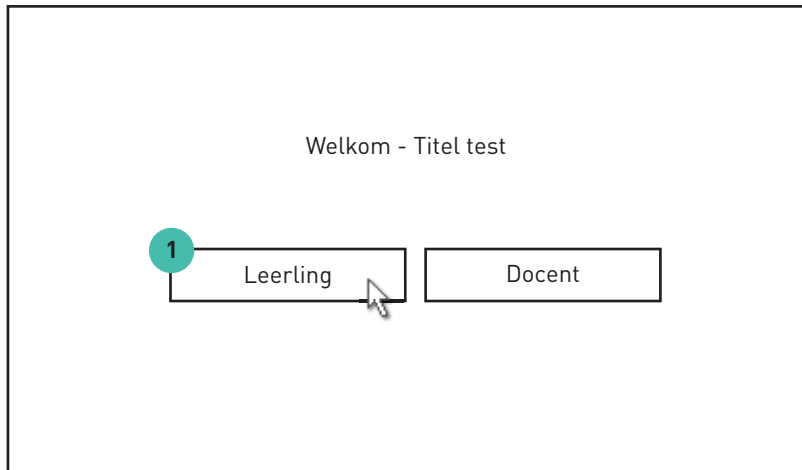
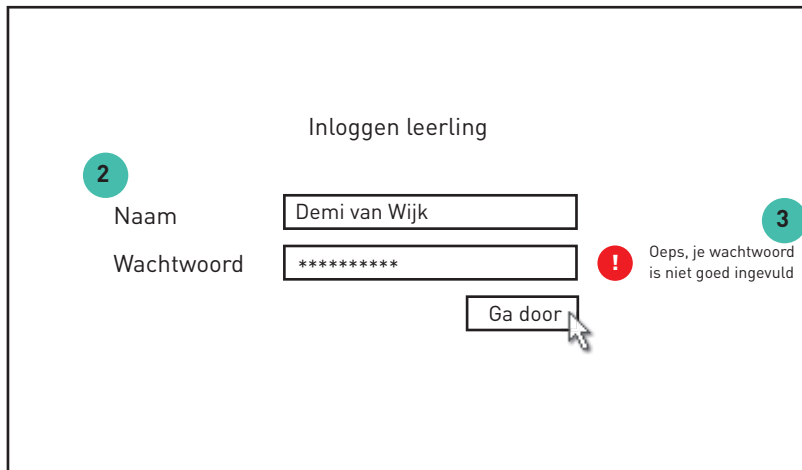




Wireframes
Monk en de verdwenen kleuren

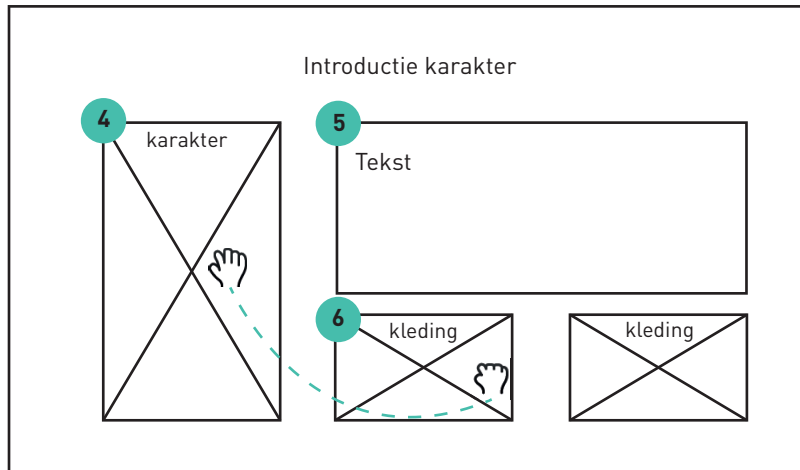


1. In het eerste scherm kan er gekozen worden tussen leerling en docent.



2. Om bij te houden welke leerling aan het spelen is en waar de leerling is gebleven tijdens een spel, moet er ingelogd worden. De leerlingen hebben al een wachtwoord vanuit school gekregen.

