# Korte beschrijving van product;

# Hoe het product uitgevoerd kan worden:

# Resultaten gebruikersonderzoeken:

## Interactie:

Stiefvader Brent:

**Navigeer naar pause menu:**

Dit was duidelijk voor de gebruiker, er zijn geen problemen hiermee.

**Navigeer naar settings menu:**

Dit was duidelijk voor de gebruiker, er zijn geen problemen hiermee.

**Sluit het spel af:**

Dit was duidelijk voor de gebruiker, er zijn geen problemen hiermee. Ook bij de pause menu

**Verander screen:**

Dit was duidelijk voor de gebruiker, er zijn geen problemen hiermee.

**Zet muziek aan/uit:**

Dit was duidelijk voor de gebruiker, er zijn geen problemen hiermee. De persoon had dit al eerder uitgevonden voordat hij de instructie kreeg.

**Al met al is de main menu en de pause menu goed en duidelijk in elkaar gezet. Er zijn geen veranderingen nodig.**

## User experience:

Doel=nieuwe mensen te leren spelen

Moeder Brent:

**Complete level 1:**

De gebruiker had erg veel moeite met de eerste enemy. Het is duidelijk dat het niet zo handig is om de game te starten met een projectile enemy. Level 1 zal dus alleen maar punching enemy’s moeten hebben of de projectile enemy later introduceren in het level voor een betere speel ervaring. Uiteindelijk heeft ze het level gehaald nadat ze op de projectile enemy een keer jumpte en verder ging.

**Complete level 2:**

Level 2 vond ze zelf erg moeilijk. Dit komt omdat ze moeite had met de besturing. Ook al staat er rechtsboven wat de controls zijn. De platforming in het level vond ze te moeilijk en ze gaf het op.

**Complete level 3:**

Dit level was onmogelijk voor haar sinds de moeilijkheidsgraad sterk omhoog gaat in dit level. Het is duidelijk dat dit level minder projectile enemy’s moet hebben en meer punching enemy’s (Bijvoorbeeld 2 punch en 2 projectile) voor een beginner friendly experience.

**Overig:**

De main menu kon ze makkelijk verkennen. Wel vond ze de pause menu steeds wegklikken irritant.

**Al met al Is de game beginner friendly met een paar kleine aanpassingen, zoals een beter begin in het eerste level en het fixen van de pause menu. Ook kan de moeilijkheidsgraad iets lager worden in level 3.**

# 3 domeinen:

Programmeren, user experience en interactie