



"Online versie van het
Turkse spel okey"

FKKC

Eindhoven, 12 juni 2008

Titelblad

Gegevens student:

Naam: Smits, J.F.R.
Studentnummer: 2047293
Opleiding: ICT & Media Design

Afstudeerperiode datum van 28 januari t/m 12 juni
(aantal werkdagen: 100)

Gegevens bedrijf:

Naam bedrijf/instelling: Studio FKCC
Afdeling: n.v.t.
Plaats: Eindhoven
bedrijfsbegeleid(st)er: Faruk Kilic, Directeur van Studio FKCC

Gegevens docentbegeleid(st)er:

docentbegeleid(st)er: Gé Helsen

Voorwoord

Voor u ligt mijn scriptie, geschreven in het kader van de afronding van mijn studie, ICT & Media Design, aan de Fontys Hogescholen te Eindhoven. Op dit moment is mijn afstudeerstage bij Studio FKCC bijna ten einde. Ik heb tijdens mijn stage alle onderdelen van de studie voor mijn kiezen gekregen. Ik zou nooit zover gekomen zijn zonder de hulp van een aantal personen, deze zou ik graag willen bedanken.

Allereerst wil ik Faruk Kilic, bedanken omdat hij mij voorzien heeft van een geschikte stageplaats bij Studio FKCC. Hij heeft er mede voor gezorgd dat ik een stageopdracht heb gekregen die naadloos aansluit op alle aspecten van mijn opleiding.

Daarnaast wil ik Willem-Jan van Dinther, collega bij FKCC graag bedanken voor zijn hulp en advies tijdens het maken van mijn stage opdracht. Als ik er niet uit kwam wist hij me altijd weer in de goede richting te sturen. Ook de rest van de medewerkers van FKCC wil ik graag bedanken voor deze leuke en leerzame stage.

Ten slotte wil ik Gé Helsen, mijn stagebegeleider vanuit Fontys Hogescholen bedanken voor zijn inzet en adviezen tijdens mijn stage.

Inhoudsopgave

Samenvatting	4	Hoofdstuk 6: Sponsorpresentatie okey.nu	20
Summary	5	6.1 Beginsituatie	20
Verklarende woordenlijst	6	6.2 De Tegelloods	20
Hoofdstuk 1: Inleiding	7	6.2.1 Bedrijfsprofiel	20
Hoofdstuk 2: Het bedrijf	8	6.2.2 Van denkwerk tot concept	20
2.1 Studio FKCC	8	6.2.3 De uitwerking	20
2.2 Historie	8	6.3 CompassWood	21
2.3 Personeel	8	6.3.1 Bedrijfsprofiel	21
2.4 Ambities	8	6.3.2 Van denkwerk tot concept	21
2.5 Diensten	8	6.3.3 De uitwerking	22
2.6 Eigen initiatieven	8	Hoofdstuk 7: Meer sociale interactiviteit	23
2.7 Mijn positie	9	7.1 De probleemstelling	23
Hoofdstuk 3: De opdracht	10	7.2 Okey.nu samengevat	23
3.1: Ongewenste prive gesprekken	10	7.3 Reclame op Okey.nu	23
3.2: Aantrekkelijkere sponsor-presentatie	10	7.3.1 Huidige sponsors	23
3.3: Meer sociale interactiviteit	10	7.3.2 Nadelen van de huidige reclame	24
Hoofdstuk 4: Okey en hoe het werkt.	11	7.4 Vragen aan gebruikers	24
4.1 Okey	11	7.4.1 Mini enquête	24
4.2 Hoe werkt Okey.nu	11	7.4.2 Uitkomsten	24
Hoofdstuk 5: Privechat Okey	12	7.5 Bekende spellen websites onder de loep	25
5.1 Bestuderen bestaande programmeercode	12	7.5.1 OnlineSoccerManager	25
5.2 Studie van benodigde programmeertalen	12	7.5.2 Dominion	25
5.3 Oplossen van de voorgestelde problemen	12	7.5.3 OnlineRummikub	26
5.3.1 Bestaande privechat functie in okey.nu	12	7.5.4 Conclusie succesvolle websites	26
5.3.2 Nadelen huidig Privechat systeem	13	7.6 Onderzoek betalingsmethodes	26
5.3.3 De Oplossing	14	7.6.1 Bekende betaalmethodes	26
5.4 Het uitgewerkte product	15	7.6.2 Meeste geschikte Betaalmethodes voor okey.nu	27
5.4.1 Aanmaken contextmenu items	15	7.7 Totaal conclusie	28
5.4.2 Gebruikerscontrole Blacklist of Whitelist en toevoegen aan de database	16	7.8 Het Concept "Pay to Play"	28
5.4.3 Controle priveberichten	16	Hoofdstuk 8: Conclusie(s) en aanbevelingen	29
5.4.4 Afsluiten privechat	17	Evaluatie	
5.4.5 Extra knop in de menubalk	17	Literatuurlijst	
5.4.6 Grafische interface whitelist en blacklist	18	Bijlagen	
5.4.7 Spelers op de grafische lijstentonen	18		
5.4.8 Teksten en meldingen vertalen	19		

Samenvatting

In deze afstudeerscriptie wordt het hele proces doorlopen van de stageopdracht betreffende de website www.okey.nu. Deze stageopdracht is uitgevoerd bij Studio FKKC, een bedrijf dat zich vooral bezig houdt met webdesign, webapplicaties, en nieuwe media.

Okey.nu is een eigen initiatief van Studio FKKC. Het is een website waarop het spel Okey wordt gespeeld. Okey is een Turkse variant van het spel rummikub. De website telt inmiddels al meer dan 10.000 geregistreerde gebruikers.

Het probleem is echter dat FKKC de laatste tijd weinig tijd overhoudt voor eigen projecten, en zo dus ook okey. Daardoor wordt er weinig gedaan met feedback van gebruikers. De grootste irritatie van gebruikers is het ontvangen van vervelende privé-berichten. Omdat hier geen fatsoenlijk systeem voor is, is er een blacklist/whitelist systeem voor ontwikkeld. Dit is gedaan met de programmeertalen Java, Flash, Actionscript 3 en XML.

Reclame uitingen op okey.nu worden ook zelden vernieuwd, daarom zijn de twee grootste sponsors vernieuwd tijdens deze stage. Voor het bedrijf Tegelloods is hiervoor een adrotator gemaakt, voor CompassWood is gekozen voor een geanimeerde banner. Deze opdracht is

uitgevoerd met Flash, Actionscript 3 en XML.

Omdat in de toekomst geld verdient moet worden met okey.nu, is er een onderzoek gehouden om er achter te komen welke mogelijkheden geschikt zijn. Vanuit de resultaten van het onderzoek is het concept "Pay to Play" gemaakt. Mensen krijgen per maand een aantal credits, als deze op zijn moet d.m.v. SMS een klein bedrag betaald worden om de gehele maand onbeperkt te kunnen spelen.

Deze drie opdrachten vormen de afstudeeropdracht, deze is tijdens de stage afgerond. De nieuwe versie van okey staat online en geeft geen problemen. Over de privé-chat komen alleen nog problemen binnen omdat mensen het systeem niet begrijpen. Hiervoor zou uitleg op de site gemakkelijk zijn. De reclame uitingen zijn ook gemaakt maar werken nog niet helemaal lekker op de website, hier wordt aan gewerkt. Het concept is ook gemaakt, of het echt ooit gebruikt wordt zal de toekomst uitwijzen.

Summary

In this graduation report the process of the internship assignment about the website www.okey.nu can be found. The internship took place at Studio FKKC, a company that focuses on web design, web applications and new types of media.

Okey.nu is a private initiative of Studio FKKC. People can play the okey on the website. Okey is a Turkish version of the game rummikub. The website already has more than 10,000 registered users.

Lately FKKC has so little time left that their own projects are suffering from it, thus also okey. That is the main reason why feedback from the users isn't handled much anymore. The most common irritation that users experience is receiving annoying private messages from other users. So far there is no valid system to handle private messages. That's why a blacklist / whitelist system was created during this internship. The programming languages Java, Flash, Actionscript 3, Mysql, and XML were used to build the application.

Advertising expressions on okey.nu are also rarely updated, that is why the two biggest sponsor places were renewed during this stage. For the company tegelloods a adrotator was created. For CompassWood an animated banner was

chosen and made. This assignment has been made with Flash, Actionscript 3 and XML.

Until now okey.nu has not provided any money for FKKC, in order to change this an investigation has taken place during this internship. With the results of the investigation a concept was created which is called "Pay to Play". People get a set number of credits per month, if they have worked through there credits they cannot play anymore. When the user wants to play unlimited for a full month, they just have to sms a text to a certain number. This sms costs a small amount of money.

These three assignments form the complete internship assignment. The new version of okey is running online and does not contain any bugs or errors. Feedback about private chat has been greatly decreased and is mostly sent by people that don't understand it. That's why I recommend some more information about it on the website. The advertisements have been completed but are still causing some errors now and then. We are currently working on improving the performance. The concept has also been created, only the future can tell if it will ever be implemented.

Verklarende woordenlijst

Actionscript	Programmeertaal gebruikt door Adobe Flash	Gebruiker	Een gebruiker is iemand die iets gebruikt. De precieze betekenis van het woord hangt af van de context waarin het wordt geplaatst. In ons geval zijn het personen die gebruik maken van online okey.
Flash	Programma waarmee applicaties ontwikkeld kunnen worden zowel grafisch als technisch.		
Java	Java is een objectgeoriënteerde programmeertaal.	Blacklist	Lijst met personen waarmee de gebruiker niet wil communiceren.
PHP	PHP is een scripttaal, die bedoeld is om op web servers dynamische webpagina's te creëren.	Whitelist	Lijst van personen waarmee de gebruiker wil communiceren.
Mysql	MySQL is een gratis te gebruiken relationele databasemanagementsysteem (RDBMS), dat gebruikmaakt van SQL.	Socketserver	Server die de communicatie verzorgt van meerdere gebruikers naar de server.
XML	eXtensible Markup Language (XML) is een standaard voor het definiëren van formele markup-talen voor de representatie van gestructureerde gegevens in de vorm van platte tekst.	Query	Opdracht die er voor zorgt dat er gegevens worden opgehaald uit een database.
Variabelen	Een variabele is een gereserveerde plaats in het geheugen waarin een gegeven kan worden opgeslagen.	Mask	Een mask is een shape die geplaatst wordt op een zogenaamde "mask layer" in flash. De vorm van de shape bepaalt het gedeelte dat zichtbaar zal zijn van de visuele content van de onderliggende (gemaskte) laag. Je kunt een mask zien als een soort "raampje" waar je doorheen kunt kijken naar de onderliggende lagen. Masks kunnen geanimeerd worden.
Array	Een array is een gereserveerde plaats in het geheugen waarop meerdere gegevens kunnen worden opgeslagen.		
CSS	Cascading Style Sheets (afgekort tot CSS) is een techniek voor de stijl (vormgeving) van webpagina's.	Transitie	Overgang, in flash een verandering (bijvoorbeeld de manier waarop een animatie verandert).
Server-Extensie	Een stuk programmeercode dat de server uitbreidt en hierdoor extra functies mogelijk maakt.		
Interface	De koppeling tussen het design en het technische gedeelte van een applicatie		

Hoofdstuk 1: Inleiding

Dit is het begin van het einde. Het begin van de afstudeerscriptie waarmee het einde van de opleiding in zicht komt. Het punt waarnaar de afgelopen vier jaar is toegewerkt, in voor- en tegenspoed.

Studio FKKC is een bedrijf dat zich vooral bezig houdt met het maken en onderhouden van websites. Ook zorgen zij altijd voor passende designs en huisstijlen. Door de jaren heen zijn de opdrachten gegroeid in complexiteit waardoor er weinig tijd over blijft. Hierdoor zijn een aantal eigen projecten stil komen te liggen. Een van deze projecten is www.okey.nu.

Okey.nu is een website waarop het spel okey gespeeld kan worden, dit is een Turkse variant van rummikub. De website wordt dagelijks goed bezocht en is tot op heden nog gratis. Het uiteindelijke doel van de website is dat er geld aan verdiend wordt.

De opdracht omtrent okey.nu is geformuleerd in drie delen. FKKC heeft voor het eerste opdracht geluisterd naar de gebruiker. Gebruikers geven vaak aan vervelende berichten te krijgen van medegebruikers, aangezien privechat nu alleen geheel uit of aan kan, kiezen de meeste dus alsnog voor aan. Er moet een systeem komen waarbij gebruiker A kan aangegeven of deze priveberichten wil ontvangen van gebruiker B, C en D etc. Deel twee is het restylen van een aantal sponsorbanners om deze weer up-to-date te maken. In het derde deel moet onderzocht worden hoe okey.nu daadwerkelijk geld kan verdienen aan hun gebruikers en sponsors. Hiervoor moet een concept worden gemaakt.

In hoofdstuk 2 wordt informatie gegeven over Studio FKKC, hoofdstuk 3 bevat alle details over de opdracht, hoofdstuk 4 geeft informatie over okey, hoofdstuk bespreekt het complete proces van de nieuwe privechat functie, hoofdstuk 6 wordt uitgebreid aandacht besteedt aan de sponsorpresentaties, hoofdstuk 7 laat zien hoe vanuit onderzoek een concept is bedacht voor okey.nu, in hoofdstuk 8 komt de conclusie aan bod.

Hoofdstuk 2: Het bedrijf

2.1 Studio FK KC

FKKC is een innovatieve ontwerpstudio, gespecialiseerd in nieuwe media. Het bedrijf is dol op digitale technieken, en de snelle veranderingen in het huidige medialandschap. Verwacht bij FK KC niet alleen produktie. Het motto is "ons werk moet vernieuwend, en vooral leuk zijn!" Van de andere kant zijn zij natuurlijk geen ongeleid projectiel. De vernieuwende concepten kunnen ze helder en kwantitatief onderbouwen. Door objectieve evaluatie zorgt FK KC, dat iedere keer de beste keuzes worden gemaakt.

2.2 Historie

FKKC is in 1999 opgericht door Faruk Kiliç, direct na zijn afstuderen aan de Design Academy Eindhoven. Faruk is begonnen met ontwerp voor drukwerk, maar is, na het aantrekken van zijn eerste werknemers, zich al snel gaan richten op het ontwerpen van websites. De opdrachten groeiden vervolgens snel in grootte, diversiteit en complexiteit.

2.3 Personeel

Op dit moment bestaat FK KC uit vier vaste medewerkers. Faruk zorgt er binnen zijn bedrijf vooral voor dat er opdrachten binnen komen, hij legt vooral contact met klanten en bespreekt de

opdrachten met hen. Ook werkt hij graag aan design-opdrachten als de tijd het hem toelaat. Willem is de programmeur van het team. Als er gecompliceerde applicaties gemaakt moeten worden voor websites dan is hij de aangewezen persoon. Mimi houdt zich vooral bezig met het design voor websites die moeten worden opgeleverd. Maikel doet vooral het beheer van alle websites en zorgt ervoor dat alle klanten support krijgen als er vragen of onduidelijkheden zijn. Ook hij weet wel het een en ander van programmeren af.

2.4 Ambities

Deze teamleden vormen de kracht van FK KC. Ondanks de diverse achtergronden en individuele kwaliteiten vormen zij een hechte groep, die voor zichzelf de lat steeds hoger legt. Dat zal in de toekomst blijven gebeuren. Het bedrijf heeft dan ook de ambitie door te groeien om op reguliere basis digitale partner te worden van enkele ambitieuze ondernemingen, die zich online sterk willen profileren.