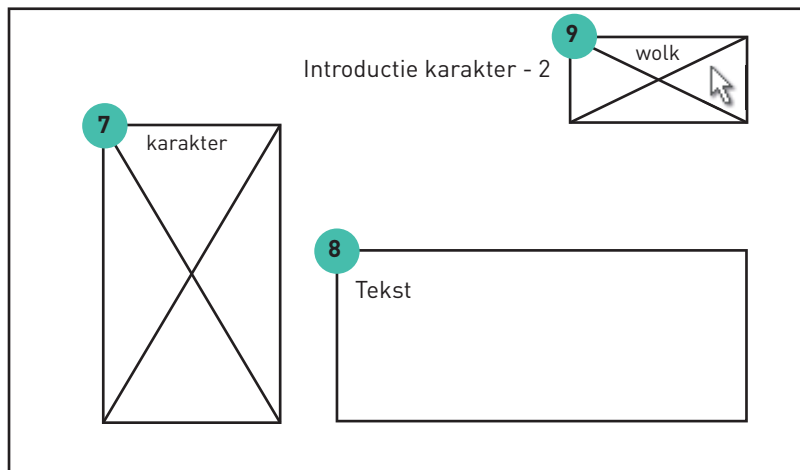
3. Wanneer het wachtwoord foutief is ingevoerd, zal de leerling een melding krijgen.



4. Het karakter wordt als eerst voorgesteld.

5. In het tekstkader zal het karakter kort het verhaal vertellen. Het karakter vraagt of het kind:

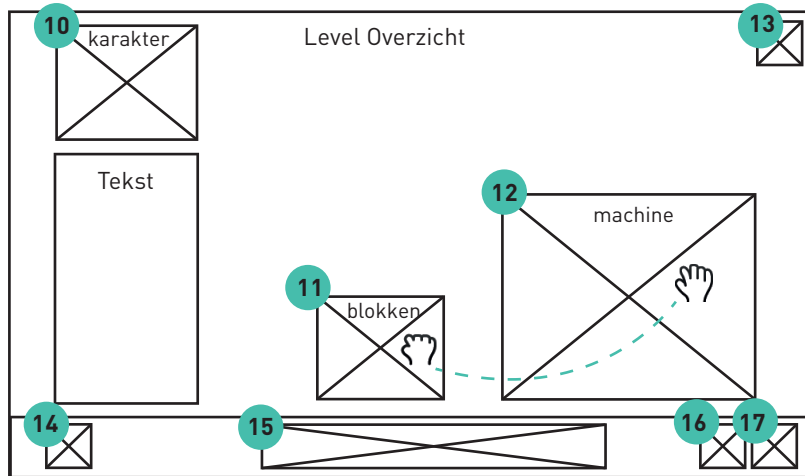
6. Zijn kleren aan wilt geven. Deze kunnen gesleept worden op het karakter.



