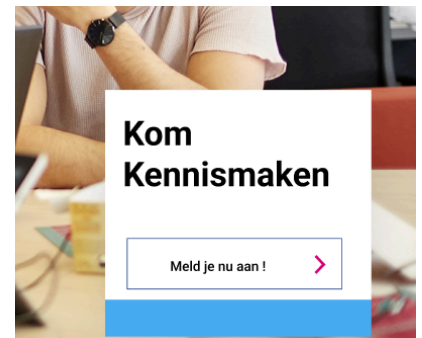
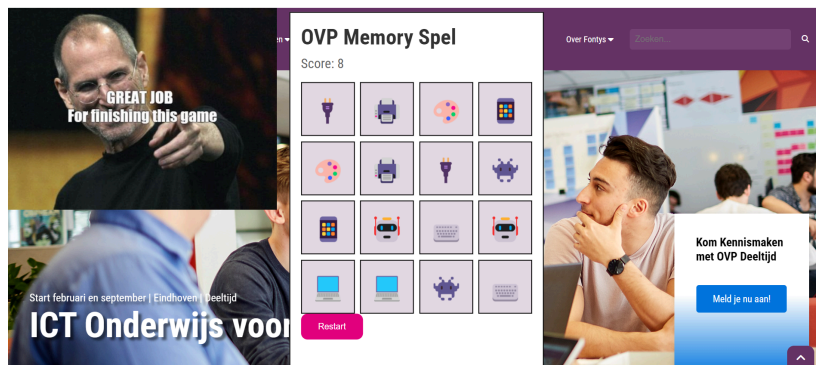


Testen Easter Egg

Om er zeker van te zijn dat mijn memoryspel leuk en makkelijk te spelen was, heb ik het op verschillende manieren getest. Dit zijn de stappen die ik heb genomen:

Testen met docent Pennie

Ik vroeg aan docent, Pennie, om het spel te testen. Ze speelde het memoryspel en gaf haar mening over hoe makkelijk of moeilijk het was om het te vinden en te spelen. Pennie vond het leuk, maar merkte op dat sommige mensen misschien niet snel door zouden hebben dat er een memoryspel verborgen zit op de website.



Opmerkingen van Pennie

Pennie stelde voor om een hint op de website te plaatsen. Deze hint zou de bezoekers een idee geven dat er iets speciaals verstopt is, zonder het direct te verraden. Zo kunnen ze op zoek gaan naar het spel, wat het leuker en makkelijker maakt voor onze doelgroep.

Verandering

Ik heb een kleine hint toegevoegd bij de knop die mensen aanmoedigt om iets te doen (call-to-action), zodat ze onze easter egg makkelijker kunnen vinden. De hint komt zichtbaar als je over de call-to-action hovered.

Daarna heb ik het weer aan Pennie laten zien, en ze vond het nu veel duidelijker.

Op basis van Pennie's suggestie besloot ik een subtiele hint op de website te plaatsen. Deze hint helpt bezoekers om te weten dat er een leuke verrassing (het memoryspel) op de site is, zonder het direct weg te geven. Dit maakt het makkelijker voor hen om het spel te vinden.

Test pennie vertaald:

Hoe gemakkelijk was het voor u om het memoryspel te vinden op de website?

Pennie: Het was niet meteen duidelijk, ik moest hulp krijgen.

Wist u meteen waar u moest zoeken om het spel te vinden?

Pennie: Nee, ik wist niet direct waar ik moest kijken.

Hoe gemakkelijk was het voor u om het spel te spelen?

Pennie: Het was eenvoudig om te spelen.

Had u enige moeite met het begrijpen van hoe het spel werkt?

Pennie: Nee, het was duidelijk.

Vond u het memoryspel leuk om te spelen?

Pennie: Ja, het was leuk en simpel. De paren zijn wel lastiger om te zoeken maar dat maakt het uitdagend.

Wat vindt u van de visuele presentatie van het memoryspel op de website?

Pennie: De presentatie is goed, het past bij de website, ook de kleuren sluiten mooi aan.

Denkt u dat het memoryspel aanbevolen kan worden aan bezoekers van de website?

Pennie: Ja zeker.

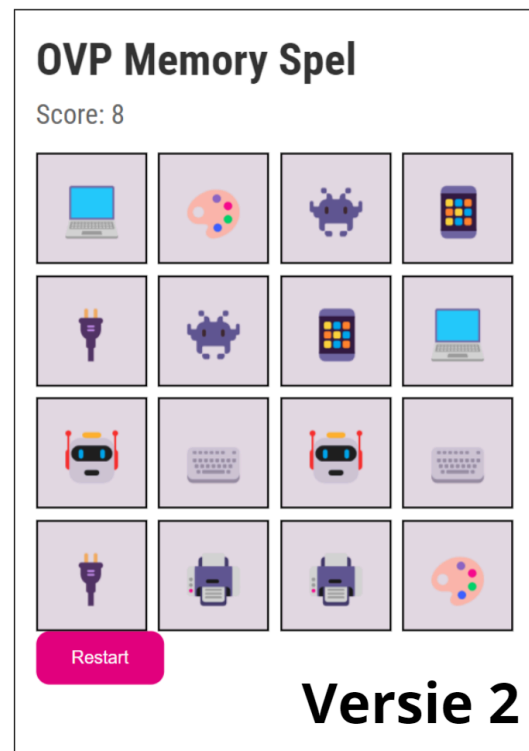
Testen met medestudenten

Ik heb mijn medestudenten gevraagd om het spel uit te proberen en te beoordelen hoe gemakkelijk ze het konden vinden en spelen.

