

Nama : Ady Ulil Amri

Nim : D121231080

Kelas : B

KLP 11

Saya akan menjelaskan apa yang saya lakukan pada proyek saya, berikut hal2 yang saya buat:

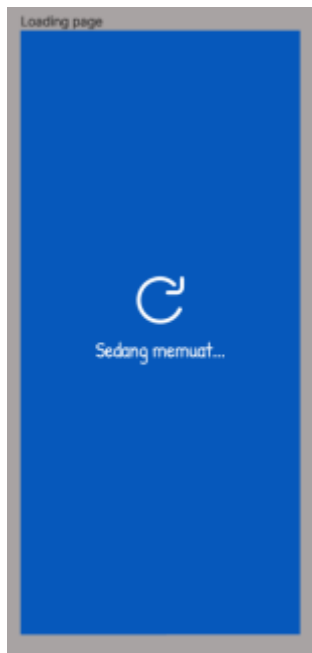
Berikut link prototype(figma):

<https://www.figma.com/proto/gWY0SNQ3UT5JHQC1PmYZD/Untitled?node-id=1-492&t=QQaF29BssttWpTfj-0&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A492&show-proto-sidebar=1>

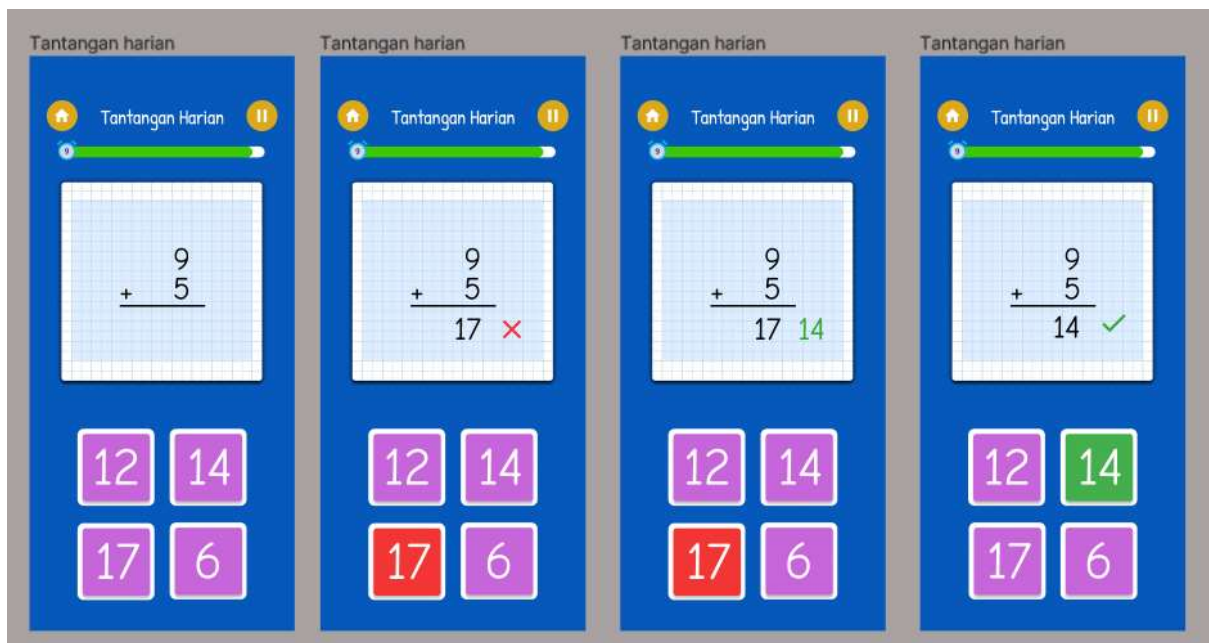
User Ketika baru membuka pertamakali apk nya, dia memilih mau mempelajari apa? Sehingga jika yang dipilih icon tambah, dia akan diarah ke topik penjumlahan.