7. Het karakter blijft staan, nu met kleren.

8. Het karakter gaat verder met het verhaal.

9. De leerling moet op de wolk klikken om verder te gaan. Het karakter zal dit aangeven.



10. Het karakter verteld wat er aan de hand is en wat er gedaan moet worden

11. Er staan een aantal blokken in een krat, deze moeten opgepakt worden en gesleept worden in de lege gaten van 12.

12. De machine. Deze machine heeft lege gaten waar de blokken in gesleept moeten worden.

Het menu

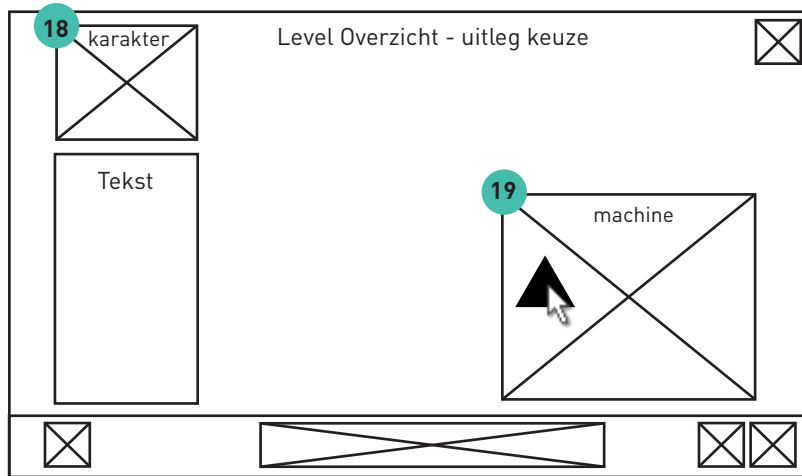
13. De stop knop. De keus voor het uiterlijk van deze knop inclusief de plaatsing ervan, is gekozen door de doelgroep (zie bijlagen, paper prototype). Deze knop is altijd te zien, behalve wanneer er een onderdeel wordt gespeeld.

14. De opslaan knop. De keus voor het uiterlijk van deze knop inclusief de plaatsing ervan, is gekozen door de doelgroep (zie bijlagen, paper prototype). Deze knop is altijd te zien, behalve wanneer er een onderdeel wordt gespeeld.

15. Het doelen overzicht. Deze balk is altijd te zien, zodat het kind weet waarmee het bezig is, bijvoorbeeld; je bent nu op punt 2 van 8.

16. Items overzicht. Dit icoon is alleen te zien in het level-overzicht. De keus voor het uiterlijk van deze knop inclusief de plaatsing ervan, is gekozen door de doelgroep (zie bijlagen, paper prototype).

17. Hulp. Deze knop is altijd te zien. De keus voor het uiterlijk van deze knop inclusief de plaatsing ervan, is gekozen door de doelgroep (zie bijlagen, paper prototype).