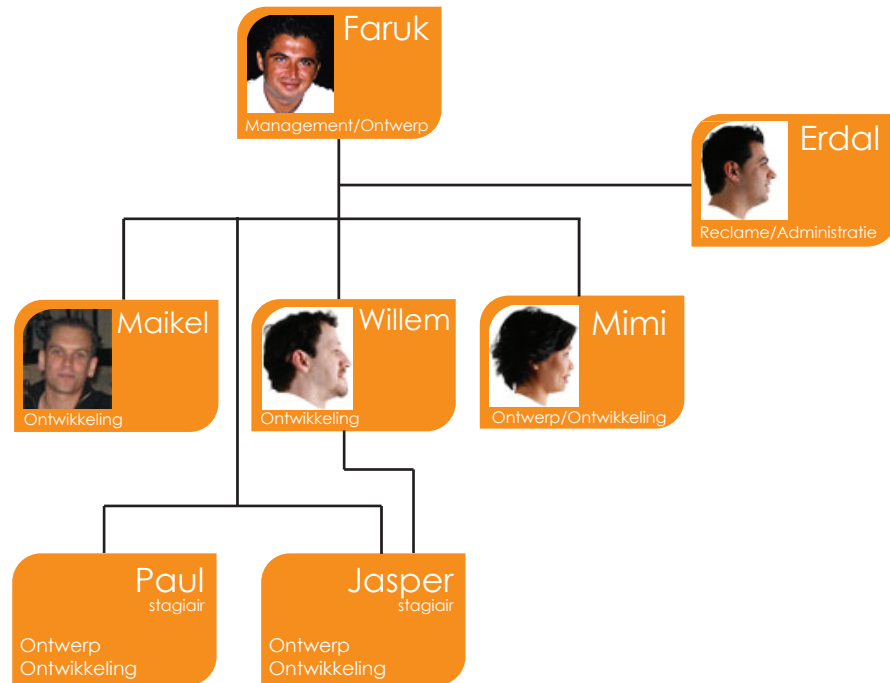
2.5 Diensten

De kernactiviteit van Studio FK KC is het bedenken, ontwerpen en realiseren van nieuwe media concepten. Daaronder verstaan we websites, online campagnes, digitale presentaties, mobiele concepten

en combinaties hiervan. Het bedenken, ontwerpen en ontwikkelen doen ze zelf, voor gerelateerde activiteiten als media-inkoop, filmproductie of merkbescherming werken ze graag samen met evenzo gedreven partners. Na oplevering van een project helpen ze hun klanten graag verder met aanvullende diensten als webhosting, statistiek- en conversiemeting en online marketing(advies).

2.6 Eigen initiatieven

Naast de activiteiten voor klanten is FK KC continu bezig met het ontwikkelen van eigen online concepten, om de drive naar vernieuwing en de vloed van nieuwe ideeën vanuit het team te kanaliseren. Soms wordt een dergelijk concept volledig zelf uitgevoerd, en soms zoeken ze (of worden het bedrijf benaderd door) een projectpartner, steeds op basis van deling van winst en waarde.



2.7 Mijn positie

Zoals in het organogram te zien is sta ik als stagiair in verbinding met Willem en Faruk. Faruk is de bedrijfsbegeleider voor de stage, hij heeft de stageopdracht versterkt en zorgt voor de uiteindelijke goedkeuring van de opgeleverde producten.

Willem heeft okey.nu onder zijn beheer, daarom sta ik ook met hem direct in contact. Alles wat wordt bijgemaakt voor okey of dat er iets mee te maken heeft wordt door hem goedgekeurd.

Hoofdstuk 3: De opdracht

Okey.nu is een website waar mensen met elkaar het spelletje okey (turkse variant van rummikub) kunnen spelen. Omdat FKCC het erg druk heeft, blijven aantal eigen projecten een beetje liggen. Zo is okey.nu er ook één van, er is nauwelijks tijd om problemen van gebruikers op te lossen, en de reclames worden zelden geupdate. De werknemer die okey.nu heeft gemaakt is helaas ook niet meer werkzaam bij het bedrijf. Vanuit dit oogpunt is deze stageopdracht gemaakt, deze bestaat uit drie deelopdrachten.

3.1: Ongewenste prive gesprekken

Een probleem waar FKCC tegenaan loopt is het feit dat de leden van okey ongewenste / beledigende prive-gesprekken kunnen verzenden naar andere leden. De server-applicatie biedt momenteel geen mogelijkheden om aan te geven van wie men wel en geen prive-gesprekken wenst te ontvangen. Voor dit doeleind zal er een klant-specifieke server-extensie ontwikkeld moeten worden tesamen met een grafische gebruikersinterface zodat men in staat is om een lijst met personen samen te stellen en te beheren van wie men wel of geen prive-gesprekken wenst te ontvangen.

De disciplines waar men mee te maken krijgt zijn:

- Java (server-side extensie)
- Flash ActionScript 3 (vormgeving + programmalogica gebruikersinterface)
- MySQL 5 (database)
- PHP 5 (webbased gebruikersbeheer)
- HTML + JavaScript + CSS (gebruikers-interface webbased beheer)

3.2: Aantrekkelijkere sponsor-presentatie

Momenteel worden de sponsors (33events.com, Tegelloods.nl) op een eenvoudige wijze gepresenteerd middels een afbeelding. Hiervoor dient een interactief systeem te worden ontworpen en ontwikkeld die het mogelijk maakt om de sponsors aantrekkelijker te presenteren. Bijvoorbeeld een foto-album van het laatste evenement van 33events.com en/of kalender met aankomende evenementen, een mini-game of een banner-roulatie-systeem met de laatste aanbiedingen van Tegelloods.nl. De disciplines waar men mee te maken krijgt zijn hetzelfde als bij punt 1.

Deze opdracht is tijdens de stage aangepast. De aanzet tot verandering was omdat Faruk Kilic eigenaar van FKCC, maar tevens ook mede eigenaar van 33Events zich terug heeft getrokken uit het bedrijf omdat er voor hem te veel tijd in ging zitten. De sponsorplaats voor

33Events is nu vergeven aan het bedrijf CompassWood, een ander bedrijf waarvan Faruk deels eigenaar is.

3.3: Meer sociale interactiviteit

Om het voor de leden aantrekkelijker en on-line gezelliger te maken dient er een of meerdere concept(en) te worden bedacht en ontwikkeld welke geïmplementeerd kan worden in de huidige opzet en vormgeving.

Het is de bedoeling dat er onderzoek wordt gedaan om te bepalen wat de mogelijkheden zijn voor okey.nu. Vanuit het onderzoek moet een concept komen waarmee uiteindelijk geld kan worden verdiend. De disciplines waar men mee te maken krijgt zijn hetzelfde als bij punt 1.

Hoofdstuk 4: Okey en hoe het werkt.

4.1 Okey

Okey is een turkse variant van het spel rummikub, het is een heel populair spel in de turkse gemeenschap. Het wordt vaak gespeeld voor een bepaalde inzet. In de kroeg gaat het vaak om de strijd wie de drankjes moet betalen. De verliezer moet natuurlijk betalen. Het wordt ook voor geld gespeeld.

Het spel okey bevat 104 stenen. Deze zijn genummerd van één tot en met dertien in de kleuren rood, blauw, groen en zwart. Elke steen bestaat 2 keer. Het spel kan met twee tot vier spelers worden gespeeld. Bij de start pakt elke speler dertien stenen op zijn plankje, de stenen worden niet getoond aan de medespelers. De speler die begint pakt één extra steen. Het is de bedoeling dat er setjes worden gemaakt van minimaal drie stenen, hierin zijn twee varianten:

1. Dezelfde kleur op volgorde: 4567
2. Verschillende kleuren hetzelfde getal: 4444

Een setje kan niet twee keer precies dezelfde steen bevatten. Als het spel start gooit de beginnende speler één steen weg, speler twee bepaald hierna of hij deze steen wil hebben of een omgekeerde steen van de stapel pakt. Daarna gooit ook speler twee een steen weg.

Zo gaat het door totdat iemand wint. Winnen gebeurt door al de stenen te gebruiken in setjes en de laatste steen weg te gooien. Voor een uitgebreider overzicht van de spelregels kan bijlage II bekeken worden.

4.2 Hoe werkt Okey.nu

Om een goede start te maken is er voor aanvang van de stage al gekeken naar de website okey.nu. Hieronder zal er via een aantal screenshots door de stappen van de website worden gelopen.

Figuur 4.2 toont de hoofdpagina van okey.nu. Hier wordt geregistreerd en ingelogd. Ook kan er gekozen worden uit vier talen. Als er op een taal wordt geklikt, vertaalt de gehele website. Ook kan er een demo worden bekeken om te kunnen zien hoe het spel gespeeld wordt.

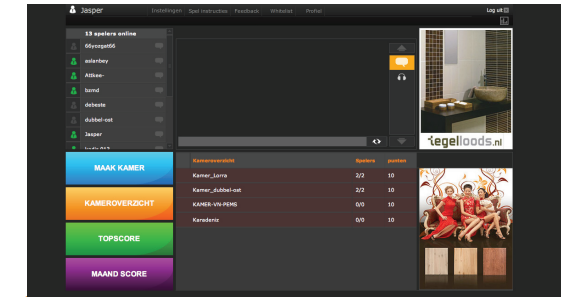
Als er wordt ingelogt bij okey.nu met een bestaande gebruikersnaam en wachtwoord. Deze is te zien in figuur 4.2. In de lobby kan precies gezien worden welke spelers online zijn en welke in een game zitten. Chatten met gebruikers en privé-berichten sturen is hier ook mogelijk. Ook kunnen er natuurlijk spellen worden gestart. Er zijn ook online radiozenders ingebouwd en profielen van andere

gebruikers kunnen worden bekeken. Door op "maak kamer" te klikken kan er een spelkamer worden aangemaakt. Er kan hierbij een kamernaam worden ingegeven, het aantal spelers kan gekozen worden (2 tot 4) er kan een wachtwoord aan gegeven worden en een achtergrond worden gekozen. Veder kan nog worden ingesteld voor hoeveel punten je speelt en of je met kleur en vergelijksteen wilt spelen. Als de kamer is aangemaakt moet er gewacht worden totdat het juiste aantal gebruikers in de kamer zijn gekomen, daarna kan op de startknop worden gedrukt.

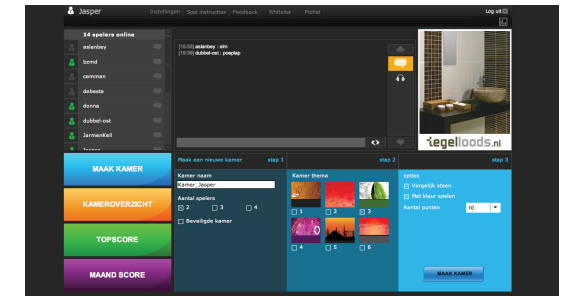
In figuur 4.4 is een net gestart spel bezig. Stenen kunnen met de muis worden verschoven. Door op de stapel te klikken kan er een steen worden gepakt. Door te dubbelklikken kan er een steen worden weggegooid.



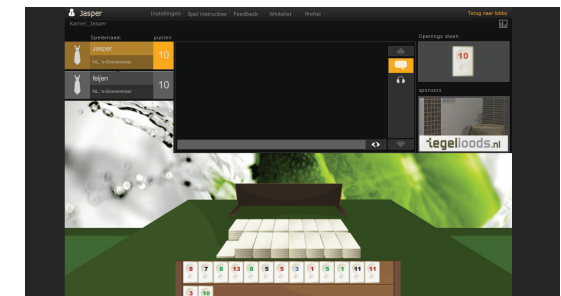
Figuur 4.1: loginscherm okey



Figuur 4.2: okey lobby



Figuur 4.3: kamer maken



Figuur 4.4: het spel

Hoofdstuk 5: Privechat Okey

5.1 Bestuderen bestaande programmeercode

De eerste paar weken zijn nodig geweest voor het bestuderen/onderzoeken van de bestaande programmeercode van de website okey.nu. Er werd al snel ontdekt dat deze programmeercode een aantal complicaties met zich mee bracht, deze zijn als volgt:

- De broncode was enorm groot en verspreidt over een stuk of 20 tot 25 bestanden.
- De broncode bestaat uit actionscript 3, xml, java, en php/mysql, deze staan allemaal met elkaar in verbinding.
- De broncode is niet voorzien van commentaar.
- De medewerker met kennis van flash actionscript 3 is niet meer werkzaam bij FKCC. Het programma waaruit het grootste gedeelte van de code bestaat.

Het werd al snel duidelijk dat het te veel werk zou worden als de gehele code doorgenomen zou moeten worden, daarom is er de keuze gemaakt om de relevante bestanden eruit te filteren. Deze bestanden zijn uitgeprint en voorzien van commentaar met pen, om structuur te krijgen in de code. Door naar de code en de werkende website te kijken, is er inzicht verkregen in het systeem. Gelukkig kon er altijd aan de bel worden

getrokken bij een collega (Willem Jan van Dinther), die altijd tijd vrij maakte als er hulp nodig was. Hij gaf het advies om eerst Actionscript 3 onder de knie te krijgen en pas later te kijken naar Java.

5.2 Studie van benodigde programmeertalen

Tijdens het bestuderen van de programmeercode van Okey.nu is er een begin gemaakt met het leren van het programmeren in actionscript 3. Verwacht was dat dit vrij snel zou gaan omdat er in het verleden al gewerkt was met Actionscript 2, maar het bleek moeilijker dan gedacht. Daarom is het er een boek Actionscript 2.0 en 3.0 van Peter Kassenaar aangeschaft.

De werkwijze die gebruikt wordt, is totaal anders dan die van Actionscript 2. Vanuit actionscript 2 wordt alle programmeercode in de frames op de tijdlijn geplaatst, maar bij okey.nu wordt gebruik gemaakt van gescheiden actionscript bestanden. Je hebt dus een .FLA bestand en een .AS bestand die aan elkaar gekoppeld zijn. Het heeft wat tijd gekost om het te leren, maar het is wel efficiënter. Alle code staat op deze manier bij elkaar en er hoeft dus niet gezocht te worden in de frames.

Java en de andere programmeertalen

zijn uiteindelijk pas later aan bod gekomen. Willem Jan heeft vooral gezorgd voor de kennis van Java.

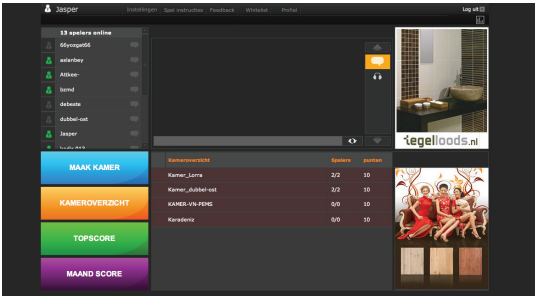
5.3 Oplossen van de voorgestelde problemen

5.3.1 Bestaande privechat functie in okey.nu

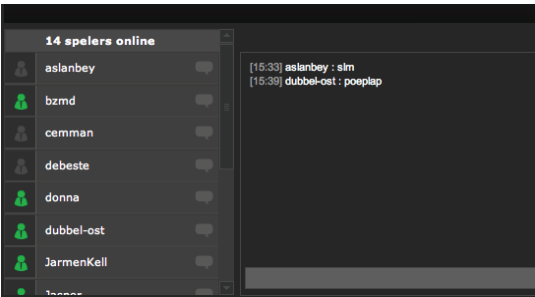
Om met een goede oplossing te komen voor het privechat systeem van okey.nu was het zaak dat er onderzoek gedaan zou worden naar hoe het bestaande systeem eruit zag. Hieronder zal met een aantal afbeeldingen worden weergegeven hoe het systeem er uit zag voor de werkzaamheden begonnen.

Om een duidelijk beeld te scheppen over hoe het systeem eruit zag gaan we terug naar de lobby(figuur 5.1). In de lobby is links boven de spelerlijst te vinden. In figuur 5.2 wordt de spelerlijst weergegeven.

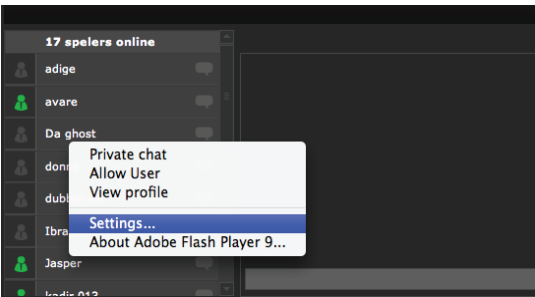
Als er met de rechtermuisknop op een speler geklikt wordt, komt er een context menu naar voren(figuur 5.3). Met de optie "private chat" kan een privechat sessie worden gestart met de gebruiker waarop geklikt is. Met "View profile" kan het profiel met persoonlijke gegevens van gebruikers worden bekeken. Door op de private chat optie te klikken wordt



Figuur 5.1: okey lobby



Figuur 5.2: spelerlijst



Figuur 5.3: context menu

dus een privechat sessie gestart met een andere gebruiker. Er wordt een nieuw chatscherm gestart. Het chatscherm is te zien in figuur 5.4.

Als met de muis op de grijze balk wordt geklikt kan er tekst worden getypt, door een druk op de knop daarnaast wordt het bericht verzonden naar de gebruiker. Helemaal rechts staat een balk met iconen. Het bovenste icoon is de normale chat, de koptelefoon staat voor de radiozenders, het icoon dat oranje is de private chat.

De bestaande privechat functie in okey nu kan ook uitgeschakeld worden, dit werkt als volgt.

Als er is ingelogd bij okey.nu is er bovenaan het scherm een menubalk te vinden (figuur 5.5).

Als er op instellingen wordt geklikt, wordt het instellingenscherm getoond (figuur 5.6).

Hier is een checkbox te vinden met de tekst "privé chat" ervoor, als deze is aangevinkt kunnen privé-berichten van andere mensen ontvangen worden. Als de checkbox leeg is dan wordt de optie "private chat" in het contextmenu niet meer getoond voor alle andere gebruikers en kan niemand meer privé-

berichten naar deze ene gebruiker sturen.

5.3.2 Nadelen huidige Privechat systeem

Hierboven is kort het huidige privechat systeem weergegeven. Er zijn bijna weinig goede kanten aan dit systeem. Hieronder nemen we de grootste nadelen onder de loep.

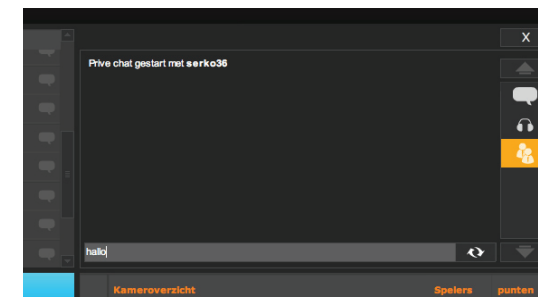
- Private chat heeft maar twee opties, aan of uit.

Dit is het hoofdprobleem van het huidige systeem. Doordat er alleen de optie is om privé chat aan of uit te zetten kan er geen onderscheid worden gemaakt tussen gebruikers waarvan wel of juist geen berichten ontvangen mogen worden. We kunnen dus geen privé berichten ontvangen van vrienden, door vervelende gebruikers te willen blokkeren of natuurlijk alles ontvangen (inclusief ongewilde berichten).

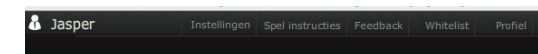
- Het huidige systeem sluit de private chat alleen of bij de persoon die weg gaat als hij of zij deze afsluit.

Een wat minder erg probleem dat wel moet worden opgelost is dat als er één persoon is die het gesprek verlaat de ander dat niet te zien krijgt. Als gebruiker A zijn chatvenster afsluit dan blijft

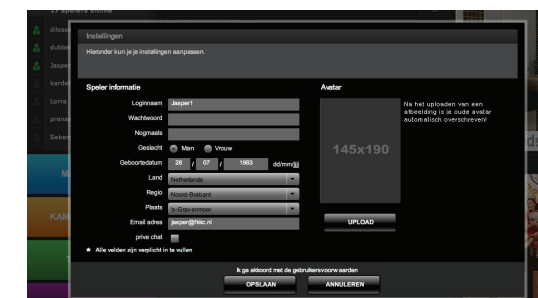
deze open bij gebruiker B, vervolgens kan deze gewoon door chatten en wordt het venster weer geopend bij de ander. Ook als de gebruiker A privechat daarna uitschakelt kan gebruiker B nog steeds berichten blijven sturen omdat het scherm bij hem nog open staat.



Figuur 5.4: privechat gestart



Figuur 5.5: menubalk



Figuur 5.6: instellingen okey

5.3.3 De Oplossing

In de opdrachtomschrijving hebben we het volgende kunnen lezen:

“Voor dit doeleind zal er een klantspecifieke server-extensie ontwikkeld moeten worden die zal werken met een met een grafische gebruikersinterface zodat men in staat is om een lijst met personen samen te stellen en te beheren van wie men wel of geen privé-gesprekken wenst te ontvangen.”

In okey.nu is een feedback systeem ingebouwd, hiermee kunnen gebruikers berichten sturen naar administrators van okey.nu om zo bugs of problemen door te kunnen geven. Na het bekijken van de klachten over de bestaande privé-chat functie is er nagedacht over een systeem dat voldoet aan de wensen van de gebruikers.

De volgende punten werden het meest naar voren gebracht door gebruikers:

- Gebruikers willen vervelende personen kunnen blokkeren zonder iedereen te moeten blokkeren.
- Gebruikers willen iedereen kunnen blokkeren maar wel kunnen zorgen dat bepaalde personen hun wel berichten kunnen sturen. Zodat ook onbekenden niet kunnen bereiken.

- Gebruikers willen na een vervelend gesprek een persoon gemakkelijk kunnen blokkeren.

Het systeem wat hiervoor bedacht is (samen met Willem-Jan) bestaat uit 2 lijsten een blacklist en een whitelist. We hebben gekozen voor twee lijsten omdat er gebruikers zijn die niet willen dat ze door vreemden worden aangesproken daarom kunnen ze via de whitelist vrienden aangeven en deze personen dus toegang geven om zich persoonlijk aan te spreken terwijl privé-chat toch uit staat.

De blacklist is een lijst met gebruikers waarvan geen berichten mogen komen, deze lijst moet worden opgehaald uit de database op het moment dat er word ingelogd en privechat aanstaat. Er moeten mensen aan deze lijst kunnen worden toevoegd vanuit de spelerlijst in de lobby, we hebben hiervoor gekozen omdat mensen hier ook gewend zijn om privechat sessies te starten. Deze lijst moet bekeken kunnen worden door op een knop in de menubalk te klikken. De lijst moet grafisch interface krijgen die bij het design van okey.nu past. In deze lijst moeten geblokkeerde gebruikers weer van de lijst verwijderd kunnen worden.

De whitelist is een lijst met mensen waarmee wel gesproken mag worden,

deze lijst moet worden opgehaald uit de database op het moment dat er ingelogd wordt en privechat uit staat. Er moeten mensen aan deze lijst toegevoegd kunnen worden vanuit de spelerlijst in de lobby. Je moet deze lijst kunnen bekijken door op een knop in de menubalk te klikken. De lijst moet een grafische interface krijgen die past bij het design van okey.nu. In deze lijst moeten gebruikers weer van de lijst verwijderd kunnen worden.

Als een gebruiker een privechat sessie probeert te starten met een gebruiker die hem blokkeert op de blacklist moet deze het bericht krijgen dat deze geen privé-berichten aanneemt. Dit wordt ook het bericht bij mensen die niet op de andere gebruiker zijn whitelist staat. We hebben er na een overleg voor gekozen om hier een algemeen bericht neer te zetten, en niet een persoonlijk bericht (bijvoorbeeld: je word door piet genegeerd). Dit is besloten omdat er anders misschien op een andere manier op een vervelende manier contact wordt gezocht. Hiermee willen we onnodige problemen voorkomen.

Als er wordt ingelogd dan moet er maar één van de twee knoppen zichtbaar zijn, dit wordt bepaald door te controleren of privé-chat aan of uit staat als er wordt ingelogd. Als je de optie veranderd van aan naar uit of van uit naar aan

moeten de optie in het contextmenu van de spelerlijst worden gewijzigd (van "ignore user" naar "allow user" of andersom), ook moet de knop in de menubalk worden gewijzigd (van "Blacklist" naar "Whitelist" of andersom) en de grafische lijst moet uiteraard ook veranderd worden.

Als er een gebruiker op de whitelist wordt gezet die al op de blacklist staat dan moet deze in de database worden verwijderd bij de blacklist.

Als er een privé gesprek bezig is en één gebruiker sluit deze chat dan moet de andere persoon een bericht krijgen dat deze persoon de privechat sessie verlaten heeft. Daarna moet ervoor gezorgd worden dat er in de sessie niet meer gechat kan worden. Als de sluitende gebruiker deze ander meteen daarna op de blacklist zou zetten is er geen mogelijkheid meer om met hem te chatten.

5.4 Het uitgewerkte product

Na de goedkeuring van het nieuwe systeem zijn de benodigde stappen op papier gezet, deze stappen werden in volgorde afgewerkt. Daarna werden er per stap substappen gemaakt, voor elke verwerkte substap werd een ✓ gezet als deze afgerond was. Uiteindelijk zijn het 5 pagina's geworden met stappen die allemaal zijn afgerond. Hieronder zullen de stappen in chronologische volgorde behandeld worden.

5.4.1 Aanmaken contextmenu items

De eerste taak was het aanmaken van de nieuwe items in het contextmenu. Als we met de rechtermuisknop op de spelerlijst klikken, moet er dus een "ignore user" of "allow user" optie bijkomen, dit moet dus afhankelijk zijn van of de privechat aan of uit staat. Hiervoor is een controle gemaakt die als er wordt ingelogd, connectie maakt met de Java socketserver, die op zijn beurt uit de database ophaalt of deze gebruiker privechat aan of uit heeft staan.

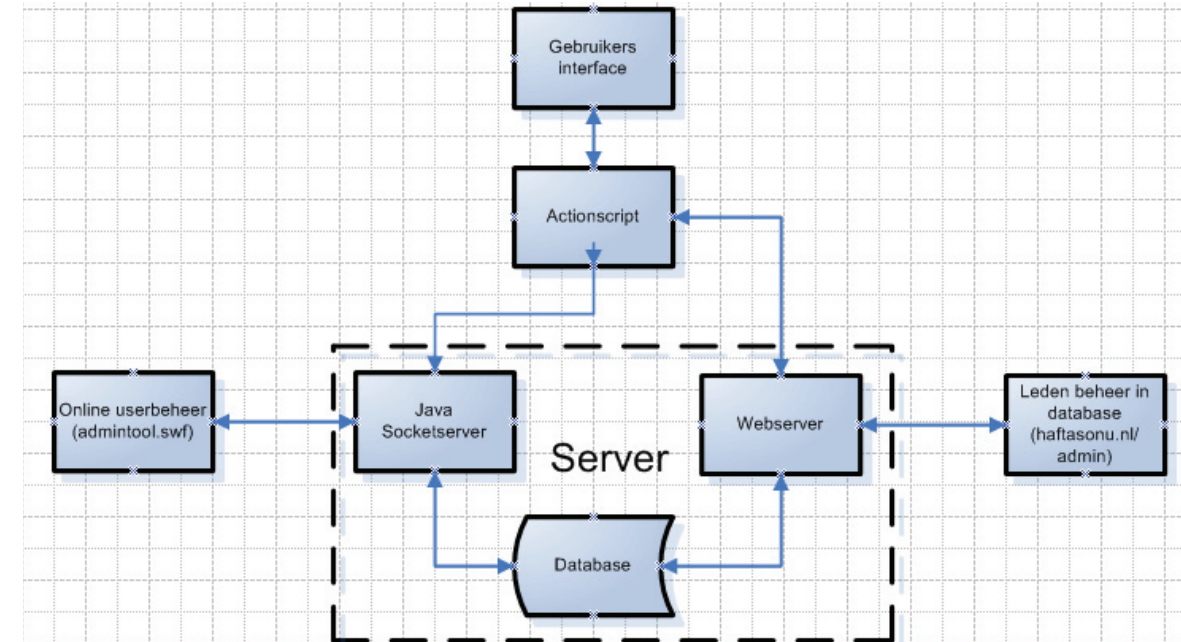
In figuur 5.7 wordt het gehele systeem van okey.nu weergegeven, het gedeelte wat gebruikt wordt bij de communicatie met de database is te zien in figuur 5.8.

Omdat het systeem tijdens de opdracht

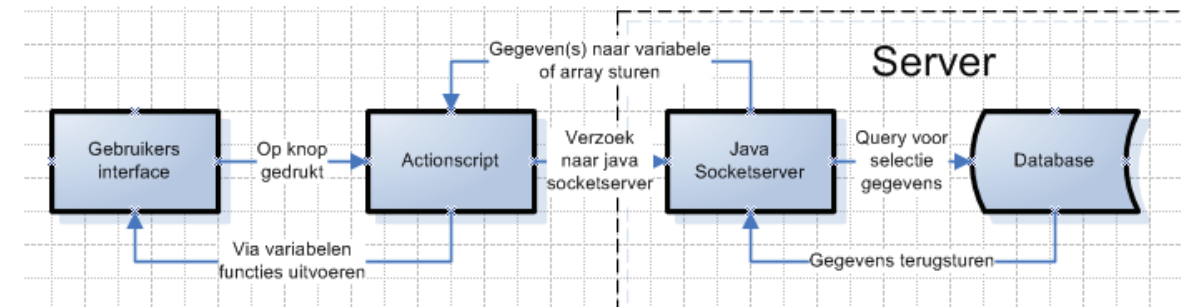
meerdere keren is gebruikt om de database te raadplegen wordt dit hieronder uitgelegd.

Vanuit de flash gebruikersinterface wordt op een knop gedrukt dit bestand is verbonden met de actionscript code, deze zorgt ervoor dat er een verzoek verstuurd wordt naar de Java socketserver. De Java socketserver is een gekocht server platform, de naam hiervan is smartfoxserver (www.smartfoxserver.com). De socketserver zorgt ervoor dat er tot 1000 gebruikers tegelijkertijd het spel kunnen spelen. De smartfoxserver kan zowel door flash als Java benaderd worden, FKCC heeft gekozen voor Java, vandaar de naam Java socketserver. Het verzoek wordt opgevangen door de Java socketserver en naar de hiervoor gemaakte extensie gestuurd. Een extensie is een stukje programmeercode dat direct in verbinding staat met het beheer gedeelte van de server en de database. In dit geval wordt er via de extensie een mysql query verstuurd om de database te benaderen. Via deze query worden de juiste gegevens uit de database gehaald, en teruggestuurd naar de extensie. De extensie geeft de gegevens terug aan het actionscript bestand en stopt de gegevens in een zogenaamde variabele.

Zo is het gegeven privechat aan en uit in de database aangegeven met een 0 of 1.



Figuur 5.7: Systeem okey.nu



Figuur 5.8: communicatie met de database

0 = privechat uit
1 = privechat aan

Dit wordt weer teruggestuurd naar Actionsript en in een variabele gezet. Met een druk op de rechtermuisknop op de spelerlijst wordt gecontroleerd of er een 1 of een 0 is opgehaald. Als het 1 is dan komt er "ignore user" te staan en bij een 0 "allow user". In figuur 5.9 is het resultaat te zien.

In actionsript is er ook voor gezorgd dat deze opties niet worden getoond als de geklikte gebruiker een administrator is. Ook zijn de opties natuurlijk niet aanwezig als je op jezelf klikt. Hiervoor wordt op dezelfde manier gecontroleerd in de database of dat administrator rechten op 1 of 0 staat. Voor de zelf controle wordt direct gecontroleerd of jou id gelijk is aan dat van de geklikte gebruiker, hiervoor zijn al speciale commando's ingebouwd omdat dit vaker gebruikt wordt. In dit geval hoeft dus niet de database geraadpleegd te worden. Als het gelijk is dan worden de opties ook niet getoond.

5.4.2 Gebruikerscontrole Blacklist of Whitelist en toevoegen aan de database

Als er op ignore user of allow user wordt geklikt moet er natuurlijk worden gecontroleerd of deze gebruiker al in de lijst

staat, als dat niet het geval is moet deze worden toegevoegd. Om dit te controleren moet dus al een lijst worden opgehaald met gebruikers op de white- of blacklist bij het inloggen. Omdat er op dit punt nog geen lijsten bestonden is hiervoor een nieuwe tabel(user_lists) in de database aangemaakt. Deze bevat de volgende velden:

- Id (eigen id)
- target_User_Id (id van geklikte persoon in spelerlijst)
- listType (black- of whitelist)

Dus als er ingelogd wordt moet er via de Java socketserver weer connectie worden gemaakt met de database en deze moet alle target_user_ids terug geven waarbij id het gelijk is aan dat van de persoon die inlogt en het lijst type gelijk is aan of chat uit of aan staat. Stel je voor dat er wordt inlogt en het id 1 is en privechat aanstaat. Dan wordt het dik gedrukte userids in de tabel opgehaald(figuur 5.10).

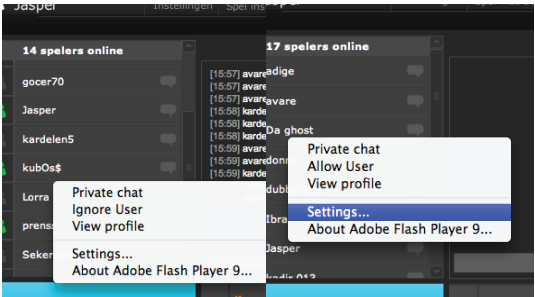
Deze worden weer terug gestuurd naar Actionsript en in een array gezet. Als er op allow- of ignore user wordt geklikt, wordt het id van die gebruiker vergeleken met alle ids in de array die de lijst bevat. Als de gebruiker al op de lijst staat gebeurt er niets, maar staat deze nog niet in de lijst dan wordt deze

toegevoegd en wordt er weer connectie gemaakt met de Java socketserver. Het eigen id van de gebruiker en die van de geklikte gebruiker worden meegestuurd naar een Java extensie die de listType bepaald en deze gegevens toevoegt aan de database.

5.4.3 Controle priveberichten

Nu er gebruikers aan de lijsten kunnen worden toegevoegd moet er natuurlijk ook voor gezorgd worden dat deze gebruikers geen of juist wel privé-berichten kunnen sturen naar gebruiker(s) die hen op de lijst hebben staan. Als gebruiker A met de rechtermuisknop klikt, wordt op een gebruiker in de spelerlijst en deze zou op "private chat" drukken, moet er gecontroleerd worden of gebruiker A bij deze gebruiker in de black- of whitelist staat. Welke lijst hangt ook weer af van of deze persoon privechat aan of uit heeft staan. Er zijn hier vier opties:

- Privechat uit / niet op whitelist = melding: deze gebruiker neemt geen privé-berichten aan.
- Privechat uit / wel op whitelist = privechat met gebruiker starten.
- Privechat aan / niet op blacklist = privechat met gebruiker starten.
- Privechat aan / wel op blacklist = melding: deze gebruiker neemt geen privé-berichten aan.



Figuur 5.9: extra context menuitem

Id	Target_user_id	listType
1	20	white
1	21	black
2	9	black
1	9	black

Figuur 5.10: selectie database

De oplossing hiervoor is als volgt. Zodra er op "private chat" is geklikt wordt er connectie gemaakt met de Java socketserver en worden de ids van de Gebruiker A en die van de geklikte gebruiker meegestuurd. Eerst wordt er gecontroleerd of privechat van de geklikte gebruiker aan of uit staat via een database query. Hier krijg je dus de listType terug. Daarna wordt er via een tweede query gekeken of in de tabel user_lists een rij voor komt waarbij:

Id = gelijk aan het id van de gebruiker waarop geklikt is
target_User_Id = gelijk aan de id van gebruiker A
listType = de uitkomst van de eerste query is.

De uitkomst van de query word vergeleken met deze vier mogelijkheden:

- Privechat uit / niet op whitelist = 0 (geen chat)
- Privechat uit / wel op whitelist = 1 (chat)
- Privechat aan / niet op blacklist = 1 (chat)
- Privechat aan / wel op blacklist = 0 (geen chat)

Als de uitkomst gelijk is aan 0 (geen chat) wordt er een 0 naar de controle variabele in actionscript gestuurd. Door-

dat dit een 0 wordt, verwijst deze via een volgende functie die er voor zorgt dat het chat bericht "Gebruiker B neemt geen privechat berichten aan" in het hoofd chatscherm(Figuur 5.11).

Als de uitkomst gelijk is aan 1 (chat) wordt er een 1 naar controle variabele in actionscript gestuurd. Doordat dit een 1 wordt, verwijst deze naar een volgende functie die er voor zorgt dat er een privechat sessie wordt gestart met de geklikte gebruiker(Figuur 5.12).

5.4.4 Afsluiten privechat

Nu was het tijd om een oplossing te vinden voor een eerder genoemd probleem, namelijk het goed laten afsluiten van een privechat sessie als één gebruiker het venster afsluit. Hiervoor is een functie gemaakt die het id van beide gebruikers naar een Java socketserver extensie stuurt, als er op de sluitknop van een privechat venster wordt gedrukt. De hiervoor aangemaakte Java extensie haalt de gebruikersnaam van de sluitende gebruiker op. Deze drie gegevens worden weer teruggestuurd naar actionscript 3.0, hier wordt gekeken of de gebruiker in een room(spel aan het spelen) of in de lobby zit. Als dit is bepaald is worden de gegevens naar het chat actionscript bestand gestuurd die de functie userLeftPrivateChat aanroept, die

er voor zorgt dat bij de gebruiker die nog niet weg is de chatbalk en de verzendknop worden verwijderd en het bericht "gebruiker heeft deze privechat sessie verlaten" wordt getoond(Figuur 5.13).

5.4.5 Extra knop in de menubalk

De volgende stap was om een extra knop aan te maken in de menubalk (ook wel header genoemd). Deze knop toont de blacklist of de whitelist, dit is afhankelijk van de privechat optie in de instellingen. Als deze uit staat moet naar de whitelist verwezen worden met de knoptekst "Whitelist", bij privechat aan moet er natuurlijk verwezen worden naar de blacklist met de tekst "Blacklist"(Figuur 5.14). Als er op deze knop wordt gedrukt moet er dus een grafische gebruikersinterface worden getoond van de lijst.



Figuur 5.11: privechat melding



Figuur 5.12: privechat gestart



Figuur 5.13: speler verlaat chatsessie



Figuur 5.14: menubalk met extra knop

5.4.6 Grafische interface whitelist en blacklist

Bij het ontwerpen van de grafische interface voor de white- en blacklist ben ik er gekeken naar het huidige design van okey.nu. Het design moet natuurlijk overeenkomen met de website. Omdat okey vooral werkt met grijze kleuren en lijnen heb ik er gekozen voor een dunne grijze lijn om de lijsten en deze kleuren ook terug te laten komen in de achtergrond van zowel blacklist als whitelist. Ook heb ik de keuze gemaakt om de whitelist een witte kleur te geven en de blacklist juist helemaal zwart zodat het een duidelijk verschil is in welke lijst je voor je hebt. Het weergegeven van de personen is ongeveer hetzelfde als in de spelerlijst omdat gebruikers hier aan gewend zijn. De sluitknop is een X geworden omdat dit duidelijk is voor de gebruikers, deze staat dan ook rechts boven in de hoek. De knop voor het verwijderen van gebruikers is een rood kruisje geworden, omdat deze meteen moet opvallen en de betekenis duidelijk moet zijn. Het uiteindelijke resultaat zie je in figuur 5.14.

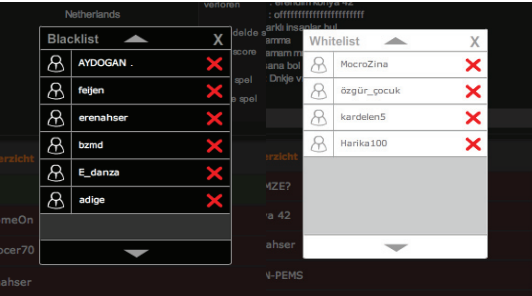
5.4.7 Spelers op de grafische lijsten tonen

Er moet nu nog voor gezorgd worden dat als er op de aangemaakte knop in de header wordt gedrukt, de lijst ook daadwerkelijk gevuld wordt met gebruikers. Hiervoor is een actionscript 3 bestand gemaakt, dat gekoppeld is aan de visuele gebruikersinterface van de lijsten. Voordat het flashbestand van de grafische lijst wordt aangeroepen moet er connectie worden gemaakt met de Java socketserver, deze moet op zijn beurt alle gebruikersnamen en id terugsturen van personen die in deze gebruiker zijn lijst staan. (afhankelijk van de privechat). Deze gegevens moeten naar het actionscript bestand van de lijst worden gestuurd. Per gebruikersnaam wordt er een gebruikersitem gecreëerd. Deze bevat een achtergrond, tekening van een pionnetje, tekstvak met de gebruikersnaam en een sluitknop. Per gebruikersitem dat wordt aangemaakt wordt de positie naar beneden gezet zodat elke gebruiker onder elkaar wordt weer gegeven. In de lijst passen zeven gebruikersitems, dit kan natuurlijk geen maximum zijn. Daarom is er een mask gemaakt. Deze mask is een onzichtbaar vlak dat over de achtergrond van de lijst is gezet. De laag waarin de gebruikersitems geladen worden is gekoppeld aan de mask. De

mask laag zorgt ervoor dat alle lagen die gekoppeld zijn alleen zichtbaar zijn binnen het vlak van die mask. In Figuur 5.15 is te zien hoe het werkt.

De gebruikers die niet zichtbaar zijn kunnen nu door de scrollknoppen worden bekeken. Als er op scrollknop omhoog wordt gedrukt wordt de hele lijst met gebruikersitems omhoog geschoven. Als er één keer wordt gedrukt schuift het bovenste gebruikersitem dus buiten beeld en het achtste juist in het vlak en wordt zichtbaar. Dit werkt hetzelfde met de scrolldown knop alleen dan omlaag natuurlijk. De scrollknoppen zijn non actief als er zeven of minder gebruikers in de lijst staan, als er meer in de lijst staan is de scrollknop actief totdat er niet meer verder gescrolld kan worden.

Als er op een rood kruisje wordt geklikt dan moet deze persoon uit de lijst worden verwijderd. Maar niet alleen uit de visuele lijst ook in de database. Bij een klik op een kruisje wordt dus weer connectie gemaakt met de database via de Java socketserver. Het id wordt weer meegestuurd. Vanuit Java wordt een query gegeven die deze gegevens weer uit de database verwijderd. In de visuele lijst schuiven alle gebruiker items onder het verwijderde gebruiker item omhoog zodat er geen lege ruimte tussen blijft.



Figuur 5.14: grafische interface lijsten



Figuur 5.15: Werking masklaag

5.4.8 Teksten en meldingen vertalen

Okey.nu wordt gespeeld door Turkse mensen in heel Europa, daarom is het van belang dat het spel in meerdere talen gespeeld kan worden. Okey.nu bevat een vertaalsysteem voor de talen Turks, Nederlands, Engels en Duits. Het systeem werkt als volgt.

Op de server staan vier mappen voor de verschillende talen. De mappen bevatten bestanden met dezelfde bestandsnamen, dit zijn PHP bestanden. Deze PHP bestanden genereren XML bestanden, deze bevatten alle teksten die gebruikt worden in de taal van de map. Een XML bestand kun gezien worden als een tekstbestand met structuur. Als er dus bijvoorbeeld op Turks wordt gedrukt wordt via het php bestand een xml gemaakt met alle teksten van okey.nu in het Turks. Deze teksten worden door actionscript uit het XML bestand gehaald wanneer deze getoond moeten worden. Woorden als blacklist, whitelist, en meldingen als "Gebruiker neemt geen privé-berichten aan" moesten dus vertaald worden. De vertalingen hiervoor zijn gevonden en aan de php bestanden toegevoegd.

Hoofdstuk 6: Aantrekkelijkere Sponsorpresentatie okey.nu

6.1 Beginsituatie

Omdat het bij Studio FKCC behoorlijk druk is, zijn er wat eigen projecten die de laatste tijd net iets te weinig aandacht krijgen. Zo is okey.nu er ook één van, updates gebeuren zelden. Zo staat het dus ook met de reclame die te vinden is op okey.nu. De sponsor banners worden weinig aangepast en als dat wel gebeurt komt er vaak gewoon een plaatje in te staan. Vandaar dat de opdracht gegeven is de sponsors visueel aantrekkelijker te presenteren. Het gaat hierbij om de banner plaatsen die in de lobby te vinden zijn. Deze worden momenteel bezet door Tegelloods en 33events.

Figuur 6.1 toont de banners in de beginsituatie.

De banner van 33Events is tijdens de stageperiode vervangen door één van het bedrijf CompassWood (de reden hiervoor is terug te vinden in hoofdstuk 3). De opdracht is toen ook veranderd.

6.2 De Tegelloods

6.2.1 Bedrijfsprofiel

De Tegelloods is een bedrijf dat tegels en vloeren verkoopt. Het bedrijf is gevestigd in Eindhoven en bezorgt en legt tegels door heel Nederland. De Tegelloods is

december 2007 opgericht door Faruk Kilic, eigenaar van Studio FKCC. Het bedrijf wordt gerund door Erdal Kilic, de broer van Faruk. De partijen tegels die zij inkopen worden vanuit Turkije geïmporteerd. Zo zijn er vloertegels, wandtegels maar ook series. Series zijn verschillende soorten tegels die bij elkaar zijn gezocht en worden geplaatst om één geheel te creëren. De Tegelloods biedt de mogelijkheid om door heel Nederland en België tegels thuis te bezorgen. Ook is er de mogelijkheid om de gekochte tegels professioneel te laten leggen.