Lalu akan ada delaynya dengan tampilan seperti ini:



Perbedaan antara soal/game yang berupa tantangan harian dan yang bukan, memiliki Batasan waktu untuk menjawab.



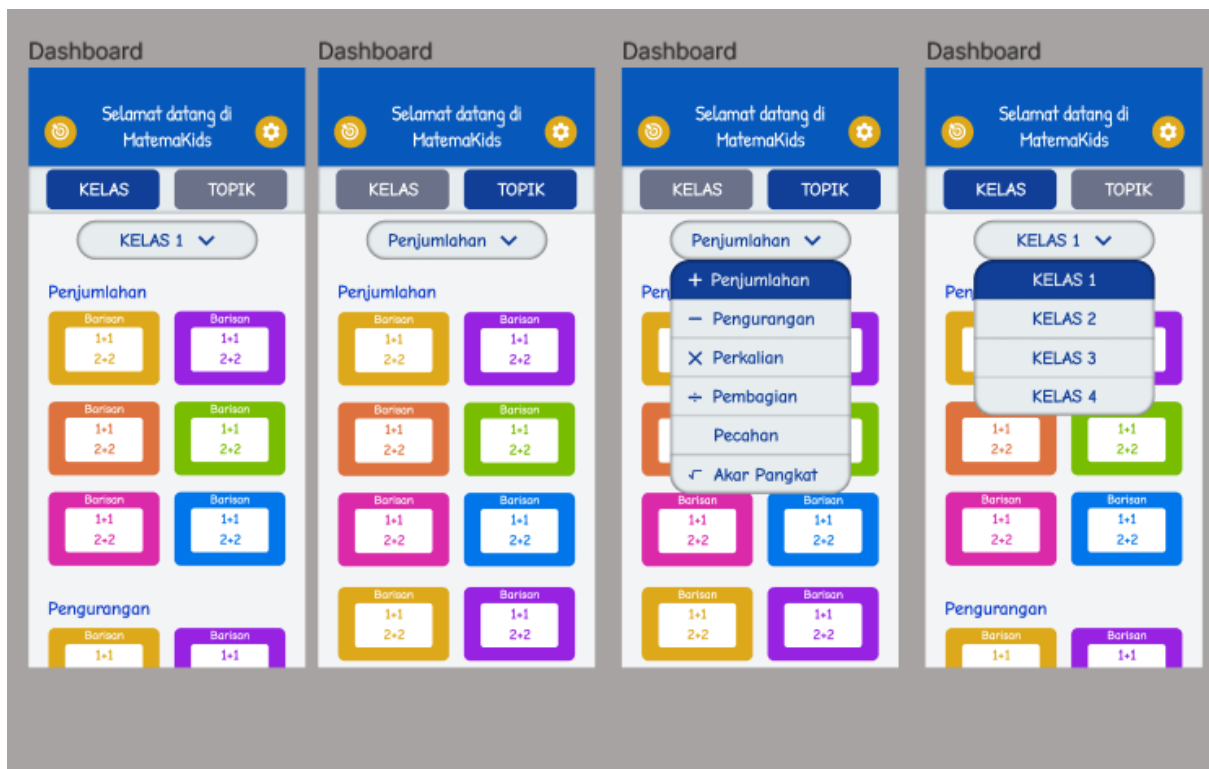
Ketika memencet icon rumah tampilannya akan seperti sebelah kiri dibawah teks ini, sedangkan icon pause untuk sebelah kanan:\.



Ketika berhasil menyelesaikan tantangan harian akan ditampilkan seperti bagian kiri, dan Ketika gagal sebelah kanan.