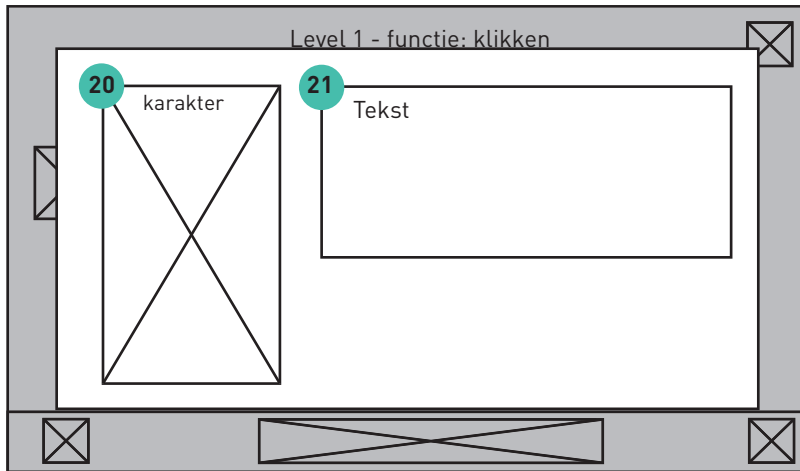


18. Het karakter legt verder uit

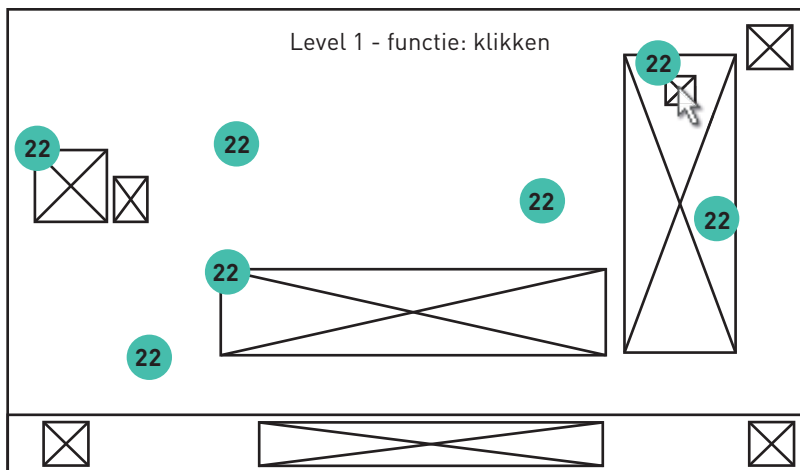
19. Wanneer de blokken in de machine zijn geplaatst, is er de mogelijkheid hier op te klikken. Wanneer het kind met de muis over een blok gaat, zal deze oplichten.

Wanneer het kind al een keer heeft gespeeld, zal het scherm hierboven (Level Overzicht Uitleg Keuze), het eerste scherm zijn waar het kind weer in terug komt. Dit is het middenpunt van de test, hier komt alles bij elkaar.

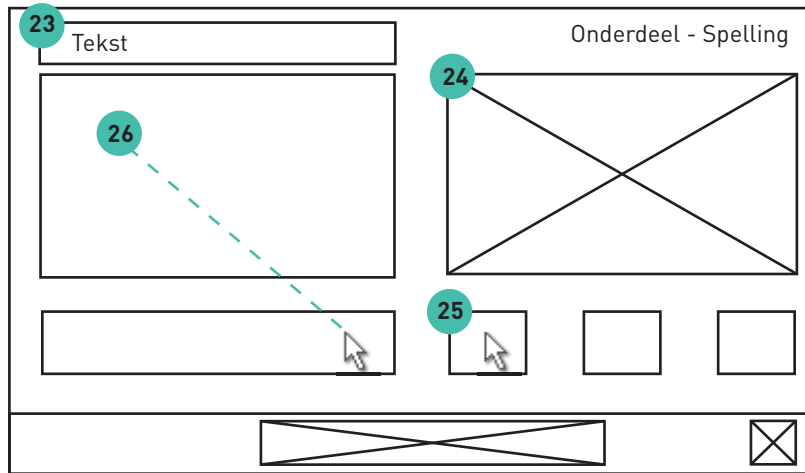
Op de volgende pagina's zal een gedeelte van level 1 te zien zijn. De omgeving van het level zal getoond worden, inclusief de levels Rekenen en Spelling. De overige levels zullen op dezelfde manieren te werk gaan, aangezien level 1 bestaat uit het aanklikken (muisfunctie) van de onderdelen.



20 en 21. Het karakter zal eenmalig uitleggen wat de bedoeling is. Dit gebeurt alleen bij level 1, bij de volgende levels zou dit voor zich moeten spreken. Is dit niet het geval, kan het kind altijd op de hulp knop (17) klikken.



22. Het level is weer opgedeeld in 7 onderdelen, dit zijn de testonderdelen. Wanneer je met de muis over een onderdeel gaat, licht deze op. We gaan verder bij de muiscursor, het level spelling.

