**Timeline applicatie : scenario**

*In de background: stock van 75 tal beelden (elk beeld heeft een uniek nummer 191412 bijvoorbeeld, en heeft een tekstje met korte uitleg van het beeld + indien beschikbaar vermelding credits. Het unieke nummer bepaalt de plaats in de tijdslijn.)*

*De applicatie bestaat uit twee schermen (boven een beeldscherm, onder een touchscreen dat als bedieningspaneel werkt)*

**Eerste stap**

Boven: Tekst met “speel mee – zet 10 foto’s in een correcte tijdslijn in 1 minuut (nog te bepalen)”

Onder: Startbuttons + eerste beeld dat centraal staat onderin (ad random gekozen uit map beelden). Onder het beeld komt een datum bijvoorbeeld ‘december 1914’.

Startbuttons bestaan uit vier knoppen ( N E F D)

Aan de bovenkant (van het onderste scherm) zijn tien sterretjes/badges te zien die nu nog ‘leeg’ zijn.

Actie: Wanneer startbutton wordt aangeklikt ga je naar het tweede scherm in de gekozen taal.

**Tweede stap**

Boven: bovenin komt groot een foto (uit de stock) zonder enige tekst

Onder: in plaats van de startbutton komt dezelfde foto in het klein te zien met eronder de zin ‘sleep deze foto op de juiste plek in de tijdslijn: voor, tussen of achter de huidige reeks’

Onder: het eerste beeld is nog altijd te zien. Maar onder het beeld is een lijn te zien die over de lengte van het beeldscherm loopt van links naar rechts. Deze lijn toont de tijd die je nog overhebt om het spel te spelen).

Actie: speler sleept beeld naast het eerste beeld. Wanneer ‘juist’ gepositioneerd komt op het bovenste scherm een popup met ‘correct antwoord: uitleg foto en datum + de eerste ster/badge krijgt een kleur). Timer stopt bij verschijnen popup. Op de popup komt button ‘speel verder’.

Wanneer ‘fout’ gepositioneerd komt ook de popup met het correcte antwoord en de button ‘speel verder’. Maar onderin wordt de foto niet aangevuld. En er wordt geen ster/badge ingekleurd.

Actie: Wanneer ‘speel verder’ wordt aangeklikt komt een nieuwe foto in beeld (boven groot, onder klein). Wanneer een goed antwoord is gegeven staan nu twee foto’s onderin. Opnieuw melding van tekst ‘sleep …’.

**Derde stap**

Spel van bij stap 2 wordt herhaald. Speler moet foto plaatsen voor, tussen of achter de twee beelden die onderin te zien zijn.

Enz.

**Verdere stappen:**

Spel stopt bij einde tijd (na één minuut) of wanneer alle badges zijn ingevuld: speler krijgt een popup met een melding (nog te redigeren:

Wanneer meer dan de helft van de badges ‘proficiat’, waneer minder dan de helft van de badges ‘nog werk aan de winkel’. Zo kunnen er een viertal ‘beloningen’ zijn.

Er is een button ‘opnieuw spelen’ en een timeout van bijvoorbeeld 30 secondes om vervolgens opnieuw naar het eerste scherm te gaan.