**Doelgroepen van de applicatie**

Mensen die graag de Amazigh taal willen leren en aangezien de applicatie voor kinderen gerelateerd is, is dat dus ook de hoofd doelgroep.

**Vormgeving**

Er moet gebruik gemaakt worden van een aantal kleuren. Deze kleuren zijn: blauw, groen en geel. Vooral voor kinderen gerelateerd.

**Informatie in de applicatie**

Er moet goed worden uitgelegd wat de woorden betekenen.

**Interactie van de applicatie**

De gebruikers van de applicatie kunnen twee bepaalde opties selecteren, speel of oefen. De gebruiker kan ---- NOT FINISHED

**Tot slot**

Er is verder geen informatie te vermelden.