Terwijl ik hen het spel liet testen, merkte ik dat ze plezier hadden in het spel, vooral omdat er een grappige meme tevoorschijn kwam als ze het spel goed voltooiden. Dit zorgde voor extra motivatie en positieve reacties.

Feedback

Toch gaven ze ook aan dat sommige emoji-paren verwarrend waren omdat ze te veel op elkaar leken. Hierdoor vonden ze het soms lastig om de juiste paren te vinden. Als verbeterpunt hebben ze gesuggereerd om de emoji's duidelijker en gevarieerder te maken om verwarring te voorkomen.



Aanpassing

Na het toevoegen van een hint op de site, liet ik mijn medestudenten opnieuw het spel testen. Hierdoor konden ze het spel sneller vinden en beter begrijpen hoe het gespeeld moest worden. Bovendien vonden ze de nieuwe emoji-kaarten leuker, omdat deze nu duidelijker waren en niet meer zo veel op elkaar leken.

Testen met docent Maikel

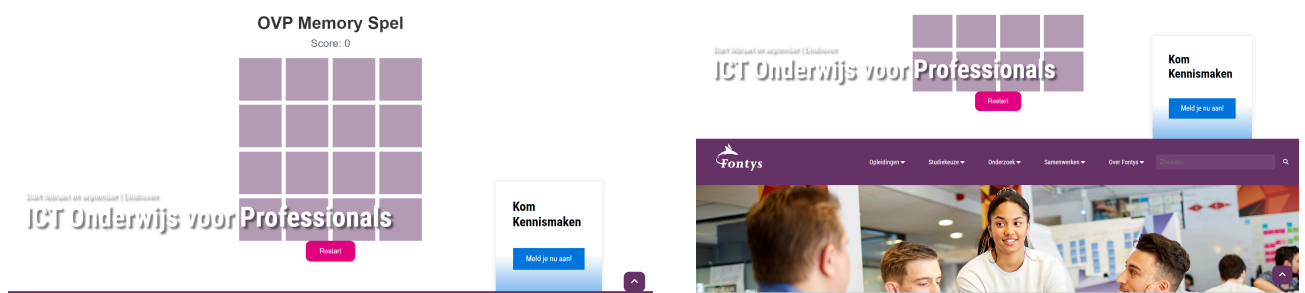
Tijdens de gebruiksvriendelijkheid test heb ik Maikel onze 'easter egg' op de OvP-website laten zien. Het doel was om te zien hoe hij de 'easter egg' ervaart en om waardevolle feedback te verzamelen voor verbeteringen.

Maikel vond dat de 'easter egg' goed ontworpen was en de interactieve elementen waren leuk. Hij dacht dat het idee van het memoryspel goed bij de doelgroep paste. Daarom heb ik hem gevraagd of hij verbeterpunten heeft of op ervaringen stuitte waarop ik veranderingen kan aanbrengen.

Verbeterpunten:

Maikel merkte op dat na het voltooien van een spelronde het speelbord volledig gewist moet worden. In de huidige versie blijft het oude bord staan, wat ervoor zorgt dat je het steeds opnieuw moet aanroepen. Dit kan worden verbeterd door de code zo aan te passen dat het speelbord zichzelf automatisch ververset en klaar is voor een nieuwe ronde zonder oude elementen.

Hij adviseerde om de 'easter egg' niet bovenaan de pagina te plaatsen. Wanneer een gebruiker halverwege de site is en de 'easter egg' oproept, merken ze niet dat het helemaal bovenaan verschijnt. Maikel suggereerde om een "smooth scroll" effect toe te voegen. Dit zorgt ervoor dat de pagina automatisch naar de locatie van de 'easter egg' schuift, zodat de gebruiker meteen ziet waar deze zich bevindt.

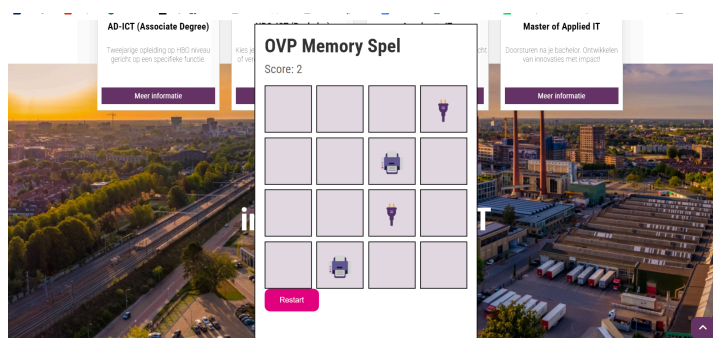


Implementatie:

Op basis van Maikel's feedback heb ik de volgende aanpassingen gemaakt:

Ik heb de code aangepast zodat het speelbord volledig gewist wordt na elke spelronde. Hierdoor wordt de interface schoongeveegd en is het klaar voor een nieuwe spelronde zonder oude elementen.

Ik heb een smooth scroll effect toegevoegd aan de website. Dit betekent dat wanneer de 'easter egg' wordt geactiveerd, de pagina automatisch naar de juiste plek schuift. Dit maakt het voor gebruikers gemakkelijker om te zien waar de 'easter egg' zich bevindt, ongeacht hun positie op de pagina.



Testresultaat na Aanpassing:

Na het doorvoeren van deze wijzigingen heb ik de easter egg opnieuw aan Maikel laten zien. Hij vond de verbeteringen effectief.

De test met Maikel was zeer waardevol en leidde tot concrete verbeteringen in de easter egg. Door de implementatie van zijn suggesties is de gebruikerservaring verbeterd bij de easter egg op de OvP-website.