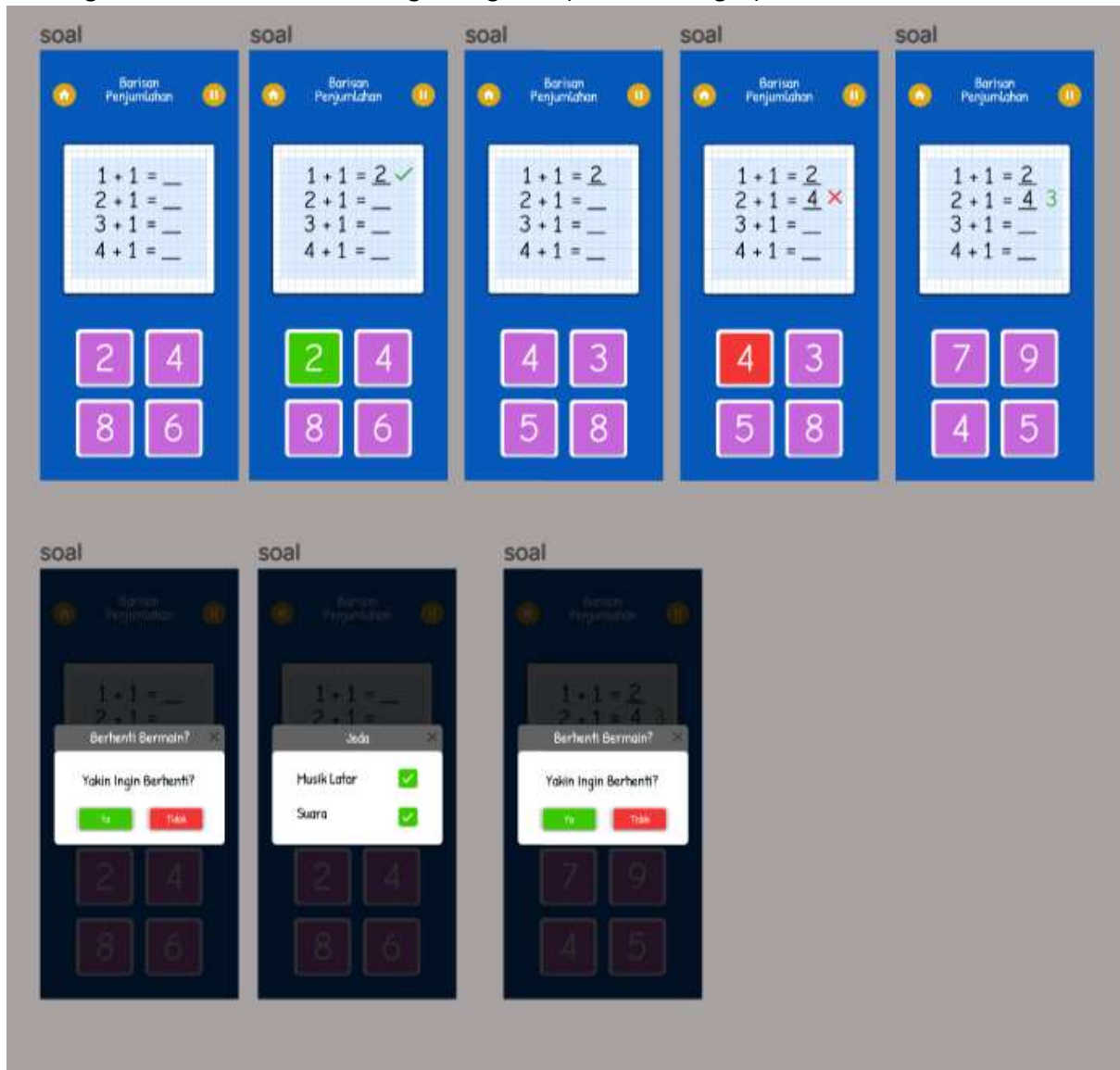
Tampilan dashboard/utama ada filter mau pilih berdasarkan kelas atau berdasarkan topik pembelajaran. Icon sebelah kiri atas untuk mengakses tantangan harian (jika belum diselesaikan). Dan sebelah kanan ada pengaturan



Berikut tampilan pengaturannya, dan icon kanan atas untuk Kembali.



Dan beginilah Gambaran Ketika mengakses games (selain tantangan) :



Berikut beberapa komponen yang saya buat:

