# Korte beschrijving van product;

Ons product is een game die gemaakt is in de game engine Godot. Het is een simpele 2d platformer met een makkelijke besturing. De game gaat over Johnny en je bestuurt hem terwijl je robot enemy’s tegenkomt. Die kan je verslaan door er op te springen of ze te punchen. Versla 3 levels om de game te beaten.



*Screenshot van de game*

# Hoe het product uitgevoerd kan worden:

Open de project Informatica 1 folder en klik op de folder game. Scroll naar beneden totdat je het bestand Project met een Godot icon ziet. Klik daarop en je komt in Godot terecht In godot moet je op de play button klikken rechtboven. Dan wordt ge game geopend.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

*De knop om de game te openen*

# Interactie

Voor het gebruiksinterface hebben wij gebruik gemaakt van de twee vuistregels Aesthetic and Minimalist design en Consistency and standards, wij hebben deze vuistregels gekozen aangezien deze vuistregels het beste aansloten voor het doel van de gebruikersinterface.

We hebben de settings tab alleen maar in de main menu kunnen plaatsen, omdat het te moeilijk was om in het pause menu te krijgen. We hebben besloten om een knop naar de main menu in de pause menu te zetten, hierbij kunnen gebruikers toch nog naar de settings tab.

Hierdoor hebben we de vuistregel Recognition Rather than Recall moeten laten vallen, deze waren we wel origineel van plan om te gebruiken

# 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.

Moeder Vojtisek:

**Navigeer naar pause menu:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Navigeer naar settings menu:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Sluit het spel af:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Verander screen:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Zet muziek aan/uit:**

Gelukt, zag knopje over het hoofd.

Oudere vriend Vojtisek:

**Navigeer naar pause menu:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Navigeer naar settings menu:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Sluit het spel af:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**Verander screen:**

Gelukt, gebruikte in eerste instantie balk boven het programma

**Zet muziek aan/uit:**

Gelukt, geen opmerkingen.

**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.

Moeder Vojtisek:

**Complete level 1:**

Kwam niet verder dan de eerste enemy.

**Complete level 2:**

nvt.

**Complete level 3:**

nvt

**Overig:**

nvt

Oudere vriend Vojtisek:

**Complete level 1:**

Kwam niet verder dan de eerste enemy.

**Complete level 2:**

nvt.

**Complete level 3:**

nvt

**Overig:**

Digibeet

**Al met al Is de game beginner friendly voor mensen met gemidelde computer skills 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.**

**Moeder Mitch**

**Complete level 1:**

**Level 1 werd al gelijk moeilijk ervaren door de gebruiker, omdat de game gelijk begint met een enemy die projectiles afschiet. Hierdoor werd het erg lastig voor de gebruiker om deze te ontwijken, omdat de controls niet helemaal onder de knie waren.**

**Complete level 2:**

**Level 2 ging verassend beter voor de gebruiker, omdat ze hier geen projectiles hoefde te ontwijken, hierdoor had ze meer de mogelijkheid de besturing onder de knie te krijgen.**

**Complete level 3:**

**Level 3 ging echt dramatisch. Dit level is voor een beginner onmogelijk om te halen, omdat de besturing gewoon niet goed genoeg onder de knie zit om alle projectiles en vijanden te ontwijken. Het is echt 30 keer geprobeerd, maar de gebruiker kwam niet langs de eerste vijanden.**

**Overig:**

**Alles buiten het spel, zoals de menu’s waren goed te doen/bereiken voor de gebruiker. Omdat dit goed aangegeven stond op het spel.**

**Dus wij zijn ter conclusie gekomen dat het eerste level makkelijker gemaakt moet worden, zodat de beginnende gebruiker makkelijker de besturing onder de knie kan krijgen. Ook zal level 3 makkelijker gemaakt moeten worden, doormiddel van minder projectile vijanden te hebben en meer punching**

# 3 domeinen:

Programmeren, user experience en interactie