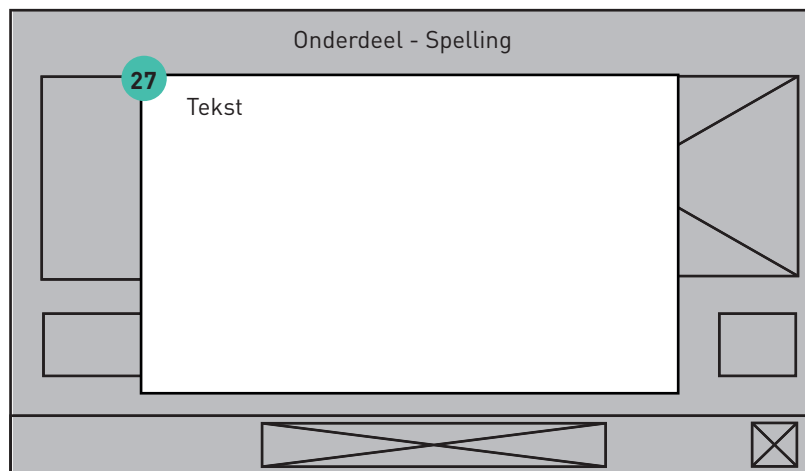


23. Uitleg onderdeel

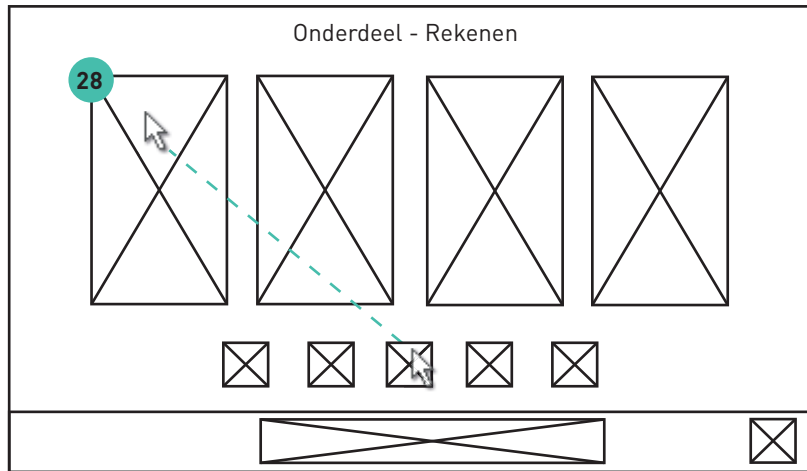
24. Afbeelding, ondersteuning van de opdracht

25. De juiste letters moeten aangeklikt worden om een woord te maken.

26. De gemaakte woorden zullen hier verschijnen, in een schrift.

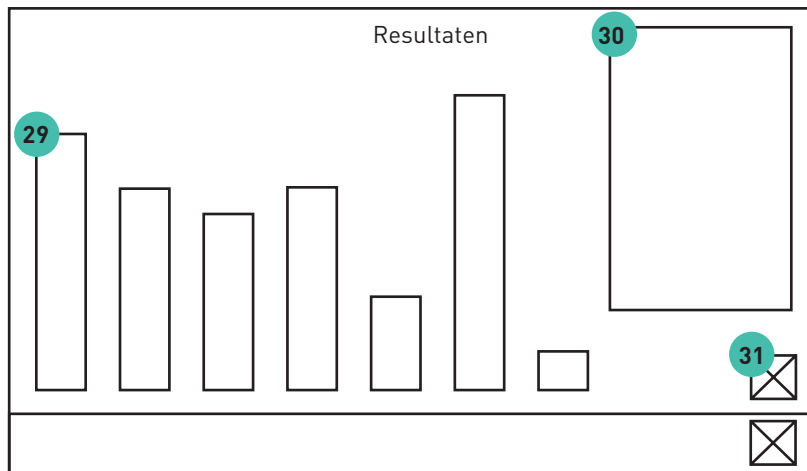


27. Aan het eind van elk onderdeel krijgt het kind positieve feedback van het karakter. Hierna komt het kind weer terug in het overzicht van het level (level 1 - functie klikken).



28. Het level rekenen. De juiste emmers moeten bij de juiste boom gebracht worden.

Wanneer alle levels gespeeld zijn, zal er een resultatenoverzicht verschijnen. Eerst wordt het verhaal afgesloten door Monk, die blij is dat het probleem van de kleuren en de regen is opgelost.



29. De resultaten zullen weergegeven worden in een staafdiagram

30. Hierin zullen alle items te zien zijn die het kind heeft verzameld.

31. De mogelijkheid om de resultaten en de gevonden items te printen.