6.2.2 Van denkwerk tot concept

Om tot een goed concept te komen moet natuurlijk eerst duidelijk zijn wat de visie van het bedrijf is. Daarvoor is contact geweest met Erdal en Faruk. Uit het gesprek bleek al snel dat de interesse erg uit ging naar een banner die meerdere tegelsoorten kan tonen. Verder is het ook van belang zij zelf op een makkelijke manier de tegelsoorten kunnen vernieuwen, voor als er een nieuwe collectie is.

Met deze informatie komt al snel de adrotator boven, simpel gezegd een systeem dat plaatjes van tegels rouleert. Als het vernieuwen van foto's gemakkelijk moet zijn is het toch niet zo simpel als het klinkt. De beste manier om dit

te doen is het maken van een xml file met daarin de foto's zodat als er nieuwe foto's moeten worden toegevoegd alleen de xml file hoeft worden aangepast. De adrotator moet dan via actionscript de plaatjes inladen bij het starten. Alleen foto's roteren is natuurlijk ook niet mooi daarom moet er nog een mooi design omheen komen met daarin het logo verwerkt. Er is ook gekozen om alleen foto's van opstellingen (series) te laten roteren omdat er in de foto's van tegels van Tegelloods weinig diepte is te zien.

6.2.3 De uitwerking

Voordat er van start kon worden gegaan met de adrotator moesten de maten van de sponsorplaatsen in de lobby van okey.nu bekeken worden. De maten waren 203 pixels breed en 267 pixels hoog. Met dit gegeven kon er een flash bestand worden aangemaakt. Eerst is het design rondom de roterende foto's gemaakt. Hierbij is goed naar de vormgeving van website van de tegelloods. De opvallende punten van de website (www.tegelloods.nl) zijn:

- De website bestaat voor het grootste gedeelte uit de kleur wit.
- De website bestaat vooral uit rechthoekige vlakken.
- Weinig tekst, veel tegels op de hoofdpagina.



Figuur 6.1: Reclame beginsituatie

Hieruit is bepaald dat het design om de foto's de kleur wit als hoofdkleur gebruikt zal worden. Het design zal vooral uit rechte vormen moeten bestaan. Er zal ook iets of wat van tegels terug moeten komen in de vormgeving.

Nu is het technische aspect van de opdracht aan de beurt. Eerst is er een xml file gemaakt, deze is tegelloods.xml genoemd. Hierin zijn bestandstypen aangegeven en de paden naar de foto's gezet. Ook de tijd van de transitie (overgang) en de tijd dat een foto zichtbaar moet blijven wordt hier gedefinieerd. In figuur 6.3 is een stukje van de xml weergegeven om een beeld te geven hoe de structuur eruit ziet. Daarna is er een functie in actionscript gemaakt die ervoor zorgt dat deze paden uit de xml file worden gehaald en in een array gezet.

In Flash zijn vier lagen (layers) aangeemaakt, de bovenste twee lagen worden gebruikt voor het design om de foto's. De onderste twee lagen zijn bedoeld om de foto's te laten roteren. In beide lagen is een movieclip aangemaakt met de naam Container01 en Container01a. In deze movieclips is weer een movieclip genaamd "image" geladen, deze bevat een vlak waarin de foto's worden geladen. De containers staan als het ware op elkaar.

Vanuit actionscript worden de paden van de foto's geladen in de functie show-image. Deze functie werkt als volgt: in container01 wordt de eerste foto ingeladen, deze blijft zes seconden zichtbaar, ondertussen wordt in container01a de tweede foto geladen maar deze is dan wel onzichtbaar. Na de eerste zes seconden wordt container01 onzichtbaar in een halve seconde, tegelijkertijd wordt container01a zichtbaar in een halve seconde en blijft dus weer zes seconden zichtbaar. Ondertussen wordt in container01 de derde foto geladen. En zo gaat het door totdat alle foto's zijn geweest, daarna begint de functie weer bij de eerste foto zodat de foto's blijven rondgaan. De transitietijd(transitionlength) en interval worden gedefinieerd in de tegelloods.xml, hiervoor is gekozen omdat dan ook de transitie gemakkelijk kan worden aangepast. In figuur 6.4 wordt de adrotator getoond, de adrotator is te vinden in de digitale bijlage.

6.3 CompassWood

6.3.1 Bedrijfsprofiel

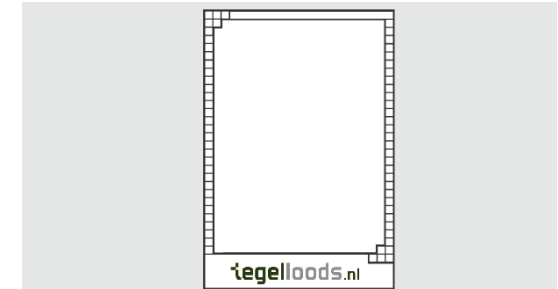
CompassWood is een bedrijf dat eind 2007 is opgericht. Het bedrijf verkoopt houten vloeren door de gehele wereld. Via de website kunnen direct vloeren worden besteld. Doordat het bedrijf wereldwijd is gevestigd heeft het de be-

schikking over vele soorten hout, vloeren en productiemethoden. Er worden zowel indoor en outdoor vloeren geproduceerd. De prijzen zijn door de gehele wereld hetzelfde. Iedereen kan bij CompassWood bestellen als er maar aan de minimale bestelling wordt voldaan. De orders worden zo snel mogelijk verscheept naar de des betreffende landen.

6.3.2 Van denkwerk tot concept

Ook contact leggen met CompassWood leverde geen problemen op, aangezien Faruk Kilic ook daar mede-eigenaar van is. Hij heeft alle vormgeving van CompassWood gemaakt. Omdat het bedrijf vrij nieuw is, is het vooral de bedoeling van de banner mensen bekend te maken met CompassWood. De huidige huisstijl van CompassWood moet er ook zeker in terugkomen. Daarom is deze nadrukkelijk bekeken.

De website van CompassWood(www.CompassWood.com) bestaat vooral uit bruinige hout kleuren gecombineerd met wit. Als er wordt gekeken naar de reclamecampagnes voor indoor en outdoor vloeren dan valt het op dat er een totaal verschillende insteek aan gegeven is. Zo zijn de logo's is voor beide vrijwel hetzelfde, de kleuren zijn anders en de naam is veranderd in CompassIndoor en CompassOutdoor. Maar het verschil



Figuur 6.2: design tegelloods banner

```
<response>
  <transitionLength>0.05</transitionLength>
  <interval>6</interval>
  <fotos>
    <foto>
      <prefix>img/img_01</prefix>
      <type>jpg</type>
    </foto>
    <foto>
      <prefix>img/img_02</prefix>
      <type>jpg</type>
    </foto>
  </fotos>
```

Figuur 6.3: xml structuur



Figuur 6.4: screenshot adrotator

zijn vooral de kleuren die voor de posters gebruikt worden. Voor outdoor is het geheel net als bij de website vrij donker in combinatie met wit, terwijl outdoor gebruik maakt van lichte kleuren en een lichte buiten omgeving. Deze zal ik dus gescheiden moeten houden. Ook wordt er gebruik gemaakt van vrouwen en deftige zitmeubels om het geheel er chique uit te laten zien. De geanimeerde planten zorgen ervoor dat het niet te saai wordt.

Bij het maken van een banner moet er voor gezorgd worden dat de aandacht erbij wordt gehouden, daarom was het vrijwel meteen duidelijk dat er iets met de planten gedaan moest worden. Ook heb ik besloten om indoor en outdoor apart te benadrukken.

6.3.3 De uitwerking

Voor de CompassWood banner is er eerst door de bestaande bestanden van CompassWood gezocht om de gebruikte animaties van de planten te verkrijgen. Gelukkig waren het adobe illustrator bestanden, het voordeel hiervan is dat deze niet lelijker worden als deze worden vergroot. Ook gemakkelijk is dat deze bestanden direct geïmporteerd kunnen worden in adobe flash. Bij het zien van de planten, kom je al snel op het idee om planten te laten groeien. Maar

hoe gaat het in zijn werk? Om dit uit te zoeken zijn talloze websites bezocht maar een geschikte oplossing werd niet gevonden. Door het idee van een mede stagiair (Paul Feijen) is er toch een idee bedacht om dit te verwezenlijken. Je maakt 2 lagen aan op de tijdlijn van flash, de onderste laag is voor de plant en de bovenste is voor de mask. In elke frame van de masklaag wordt van beneden naar boven met een klein stipje een stukje van de plant bedekt. Als de plant op een gegeven moment helemaal bedekt is zodat er alleen nog maar stippen op staan wordt de bovenste laag gemaskt. Dit zorgt ervoor dat de plant alleen getoond wordt op de bedekte gedeeltes van de masklaag. Flash heeft standaard een afspeelsnelheid van 12 frames per seconde. Omdat er per frame een klein stipje is gezet wordt in de looptijd van de animatie wordt de plant geleidelijk aan groter en lijkt het of deze groeit. In figuur 6.5 is het verloop van de mask weergegeven.

Deze manier heeft wel wat tijd gekost omdat de plant uit veel verschillende delen bestaat. De animatie van de plant is gebruikt bij de intro van de banner samen met het logo. De animatie wordt geroteerd met reclame voor indoor en outdoor vloeren. In figuur 6.6 is de banner weergegeven in plaatjes, de banner is te vinden in de digitale bijlage.



Figuur 6.5: werking mask



Figuur 6.6: screenshots banner

Hoofdstuk 7: Meer sociale interactiviteit

7.1 De probleemstelling

Okey.nu staat inmiddels al meer als anderhalf jaar online, en is een druk bezochte website. Helaas wordt met de website niets verdiend, terwijl er veel tijd in wordt gestoken. De probleemstelling die gesteld door Studio FKCC is:

“Hoe kan okey.nu gezelliger en aantrekkelijker worden gemaakt, zodat gebruikers uiteindelijk bereid zijn voor de website te betalen?”

In dit hoofdstuk wordt door middel van onderzoek naar een passend concept gewerkt voor deze probleemstelling.

7.2 Okey.nu samengevat

Om het geheugen op te frissen vatten we okey.nu even samen. Okey.nu is een online versie van de Turkse variant van het spel rummikub.

Het spel stamt af van het bordspel okey, het is een bekend spel in de Turkse gemeenschap. Het wordt vaak gespeeld voor een bepaalde inzet. In de kroeg gaat het vaak om de strijd wie de drankjes moet betalen. De verliezer moet natuurlijk betalen. Het wordt ook voor geld gespeeld.

Okey.nu is ongeveer anderhalf jaar geleden gelanceerd (2006) en heeft

inmiddels al meer als 10.000 geregistreerde gebruikers. Gemiddeld komen er 25 gebruikers per week bij. De doelgroep is gericht op Turkse mensen in Europa. Voor meer informatie over okey verwijst u naar hoofdstuk4 van dit verslag.

7.3 Reclame op Okey.nu

Okey.nu is al voorzien van een aantal reclame banners. De eerste set banners bevindt zich in het hoofdscherm van de website, dit zijn de momentele sponsors. Deze zijn van de volgende bedrijven:

7.3.1 Huidige sponsors

33Events

33Events is een organisatie die verschillende toonaangevende en vernieuwende initiatieven verzorgt in diverse vormen van entertainment met Turkse invloeden. Dit onder andere door mondiale multidisciplinair sfeer d.m.v. verschillende muziekstijlen met top dj's. De organisatie streeft naar unieke muzikale combinaties en daarbij horende exclusieve locaties.

Bacardi

Bacardi is een wereldwijd bekend dranklabel. Bacardi wordt door veel jongeren

gedronken met cola tijdens het stappen. Bacardi heeft meerdere varianten.

Jacques Clement

Jacques Clement sleeping concepts is een totaalconcept voor gezond en weldadig slapen: Van een met zorg uitgekozen slaapsysteem op maat tot en met het volledig ingerichte slaapvertrek, dat met de juiste accessoires past bij de individuele wensen én de persoonlijke smaak onderstreept.

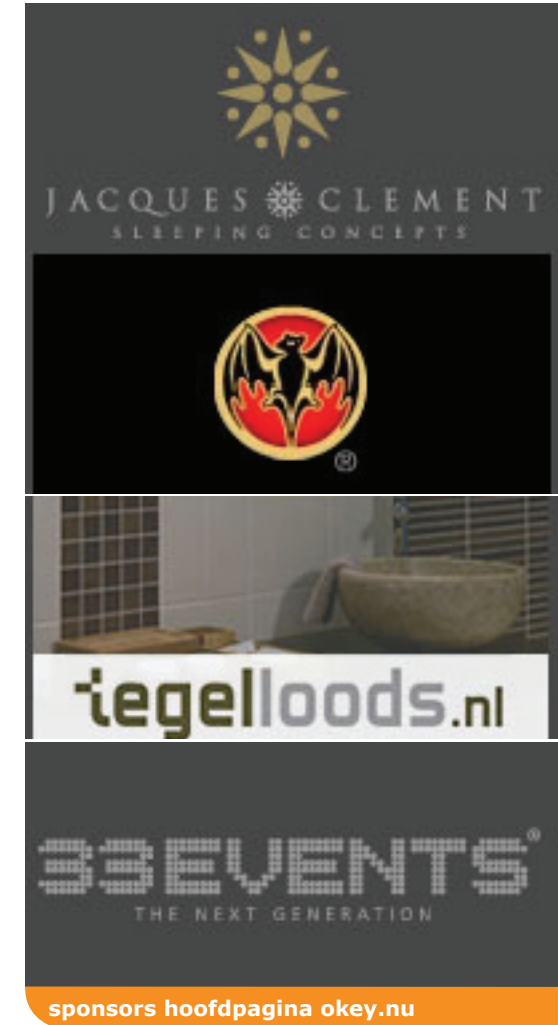
Tegelloods

De Tegelloods is een bedrijf dat tegels en vloeren verkoopt. Het bedrijf is gevestigd in Eindhoven en bezorgt en legt tegels door heel Nederland.

CompassWood

CompassWood is een bedrijf dat eind 2007 is opgericht. Het bedrijf verkoopt houten vloeren door de gehele wereld. Via de website kunnen direct vloeren worden besteld.

Zodra er is ingelogd zijn er twee banners te zien van de tegelloods en CompassWood. Bij tegelloods worden er een aantal opstellingen getoond van wanden/vloeren waarvan de verschillende tegelcombinaties bij tegelloods worden



sponsors hoofdpagina okey.nu

FKCC

verkocht. Bij CompassWood worden een aantal vloertypes getoond. Als er een kamer vol is en een spel gestart wordt krijg je het spelscherm, in dit scherm komt de sponsor banner van tegelloods (van het beginscherm) ook nog een keer terug.

7.3.2 Nadelen van de huidige reclame

Het grootste nadelen van de huidige reclame op okey.nu zijn als volgt:

- De meeste reclames op okey.nu leveren geen geld op.

Van de sponsors die nu op okey.nu te vinden zijn, zijn de meeste ook mede van Faruk Kilic baas van FKCC. Dus er wordt hier niet direct extra geld door verdiend.

- Bacardi sponsoring ter decoratie.

