Testrapport QuickMath

# Testmethode

Nadat we de app voor een groot deel af hadden gemaakt, lieten we de app testen door drie testers. De app miste alleen nog zijn beloningssysteem die gebruikers verschillende wallpapers laat downloaden bij bepaalde scores. De testers testten daarom alleen de oefeningen, dus niet het beloningssysteem. Nadat ze alle drie de verschillende oefenmodi hadden getest, vroegen we hen om feedback.

Tijdens de feedback stelden wij hun vragen om dit beter op gang te laten komen.

Deze vragen waren:

1. Wat vond je van de oefeningen? Moeilijk, makkelijk of net te doen?
2. Wat kon er verbeterd worden?
3. Was het duidelijk wat de bedoeling was?

# Testresultaten

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Demografische gegevens** | **Wat vond je van de oefeningen?** | **Wat kon er verbeterd worden?** | **Was het duidelijk wat de bedoeling was?** |
| **Tester 1** | **Leeftijd:** 10 jaar  **Geslacht:** Man  **Opleiding/werk:** Basisschool groep 7 | Ik ben slecht in rekenen en moest dus wel veel nadenken, haha. Ik merkte dat ik alleen maar het antwoord voorgezegd wilde krijgen. | Het was eerst onduidelijk of ik het goede of slechte antwoord gaf, maar het werd al wel snel duidelijk. Dit kan wel verbeterd worden. | Ja, dat vond ik wel. |
| **Tester 2** | **Leeftijd:** 7 jaar  **Geslacht:** Man  **Opleiding/werk:** Basisschool groep 4 | De sommen waren wel moeilijk. Ik kon ze niet oplossen. | Makkelijkere sommen voor kinderen die op de basisschool zitten. | Ja, alleen wist ik niet hoe de scores werkten aan het begin. |
| **Tester 3** | **Leeftijd:** 8 jaar  **Geslacht:** Vrouw  **Opleiding/werk:** Basisschool Groep 6 | Leuk en simpel. | Meer uitleg wat er gedaan moest worden en hoe de score en tijd werken. | De sommen waren wel duidelijk, maar hoe de scores en tijd werken waren onduidelijk. |

# Verbeteringen die we hebben gedaan erna

## Instellingen: moeilijkheidsgraad

De testers hadden moeite met de sommen. Hierbij hebben we drie verschillende moeilijkheden geïmplementeerd: makkelijk, normaal en moeilijk. Bij makkelijk zijn de cijfers van 0 t/m 20, bij normaal 0 t/m 50 en bij moeilijk 0 t/m 100. De moeilijkheid is in te stellen in het hoofdmenu.

## Betere feedback van app wanneer het goed of fout is

Om duidelijker de bedoeling van de app te weergeven, geeft de app weer of het antwoord goed of fout is. Ook geeft hij nog steeds het goede antwoord weer wanneer het antwoord verkeerd is.

## Reeks verduidelijkt

De testers begrepen eerst niet hoe de score eigenlijk werkte. De score is eigenlijk de reeks die je goed hebt. Dit betekent dat de score weer 0 wordt wanneer de gebruiker een fout maakt. We hebben het woordje “Reeks” daarom voor de score neergezet, zodat gebruikers dit sneller begrijpen.

## Highscore

Om de score of reeks nog meer te verduidelijken hebben we ook een highscore geïmplementeerd. De highscore is te zien op het scherm waar je de verschillende oefeningen kan kiezen. Ook hopen we dat gebruikers hierdoor nog meer gestimuleerd worden om te oefenen met deze app.