De sponsor Bacardi staat eigenlijk alleen op die positie ter decoratie, hiermee wil ik zeggen dat er nooit direct contact is geweest met Bacardi zelf en hier dus ook geen geld aan verdiend wordt.

- Een aantal sponsors bereiken de doelgroep.

De doelgroep van okey.nu is gericht op Turkse mensen in Europa. Helaas lopen

de meeste sponsors daardoor niet in 1 lijn met de doelgroep. Tegelloods en Jacques Clement zijn Nederlandse sites en alleen in de Nederlandse taal. Dus hiermee wordt dus al het grootste deel van de doelgroep gemist. Ook gaan gebruikers van okey niet echt naar een site als okey.nu om tegels of een bed te kopen.

De enige sponsor die de doelgroep echt aanspreekt op het moment is 33Events.com vooral omdat zij bezig zijn met het organiseren van evenementen met een Turkse insteek.

7.4 Vragen aan gebruikers

7.4.1 Mini enquête

Om een beter beeld te krijgen over hoe gebruikers denken over het betalen, zijn er een aantal gebruikers de volgende vragen gesteld:

1. Zou je okey blijven spelen op okey.nu als er voor betaald zou moeten worden? Ja/nee
2. Wat zou jij een redelijk bedrag vinden om okey.nu een maand lang te kunnen spelen?
3. Wat zou je verbeterd willen zien als je voor okey.nu zou moeten betalen?

4. Wat zou je ervan vinden als je virtueel ook voor drankjes of geld zou kunnen spelen?

- A. Leuk, heeft toegevoegde waarde voor het spel.
- B. Dit heeft voor mij geen meerwaarde

Met hulp van een Turkse stagiaire was het mogelijk om de vooral Turks sprekende mensen aan te spreken. In totaal zijn er 23 personen ondervraagd via persoonlijke berichten in okey.nu.

7.4.2 Uitkomsten

Vraag 1:

Ja 43.5% (10 gebruikers)
Nee 56.5% (13 gebruikers)

Vraag 2:

Het gemiddelde bedrag is 2,05 euro.

Vraag 3:

Meest gegeven antwoorden:

1. Het verbeteren van het spel, er zitten nog een aantal bugs in het spel waardoor het spel kan blijven hangen tijdens het spelen. Dit is vooral bij de drie en vier speler optie.
2. Betere privechat functie zodat elke

persoon apart geblokt kan worden.

Vraag4:

- A. 61%(14 gebruikers)
- B. 39%(9 gebruikers)

7.4.3 Conclusies

Uit de gegeven reacties kan het volgende worden opgemaakt:

- Er zijn gebruikers die voor okey.nu willen betalen.
- Twee euro zou ongeveer de maandprijs zijn.
- Het spel moet vooral technisch in orde worden gemaakt.
- Virtuele valuta/drankjes heeft meerwaarde voor gebruikers.

7.5 Bekende spellen websites onder de loep

Om een beter idee te krijgen op wat spellen websites nu zo populair maakt dat mensen er daadwerkelijk voor willen betalen gaan we er een aantal bekijken.

7.5.1 OnlineSoccerManager (www.onlinesoccermanager.nl)

OnlineSoccerManager, de naam zegt het al is een website waarbij je manager kan worden van voetbalclubs in de bestaande competities. De bedoeling is dat je met jouw club boven de positie op de ranglijst eindigt dan die gegeven is voor jouw club als de doelstelling. Je kunt speeltactieken bepalen, spelers kopen en verkopen, spelers trainen etc. Elke dag wordt er een wedstrijd gespeeld, dit stelt als het ware een speelronde van de echte competitie weer.

Je hebt dus de onderlinge strijd dat het al een interessant spel maakt maar dan is er aan het eind van het seizoen nog een puntentelling. Hoe verder je boven je doelstelling eindigt hoe meer punten je krijgt. Deze punten worden bij je punten van vorige seizoenen opgeteld en hiervoor is ook weer een ranglijst.

Het spel heeft op het moment 7 servers,

Op deze servers zijn competities te vinden van alle voetbal landen en divisies van landen maar ook fantasie teams. Gebruikers over de hele wereld maken gebruik van het spel. Per server worden ongeveer 1500 tot 2000 competities gespeeld en per competitie zijn ongeveer 18 teams beschikbaar. Het spel is dus zeer succesvol.

Bij OnlineSoccerManager kun je betalen voor een zogenaamde seizoenskaart. Met deze kaart krijg je kleine voordelen ten opzichte van spelers die niet betalen. Zo kun je bijvoorbeeld je spelers beter trainen, je inkomen gaat iets omhoog en je kunt weer meer personeel in dienst nemen. Je hebt 2 verschillende kaarten, een voor 2 euro en een voor 3 euro. Voor drie euro heb je dus weer meer opties. Een seizoenskaart geldt voor tien wedstrijden, veranderingen zoals het uitbreiden van het stadion en grotere trainingsvelden blijven wel nadat de periode is afgelopen.

De sleutel tot succes van deze game is dat gebruikers de touwtjes in handen kunnen nemen van het voor hen favoriete voetbalteam en de competitie aangaan met vrienden of onbekenden. Het betalen van 2 en 3 euro is niet verplicht, mensen die het niet doen kunnen net zo goed eerste worden/hun doelstelling halen. De voordelen van een be-

taalde account zijn zo goed gebalanceerd dat het voordeel minimaal is, maar wel dat het waard is voor veel mensen om te betalen.

7.5.2 Dominion (www.kamikazegames.com/dominion)

Dominion is een online game waarbij je als het ware je eigen wereld creëert je moet gebouwen bouwen, een industrie op zetten en offensieve en defensieve legers maken. Je krijgt per dag inkomen in grondstoffen, geld etc naar de grootte van je industrie. Je maakt je wereld in een universum, samen met alle andere gebruikers in dat universum moet je ervoor proberen te zorgen dat je het sterkste universum wordt, dit doel kun je bereiken door succesvol andere werelden in andere universums aan te vallen. Het spel is text-based, dit wil zeggen dat er geen daadwerkelijke aanvallen/acties te zien zijn maar het spel wordt gewoon elke dag geüpdate. Het spel werkt met speel rondes deze duren ongeveer een maand. Na deze maand begint iedereen weer opnieuw.

Bij dominion heb je drie opties, ten eerste is er de gratis account, deze account geeft je toegang tot het volledige spel. Het enige nadeel echter is dat je wel een hoop reclame banners krijgt te zien wanneer je inlogt en speelt. De

tweede optie is de add-free account, tegen een kleine betaling heb je geen last van reclame en banners, verder is het hetzelfde als bij een gratis account. De add-free account is actief gedurende een gehele speelronde.

Daarnaast is er ook nog een premium account, deze zorgt er ook weer voor dat je geen reclame te zien krijgt maar ook een aantal extra tooltjes hebt die het spel makkelijker maken.

Het succes van deze website is vooral te danken aan de veelzijdigheid je kunt geheel op je eigen manier je wereld inrichten, samen met het competitieve aspect maakt dit de text-based game een interessante game. Ook de manier van geld verdienen van deze website heeft een goed systeem. Je hebt een aantal irritante banner/popups tijdens het spelen op een gratis account, hierdoor wordt dus geld verdiend door middel van sponsors. Als mensen een add-free account hebben wordt het geld dus niet verkregen van de sponsors maar van de gebruiker zelf. Hetzelfde met de premium account en wordt er nog extra verdiend door extra tooltjes.

7.5.3 OnlineRummikub (www.onlinerummikub.nl)

Online rummikub is een website die een aantal varianten van het spel rummikub online aanbiedt. Het spel kan zowel gratis als betaald gespeeld worden. Als je een account aanmaakt kun je als je in de lobby kiezen voor betaalde of gratis games. Als je voor betaalde games kiest moet je natuurlijk wel geld hebben gestort op je account. De gratis games worden uiteraard gespeeld met credits(nepgeld). Je kunt kiezen voor games die voor een bepaalde inzet gespeeld worden. Ook is er de optie om zogenaamde knock-out toernooien te spelen waarbij een hele hoop spelers tegen elkaar strijden totdat er nog maar 1 over is. Deze persoon wint een groot gedeelte van de inzet van de afvallers. Dit is dus als het ware een goksysteem. Spelers die gratis spelen en op een gegeven moment beter worden in één van de spellen krijgen steeds meer kriebels om betaald te gaan spelen. Direct betaal je hier niets voor je account, maar per game wordt een klein gedeelte van de pot afgehouden, en ook per toernooi wordt van het deelname bedrag een bepaald percentage afgenomen.

7.5.4 Conclusie succesvolle websites

- In betaalde spellen websites moeten weinig tot geen bugs/fouten zitten, mochten deze toch aanwezig zijn moet er een optie zijn om deze door te geven, hiervoor moet dan ook een persoon zijn die deze meldingen bekijkt en de eventuele fouten verbeterd.
- Bij betaalde spellen websites zit vaak een gratis optie omdat mensen het spel vaak eerst willen bekijken/spelen om er bekend mee te worden. Het betalen komt vaak pas later.
- De extra opties die je krijgt bij een betaalde account moeten er niet voor zorgen dat de gratis gebruikers niet meer kunnen winnen. Er moet net dat beetje extra's aanbieden waardoor er net een klein voordeel gemaakt kan worden. Hierdoor kunnen niet betalende nog steeds winnen en blijft het spel voor hen ook leuk.
- Betaalopties duren vaak voor een bepaalde periode zodat er aan de website verdiend kan blijven worden.
- Deze websites werken allemaal met sponsors die aansluiten op de doelgroep.

- Goede betaalde online spellen hebben een goed competitiegehalte en worden vaak met vrienden gespeeld.
- Spel rondes zijn een goede manier om de competitie in een spel te houden.

7.5.5 Verbeteringen en suggesties voor okey.nu

Voordat we van okey.nu een betaalde website kunnen maken moeten er een aantal aanpassingen worden gemaakt. Er zijn nog een aantal fouten in het spel die zo nu en dan optreden bij gebruikers. Het spel moet 100% in orde worden gemaakt voordat er geld verdiend kan worden.

Als eerste de sponsors, een website als okey.nu met een groot aantal spelers. Als er goed gezocht wordt kunnen er zeker sponsors gevonden worden die aansluiten op de doelgroep en graag zouden willen betalen om hun reclame op de website te hebben. Omdat de spelers over geheel Europa en verder verspreid zitten zijn internationale sponsors een goede keus.

Er zou bij okey.nu ook gedacht kunnen worden aan betaling tegen extra opties in het spel. Het is niet echt mogelijk om opties in te bouwen waarbij de betalende speler voordeel zou hebben, dan zou het

voordeel meteen te groot zijn. Wel zou het bijvoorbeeld mogelijk zijn in de vorm van een toernooi optie. Dat je bijvoorbeeld op bepaalde datums toernooien organiseert waar 100 man aan begint en elke keer 1 speler afvalt totdat er in de finale nog maar 2 spelers over blijven die strijden voor een prijs. Hier zou je spelers dus kunnen laten betalen voor plaatsen in het toernooi. Het probleem hiervan is echter wel dat er op heel veel punten gelet moet worden, de gokwet, er moet een betaalsysteem komen voor zowel inkomende als uitgaande geldstromen, ook vals spelen zou moeten worden uitgesloten. Dit maakt het moeilijk realiseerbaar.

7.6 Onderzoek betalingsmethodes

7.6.1 Bekende betaalmethodes

De meest gangbare methodes om betalingen te verrichten via het internet zijn(www.digibewust.nl, www.kieskeurig.nl):

- PayPal
- Credit card
- Digitale acceptgiro
- bankrekening (iDeal).

- acceptgiro
- rembours

Voor het online spelen van spellen ziet het lijstje er net iets anders uit:

- PayPal
- betaling via mobiele telefoon
- creditcard
- bankrekening (iDeal).

PayPal is een internationaal internet-betalingssysteem voor iedereen die een e-mailadres heeft. Je opent een Paypal-rekening die is gekoppeld aan je eigen bankrekening en e-mailadres. Je betaalt weliswaar met je creditcard of via je bankrekening, maar alleen PayPal en je creditcardmaatschappij krijgen je bankgegevens te zien. De winkel of website waar je aankopen doet dus niet. Vooral in Amerika en op veilingsite eBay is deze methode populair. Met PayPal is het ook mogelijk geld naar andere personen over te maken. Wereldwijd zijn er zo'n 40 miljoen PayPal-klanten.

Betaling via mobiele telefoon is een nieuw en gemakkelijk betaalmiddel dat nu in opkomst is. Het werkt als volgt: Je stuurt een sms met een tekst naar een bepaald nummer (Bijvoorbeeld: Bal aan naar 5445) hierdoor krijg je een aantal smsen terug gestuurd deze kosten allemaal een bepaald bedrag. In de

eerste sms zit dan een toegangscode die je nodig hebt om ergens aan te kunnen deelnemen. Een goed voorbeeld is het kopen van een eredivisie voetbal wedstrijd op www.planet.nl. Deze methode wordt alleen bij kleine gebruikt voor kleine bedragen.

Creditcard, het online betalen met een creditcard is vrij gemakkelijk. Als u een product bestelt en u hebt op "afrekenen" geklikt, dan kiest u de gewenste betaalmethode. Wanneer u op "creditcard" klikt, dan wordt om het type creditcard (bijvoorbeeld Visa, Mastercard, American Express) gevraagd. Selecteer uw creditcard. Vervolgens wordt u verzocht om uw creditcardnummer en de vervaldatum (expire date) in te voeren. Wanneer deze gecontroleerd is en alles klopt, dan wordt het bedrag van uw creditcard afgeschreven. Later ontvangt u een rekening van de creditmaatschappij waarop het bedrag gespecificeerd is.

Bankrekening(iDeal) is een gezamenlijke standaard voor internetbetalingen van 6 Nederlandse banken. iDEAL staat voor I deal, (engels voor Ik handel).

De Rabobank, ABN AMRO, ING Bank, Postbank, Fortis en SNS bank doen hieraan mee. iDeal werkt eenduidig. De betaalmethode werkt bij iedere bank hetzelfde. Elke consument die inter-

netbankiert bij een bank die met iDeal werkt, kan er eenvoudig mee betalen. In feite is het gewoon internet-bankieren zoals velen dat allang gewend zijn. Het verschil is dat de leverancier, na goedkeuring van de transactie, realtime een betalingsgarantie van de betreffende bank krijgt. Kiest u in een online shop voor de betaalmethode iDeal, dan krijgt u in een dropdown-menu de banken te zien die ermee werken. U neemt uw eigen bank en kunt vervolgens in de betaalomgeving die u gewend bent afrekenen. Makkelijk: alles is al voor u ingevuld, dus u bent met één druk op de knop klaar. U moet natuurlijk nog wel inloggen met dezelfde codes die u ook gebruikt bij "gewoon" internetbankieren.

7.6.2 Meeste geschikte Betaalmethodes voor okey.nu

Voor okey.nu zijn de volgende opties het beste als betaalmiddel:

- PayPal

PayPal is een geschikt betaalmiddel voor okey.nu omdat het wereldwijd bekend is en veel mensen al een account hebben, het wordt gewoon gekoppeld aan de bankrekening of creditcard, dit is dus ook gemakkelijk voor kleine betalingen.

- Betaling via mobiele telefoon

Betaling via mobiel is uiterst geschikt als betaalmiddel voor okey.nu omdat het hierbij om kleine bedragen zal gaan en iedereen tegenwoordig een mobiele telefoon heeft. Dus geen onveiligheden die kunnen optreden zoals bij andere betaalmiddelen. Wel zal de juiste partij gevonden moeten worden om een internationale smslijn te lanceren.

7.7 Totaal conclusie

- Er moet een sponsorplan gemaakt worden om de reclameplaatsen van okey.nu op te vullen met reclame die aansluit op de doelgroep.
- Er zijn gebruikers die willen betalen voor okey.nu. Gemiddeld kwamen we op een bedrag van 2,05 euro per maand.
- Gebruikers willen het liefst dat het spel technisch in orde is als zij hiervoor zouden moeten betalen.
- Okey zal gedeeltelijk gratis moeten blijven om het volledige aantal gebruikers te behouden.
- Eventuele extra opties bij een betaalde account moeten niet het verschil maken tussen winst en verlies.
- Betaalopties moeten blijvend zijn voor een bepaalde periode, zodat mensen elke keer weer moeten betalen.
- Het competitiegehalte van okey.nu kan verbeterd worden door het toevoegen van Virtuele valuta/drankjes.
- De beste betaalmethode voor okey.nu zou een wereldwijde smslijn zijn, op de tweede plaats zou PayPal komen.

7.8 Het Concept "Pay to Play"

Pay to Play is de naam van het concept waarmee de manier wordt beschreven hoe met de website okey.nu geld verdiend kan worden.

De gekozen titel is direct duidelijk, betalen om te spelen.

Het idee is simpel, elke maand worden de speelpunten van elke okey.nu gebruikersaccount eenmalig opgewaard. Iedere maand worden deze speelpunten ververst naar 200 speelpunten. Voor deze speelpunten kun je dus games spelen. Je kunt ervoor kiezen om games voor 10, 20, 30, 40, en 50 punten te spelen. Je kunt natuurlijk een hogere score halen bij een game van 50 punten dan een game van 10. Maar je kunt deze 50 punten games maar 4 games spelen, terwijl je er 20 kan spelen voor 10 punten. Als deze punten op zijn kan er niet meer gespeeld worden tenzij er betaald wordt. Via het versturen van een SMS met de tekst OKEY ON naar een bepaald nummer kan er 2 euro worden verrekend, hierdoor krijg je een SMS bericht terug met een unieke code, als je deze invult bij je account opties van okey.nu kan er een gehele maand onbeperkt gespeeld worden. Het termijn geldt 30 dagen vanaf de activeringscode wordt ingevoerd op een account. De activeringscode kan slechts eenmalig

worden gebruikt.

Op deze manier zorg je ervoor dat de normale gebruikers van okey.nu nog steeds het spel kunnen spelen, zo raak je ze niet kwijt. De fanatiekere gebruikers die spelen om in de topscore te komen zullen nu automatisch moeten betalen om in de lijst te kunnen blijven. Omdat de kosten maar 2 euro zijn voor een hele maand en er gewoon via een simpele sms betaald kan worden zal de drempel naar betalen niet heel hoog liggen.

Als extra zullen gebruikers die betaald hebben ervoor kunnen kiezen of ze voor de drankrekening willen spelen. Uit onderzoek is namelijk gebleken dat okey graag gespeeld wordt voor drankjes in de kroeg. Hiermee wordt bedoeld dat er aan het begin van het spel een drankje gekozen kan worden van de lijst door de gebruikers, van elk drankje zal uit verschillende maten gekozen kunnen worden, deze moeten het punten aantal symboliseren. Beide gebruikers hebben uiteraard de zelfde maat. Dit drankje wordt natuurlijk gevisualiseerd op het scherm. Des te meer punten je verliest hoe leger het glas wordt. Als een speler uiteindelijk verliest wordt de rekening aan hem gepresenteerd(hierbij worden dus de verloren punten in mindering gebracht). De visuele aspecten worden in

flash gemaakt. Als een betalende speler een game aanmaakt kunnen drankjes worden gekozen, als de andere speler niet betaald heeft kan deze ook voor een drankje spelen zodat hij of zij dit extra aspect ook ziet en misschien overstag gaat voor betaling als de punten op zijn.

Hoofdstuk 8: Conclusie(s) en aanbevelingen

De conclusie is onder te verdelen in drie delen, per onderdeel van de opdracht zijn namelijk een aparte conclusies te trekken.

Het privechat systeem dat gemaakt is voor okey.nu draait nu ongeveer drie weken op de server. Tot dus ver zijn er geen fouten gevonden die hierdoor worden veroorzaakt. De klachten die via de feedback binnen komen zijn ongeveer met 50% verminderd. De klachten over de privechat die nu nog die binnen komen zijn voor een groot gedeelte afkomstig van gebruikers die het systeem niet snappen. Daarom zou ik willen aanbevelen een help optie te implementeren voor het systeem.

De reclame uitingen die gemaakt zijn voor okey.nu zijn ook succesvol afgerond. Deze hebben een tijdje op de testserver gedraait maar deze veroorzaakte af en toe problemen bij het laden van de lobby van okey.nu. Op dit moment wordt gekeken hoe het probleem verholpen kan worden. Dan is de sponsor reclame helemaal up-to-date. Het is alleen wel jammer dat de bedrijven waarvoor de uitingen zijn gemaakt niet echt bij de doelgroep passen.

Uit het onderzoek is gebleken dat FKCC er goed aan zou doen om op zoek te gaan naar sponsoren die recht op de

doelgroep van okey.nu aansluiten. Ook moet het spel helemaal in orde worden gemaakt voordat er direct geld ontvangen kan worden van gebruikers. Het spel moet deels gratis blijven om de leden te behouden. "Pay to Play" is de naam van het concept, het vraagt 2 euro per maand aan elke gebruiker om okey onbeperkt te kunnen blijven spelen, hiervoor krijgt de gebruiker wel een extra grafische optie om het spel leuker te maken. Een aanbeveling zou zijn om een sponsorplan op te stellen voor het aantrekken van sponsoren.

Evaluatie

Ik heb mijn stage doorlopen zonder al te veel problemen. In het begin was het vooral wennen aan de werktijden, veertig uur in de week is erg vermoeiend als je het studentenleven gewend bent. Na verloop van tijd kwam ik wel in het ritme.

Allereerst heb ik ondervonden dat Studio FKCC een mooi bedrijf is om stage te lopen. De werkdag begint om 9:00 dus niet al te vroeg. Als je een keer wat later komt is het geen probleem. Het belangrijkste is toch wel dat je gewoon de tijd krijgt om te doen wat je moet doen, en er altijd hulp wordt geboden als je erom vraagt. Ook als je er een keer een dag niet inzit, is het ook geen punt om even van je werk af te gaan. De werksfeer is erg goed, er wordt veel gelachen tijdens het werk.

Tijdens het maken van mijn opdracht heb ik ook enige tegenslagen gehad, in het begin zag ik door de bomen het bos niet meer doordat het moeilijk is om in andermans programmeercode structuur te vinden als je van de taal weinig afweet. Maar je merkt dat als je er tijd in steekt je er uiteindelijk wel uitkomt. Ik heb tijdens het maken van de privechat functie erg veel geleerd. Ik ben hierdoor veel zelfstandiger geworden en neem meer initiatief. Ook mijn zelfvertrouwen in mijn eigen kunnen is verbeterd.

Doordat mijn zelfvertrouwen was verbeterd heb ik de keuze gemaakt om ook bij de adrotator van de Tegelloods actionscript en xml te gebruiken, terwijl ik voor de stage het programmeer werk zeker zou vermijden. Toch vond ik het jammer bij het maken van deze verbeterde sponsorpresentaties dat de bedrijven niet echt aansloten op de doelgroep. Hierdoor heb ik wel geleerd opdracht gericht te werken en eigen gevoel uit te sluiten als het nodig is.

Ik ben ook beter naar mensen gaan luisteren. Dit heeft vooral te maken met de feedback en enquête antwoorden die zijn verkregen van de okey gebruikers. Hierdoor ben ik dus klantgerichter gaan werken en zie ik ook meer nut in het houden van onderzoek.

Een verbeterpunt voor mezelf zou zijn, mijn werk duidelijker te plannen. Mijn planning heeft me uiteindelijk in tijdnood gebracht waardoor ik de laatste opdracht voor eigen gevoel niet voor de volle 100% heb kunnen afronden.

Ik denk zelf dat ik geen betere stage had kunnen hebben, alle aspecten van de opleiding zijn aan bod gekomen en heb ontzettend veel geleerd. Ik heb het erg naar mijn zin gehad.

Literatuurlijst

Uit de volgende bronnen heb ik de informatie gehaald die nodig was voor het succesvol afronden van de stage.

Boeken

Kassenaar, P, *Actionscript 2.0 en 3.0*, eerste druk, Van Duuren Media, 2006
Grit, R, *Projectmanagement*, vijfde druk, Wolters Noordhof, 2008

Websites

Flashfocus :	Veel actionscript 3 informatie verkregen via de forums van deze website.	www.flashfocus.com
kirupa:	Veel actionscript 3 informatie verkregen via de forums van deze website.	www.kirupa.com
smartfoxserver:	Informatie over de werking van de server en hoe actionscript en java werken in combinatie met de smartfoxserver.	www.smartfoxserver.com
adobe:	Dit is de pagina van de makers van flash, actionscript 3, en photoshop.	www.adobe.com
java API:	Functielijst van java.	http://java.sun.com/javase/6/docs/api/
Adobe livedocs:	Handig voor informatie over functies in actionscript 3.	http://livedocs.adobe.com/flash/9.0/ActionScriptLangRefV3/
Haftasonu okey:	De website waaraan ik gewerkt heb waarop ik ook het spel en de problemen heb leren kennen.	www.okey.nu
Onlinesoccermanager:	Spellenwebsite waarnaar onderzoek is gedaan is om erachter te komen waarom gebruikers willen betalen.	www.onlinesoccermanager.nl
Dominion:	Spellenwebsite waarnaar onderzoek is gedaan is om erachter te komen waarom gebruikers willen betalen.	www.kamikazegames.com/dominion
OnlineRummikub:	Spellenwebsite waarnaar onderzoek is gedaan is om erachter te komen waarom gebruikers willen betalen.	www.onlinerummikub.nl
Digibewust:	Onderzoek naar betaalmethoden via het internet.	www.digibewust.nl
Kieskeurig:	Onderzoek naar betaalmethoden via het internet.	www.kieskeurig.nl

Bijlagen

Bijlage I: Plan van aanpak

Plan van aanpak

Project : Okey.nu
Bedrijf : Studio FKCC
Versie: 2.0

Plaats, datum: Eindhoven, 19 Februari
Opgesteld door: Jasper Smits, IMD , Smitsjasper@gmail.com,
Studentnummer: 2047293

Inhoudsopgave plan van aanpak

NAW-Gegevens	2
Inleiding	3
1. Achtergronden	3
1.1 Studio FKCC	3
1.1.1 De Studio	3
1.1.2 Historie	3
1.1.3 Ambities	3
1.1.4 Diensten	4
1.1.5 Eigen initiatieven	4
1.2 Begeleiding	4
1.3 Dit document	4
2. De doelstelling (of probleemstelling)	5
3. De projectopdracht	5
3.1: Ongewenste prive gesprekken.	5
3.1: Aantrekkelijkere sponsor-presentatie.	5
3.3: Meer sociale interactiviteit.	5
4. Projectactiviteiten	7
4.1 Ongewenste prive gesprekken	7
4.2 Aantrekkelijkere sponsor-presentatie	7
4.3 Meer sociale interactiviteit	7
5. Projectgrenzen	8
5.1 Ongewenste prive gesprekken	8
5.2 Aantrekkelijkere sponsor-presentatie	8
5.3 Meer sociale interactiviteit	8
6. De producten	9
7. Kwaliteit	10
7.1 kwaliteit privechat okey.nu	10
7.2 Kwaliteit sponsorconcepten	10
7.3 Kwaliteit sociale interactiviteit	10
7.4 Kwaliteit scriptie/tussenrapportage/plan van aanpak	10
8. Planning	11
9. Risico's	12

NAW-Gegevens

Bedrijfsgegevens

Studio FKCC
Post: Studio FKCC
Esp 110, 5633 AA Eindhoven
Tel: +31 (0) 40 211 94 54
Fax: +31 (0) 40 211 94 56
Email: vragen@fkcc.nl
Website: www.fkcc.nl

Bedrijfscoach

Faruk Kilic
Mail: faruk@fkcc.nl
Tel: 0031 (0)653886636

Persoonsgegevens

Jasper Smits
Afstudeerstagiair Fontys Hogescholen Eindhoven
ICT & Media Design
Dr. Schaepmanstraat 56
5554 SM Valkenswaard
Nederland
Tel: 0031 (0)630101932
Tel thuis: 040 20 42831
Email: smitsjasper@gmail.com
Studentnummer: 2047293

Onderwijsinstelling

Fontys Hogescholen, Eindhoven
Rachelsmolen 1
5612 RA Eindhoven
Tel: 08778 - 97563

Fontys begeleider

Ge Helsen
Docent Fontys Hogescholen Eindhoven
Design docent ICT & Media design
Tel: 0031 (0)615084087
Mail: g.helsen@fontys.nl

Inleiding

Dit is de eerste versie van het plan van aanpak voor mijn afstudeerstage bij FKKC. Deze afstudeerstage zal plaatsvinden in het kader van mijn studie, ICT & Media Design aan de Fontys te Eindhoven. De stage periode zal zich bevinden tussen 28 januari 2008 en juni 2008.

Ik heb deze voor een stageplaats bij FKKC gekozen omdat deze direct aansluit op mijn opleiding en het directe en indirecte leerdoelen biedt. Alle aspecten van de opleiding komen voor in de stageopdracht die ik heb aangenomen. Het is zeker dat ik binnen het bedrijf mijn kennis zal verbreden. Ik heb deze stageopdracht gevonden via het internet, ik heb meteen actie ondernomen door te bellen met de leidinggevende binnen het bedrijf. Het eerste gesprek was heel positief, de keuze was meteen gemaakt. De ervaringen die ik ga opdoen binnen deze organisatie zullen zeker een goed effect hebben voor de toekomst.

De opdracht die ik ga vervullen is voor Studio FKKC. Er zal een uitgebreide scriptie worden geschreven voor Studio FKKC en de examencommissie van de Fontys Hogescholen te Eindhoven.

1. Achtergronden

1.1 Studio FKKC

1.1.1 De Studio

FKKC is een innovatieve ontwerpstudio, gespecialiseerd in nieuwe media. We zijn dol op digitale technieken, en de snelle veranderingen in ons huidige medialandschap. Verwacht bij ons niet alleen productie: ons werk moet vernieuwend, en vooral leuk zijn!

Van de andere kant zijn we natuurlijk geen ongeleid projectiel. Onze vernieuwende concepten kunnen we helder en kwantitatief onderbouwen. Door objectieve evaluatie zorgen we ervoor dat we iedere keer de beste keuzes maken.

1.1.2 Historie

FKKC is in 1999 opgericht door Faruk Kiliç, direct na zijn afstuderen aan de Design Academy Eindhoven. Faruk is begonnen met ontwerp voor drukwerk, maar is, na het aantrekken van zijn eerste werknemers, zich al snel gaan richten op het ontwerpen van websites. De opdrachten groeiden vervolgens snel in grootte, diversiteit en complexiteit.

Ook het team werd uitgebreid tot (voorlopig) 9 leden.

1.1.3 Ambities

Deze teamleden vormen de kracht van FKKC. Ondanks de diverse achtergronden en individuele kwaliteiten vormen we een hechte groep, die voor zichzelf de lat steeds hoger legt. Dat willen we in de toekomst blijven doen. We hebben dan ook de ambitie door te groeien om op reguliere basis digitale partner te worden van enkele ambitieuze ondernemingen, die zich online sterk willen profileren.

1.1.4 Diensten

De kernactiviteit van Studio FKKC is het bedenken, ontwerpen en realiseren van nieuwe media concepten. Daaronder verstaan we websites, online campagnes, digitale presentaties, mobiele concepten en combinaties hiervan. Het bedenken, ontwerpen en ontwikkelen doen we zelf, voor gerelateerde activiteiten als media-inkoop, filmproductie of merkbescherming werken we graag samen met evenzo gedreven partners. Na oplevering van een project helpen we onze klanten graag verder met aanvullende diensten als webhosting, statistiek- en conversiemeting en online marketing(advies).

1.1.5 Eigen initiatieven

Naast onze activiteiten voor klanten zijn we continue bezig met het ontwikkelen van eigen online concepten, om de drive naar vernieuwing en de vloed van nieuwe ideeën vanuit het team te kanaliseren. Soms voeren we een dergelijk concept volledig zelf uit, en soms zoeken we (of worden we benaderd door) een projectpartner, steeds op basis van deling van winst en waarde.

1.2 Begeleiding

Ik word begeleid door Faruk Kiliç, oprichter en directeur van Studio FKKC. Hij is het bedrijf gestart direct na zijn afstuderen aan de Design Academy Eindhoven in 1999. Het bedrijf is begonnen met het ontwerpen van drukwerk, maar is, na het aantrekken van zijn eerste werknemers, zich al snel gaan richten op het ontwerpen van websites. De opdrachten groeiden vervolgens snel in grootte, diversiteit en complexiteit. Ook het team werd uitgebreid tot (voorlopig) 9 leden.

Vanuit Fontys Hogescholen wordt ik begeleid door Ge Helsen, die werkzaam is als designleraar aan onze opleiding (IMD). Hij zal mij vooral ondersteunen met het scriptiegedeelte van mijn stage.

1.3 Dit document

Dit document zal in een aantal hoofdstukken de rode draad weergeven die ik ga volgen tijdens de stageperiode van 20 weken. Ook zal het een duidelijk beeld scheppen over de te verrichten werkzaamheden. Dit document is gemaakt volgens de richtlijnen van Roel Grit – Projectmanagement.

2.De doelstelling (of probleemstelling)

Okey.nu is een website waar mensen met elkaar het spelletje okey (turkse variant van rummikub) met elkaar kunnen spelen en chatten. Er zijn echter een aantal minpunten aan deze website waardoor de interactiviteit van de website lager is dan deze kan zijn. Een aantal van deze problemen moet ik oplossen.

3.De projectopdracht

De door mij en FKCC opgestelde opdracht is de volgende:

3.1: Ongewenste prive gesprekken.

Een probleem waar we tegenaan lopen is het feit dat de leden ook ongewenste en beleedigende prive-gesprekken kunnen verzenden naar andere leden. De server-applicatie biedt momenteel geen mogelijkheden om aan te geven van wie men wel en geen prive-gesprekken wenst te ontvangen. Voor dit doeleind zal er een klant-specifieke server-extensie ontwikkeld moeten worden die zal werken met een met een grafische gebruikersinterface zodat men in staat is om een lijst met personen samen te stellen en te beheren van wie men wel of geen prive-gesprekken wenst te ontvangen.

De disciplines waar men mee te maken krijgt zijn:

- Java (server-side extensie)
- Flash ActionScript 3 (vormgeving + programmalogica gebruikersinterface)
- MySQL 5 (database)
- PHP 5 (webbased gebruikersbeheer)
- HTML + JavaScript + CSS (gebruikersinterface webbased beheer)

3.2: Aantrekkelijkere sponsor-presentatie.

Momenteel worden de sponsors (33events.com, tegelloods.nl) op een eenvoudige wijze gepresenteerd middels een afbeelding. Hiervoor dient een interactief systeem te worden ontworpen en ontwikkeld die het mogelijk maakt om de sponsors aantrekkelijker te presenteren. Bijvoorbeeld een foto-album van het laatste evenement van 33events.com en/of kalender met aankomende evenementen, een mini-game of een banner-roulatie-systeem met de laatste aanbiedingen van tegelloods.nl. De disciplines waar men mee te maken krijgt zijn hetzelfde als bij punt 1.

3.3: Meer sociale interactiviteit.

Om het voor de leden aantrekkelijker en on-line gezelliger te maken dient er een of meerdere concept(en) te worden bedacht en ontwikkeld welke geïmplementeerd kan worden in de huidige opzet en vormgeving. Men kan denken aan het bestellen en aanbieden van drankjes om in gesprek met elkaar te komen, of dit als een extra spel-element te implementeren (de verliezer betaalt de drankjes m.b.v. credits). De disciplines waar men mee te maken krijgt zijn hetzelfde als bij punt 1.

4.Projectactiviteiten

Mijn stageopdracht onder te verdelen in drie subopdrachten. Hieronder zullen de activiteiten worden weergegeven onder verdeelt per subopdracht.

4.1 Ongewenste prive gesprekken

Fase1: Zorgen dat de bestaande programmeercode bestudeerd wordt.

Fase2: De benodigde programmatuur eigen maken.

Fase3: Ideeën bedenken voor het oplossen van de voorgestelde problemen.

Fase4: Ideeën voorstellen als mogelijke oplossingen.

Fase5: Het uitwerken van de daadwerkelijke oplossing.

4.2 Aantrekkelijkere sponsor-presentatie

Fase1: Onderzoek naar de activiteiten/doelstellingen van de sponsorende Organisaties.

Fase2: Brainstormsessies om tot ideeën te komen.

Fase3: Vanuit de ideeën moeten concepten worden gecreeërd per sponsor.

Fase4: Concepten voorstellen aan FKCC.

Fase5: Vormgeving bepalen d.m.v onderzoek naar het design van de bestaande Website.

Fase6: Concepten uitwerken met de benodigde programmatuur.

4.3 Meer sociale interactiviteit

Fase1: Onderzoek naar wat andere spellenwebsites succesvol maakt.

Fase2: Onderzoek naar welke manieren van interactie het beste passen bij Okey.nu.

Fase3: D.m.v. brainstormsessies tot ideeën komen.

Fase4: Vanuit een aantal ideeën concepten bedenken.

Fase5: Concepten voorstellen.

Fase6: Beste concept uitwerken tot een totaalconcept.

5. Projectgrenzen

5.1 Ongewenste prive gesprekken

- Er moet een systeem gemaakt worden waarbij users kunnen kiezen van wie er geen prive berichten ontvangen kunnen worden.

- Er moet een lijst gemaakt worden waarin mensen kunnen zien wie er geblokt zijn.
- De interface en het design moet passen bij de bestaande website
- Het systeem moet gebruiksvriendelijk zijn.
- Het systeem mag geen fouten veroorzaken met de rest van het systeem
- Gebruikers moeten ook in staat zijn om door hun geblokte users weer uit de lijst te verwijderen.

5.2 Aantrekkelijkere sponsor-presentatie

- Er moet goed onderzoek worden gedaan naar de sponsors van de Okey.nu.
- De bedachte concepten moeten haalbaar/uitvoerbaar.
- De concepten moeten worden goedgekeurd door FKCC.
- De concepten moeten interactief zijn.
- Er moeten geen nieuwe sponsors bijgezocht worden
- 33events.com, tegelloods.nl zijn de sponsors voor welk deze opdracht geld de andere zijn niet van toepassing.

5.3 Meer sociale interactiviteit

- Er moeten meerdere concepten worden bedacht om de sociale interactiviteit van de website okey.nu te verbeteren
- Er moet 1 concept worden uitgewerkt en ontwikkeld.
- Het concept moet geïmplementeerd kunnen worden in het huidige systeem
- Implementatie hoort echter niet bij deze opdracht
- Concepten moeten passen bij de huidige opzet/vormgeving

6. De producten

Lijst van op te leveren producten:

- Plan van aanpak
- Private chat systeem voor okey.nu
- Concepten voor sponsors
- Concepten voor het verbeteren van de interactiviteit van okey.nu

- Tussenrapportage
- Scriptie

7.Kwaliteit

7.1 kwaliteit privechat okey.nu

De kwaliteit van het privechat systeem dat gemaakt moet worden voor de website okey.nu zal op een aantal manieren gewaarborgd worden. Ten eerste zal ik via een boek de programmeerstructuur leren van actionscript 3.0 zodat de code goed gestructureerd blijft. De code zal worden gecontroleerd door een persoon binnen FKCC die hierin is gespecialiseerd. Ook zullen er mensen binnen en buiten het bedrijf worden benaderd om mijn systeem te testen. Er zal veelvuldig getest worden. Ook zijn er benodigde boeken van javascript.

7.2 Kwaliteit sponsorconcepten

De kwaliteit van de sponsor concepten zal worden gewaarborgd door een uitgebreid sponsor onderzoek. Er zal een document worden opgesteld waarin de sponsors worden beschreven. Vanuit hier zal worden begonnen aan het daadwerkelijk bedenken van concepten. Deze ideeën zullen worden gecontroleerd/bekeken door FKCC.

7.3 Kwaliteit sociale interactiviteit

Om de kwaliteit van dit onderdeel van de stage te waarborgen zal er onderzoek moeten worden verricht naar de gebruikers van okey.nu. Er moet onderzocht worden wat voor gebruikers okey.nu aantrekt en wat deze missen/willen met de site. Ook moet er worden afgevraagd wat voor publiek FKCC verder nog wil aantrekken met okey.nu. Als hieraan voldaan is kunnen de daadwerkelijke concepten bedacht worden. Deze concepten zullen worden bekeken/gecontroleerd door FKCC zelf en er zal een keuze gemaakt worden over welk concept gedetailleerd zal worden uitgewerkt.

7.4 Kwaliteit scriptie/tussenrapportage/plan van aanpak

De kwaliteit van de te maken rapportages zal vooral gewaarborgd worden door FKCC zelf en natuurlijk de afstudeermentor van Fontys Hogescholen die voor mij is aangesteld. Verder is er natuurlijk een elektronische spellingscontrole die mijn typewerk controleerd.

8.Planning

Fases	Tijdsplanning in dagen/weken
Ongewenste prive gesprekken	
Zorgen dat de bestaande programmeercode bestudeerd wordt.	2.5 weken
De benodigde programmatuur eigen maken.	3 weken
Ideeën bedenken voor het oplossen van de voorgestelde problemen.	3 dagen
Ideeën voorstellen als mogelijke oplossingen.	1 dag
Het uitwerken van de daadwerkelijke oplossing.	4 weken
Sponsor-presentatie aantrekkelijker maken	
Onderzoek van de activiteiten /doelstellingen van sponsorende organisaties.	1 week
Brainstormsessies om tot ideeën te komen.	2 dagen
Vanuit de ideeën moeten concepten worden gecreeërd per sponsor.	3 dagen
Concepten voorstellen aan FKCC.	1 dag
Vormgeving bepalen d.m.v onderzoek naar het design bestaande website.	1 dag
Concepten uitwerken met de benodigde programmatuur.	1 week
Meer sociale interactiviteit	
Onderzoek naar wat andere spellenwebsites succesvol maakt.	3 dagen
Onderzoek naar welke manieren van interactie het beste passen bij okey.nu.	2 dagen
D.m.v. brainstormsessies tot ideeën komen.	2 dagen
Vanuit een aantal ideeën concepten bedenken.	2 dagen
Vanuit een aantal ideeën concepten bedenken.	3 dagen
Concepten voorstellen.	1 dag
Beste concept moet worden uitgewerkt tot totaalconcept.	1 week

* Je kan zien dat het totaal aantal dagen niet op 100 uitkomt. De planning die ik hier heb gemaakt is een ruwe schatting. De 3 weken die ongeveer over zijn zijn bedoeld als uitloop tijd en tijd bedoeld voor het maken van rapportages etc.

9. Risico's

Er zijn een aantal interne en externe risico's die de voortgang van het project kunnen beïnvloeden deze zijn hieronder beschreven:

Interne risico's zouden kunnen zijn:

- Project is niet haalbaar binnen de gegeven tijd, doordat de beschikbare middelen niet aanwezig zijn.
- Omdat ik niet gewend ben om te plannen.
- Onvoldoende kennis bij mij en/of medewerkers.
- Onvoldoende inbreng eindgebruiker.
- Project niet haalbaar door extra werkzaamheden.

Externe risico's zouden kunnen zijn:

- Onvoldoende tijd voor besluitvorming.
- Onduidelijke projectgrenzen.
- Doelstelling anders dan geformuleerd is.

Bijlage II: Spelregels okey

Bediening & spelregels okey

Bediening van het spel

De bediening van het spel word gedaan door middel van de muis.
Dit kan gedaan worden door het slepen van een steen, het dubbelklikken op een steen of het klikken van de rechtermuisknop op een steen.

Indien je de rechtermuisknop gebruikt krijg je een context-menu te zien en op deze pagina staan enkele voorbeelden met uitleg

Inleiding - Materiaal en Spelers

Okey is een populair Turks spel van de Rummy familie, dat met een reeks van 106 stenen wordt gespeeld.

De stenen zijn genummerd van 1 tot 13 en in 4 verschillende kleuren.

Er zijn acht stenen van elk getal: 2 rode, 2 zwarte, 2 groene en 2 blauwe.

Daarnaast zijn er 2 speciale stenen zonder getallen. Deze worden in dit spel valse jokers genoemd.

De ruggen van de stenen zijn blank, zodat alle stenen die op tafel liggen er voor alle spelers hetzelfde uit zien.

Okey wordt bijna altijd gespeeld door vier spelers, hoewel het voor twee of drie mensen mogelijk is te spelen.

Het gehele spel word gespeeld tegen de wijzers van de klok in.

Tijdens het spel heeft elke speler een hand van 14 stenen.

Het doel is, door stenen te trekken en door te geven, de eerste te zijn om een hand te vormen die volledig uit reeksen gelijke genummerde stenen, en oplopend van opeenvolgende stenen van de zelfde kleur bestaan.

Spel

Aantal stenen

De speler die begint zal 15 stenen en de anderen 14 elk ontvangen.

De resterende stenen worden in het midden gelaten voor de spelers om tijdens het spel uit te trekken.

Vergelijksteen

Indien bij de kamerinstellingen gekozen is voor vergelijksteen kan de speler die dezelfde steen als de openingssteen heeft deze laten zien aan de overige spelers.

De andere spelers zullen dan 1 punt verliezen.

Deze actie kan gedaan worden zolang de speler nog geen steen van de stapel heeft gepakt.

Met kleur spelen

Indien de openingssteen rood of zwart van kleur is dan wordt er gespeeld voor dubbele punten.

Deze regel is echter niet van toepassing op vergelijk steen hierbij verliezen de andere spelers altijd slechts 1 punt.

Begin van het spel

De speler die begint zal 1 steen moeten doorgeven zonder er een van de stapel te pakken.

Hierna kan elke speler beurtelings of een steen van de stapel pakken of de door de vorige speler afgegooide steen pakken en aan het einde van zijn beurt een steen doorgeven.

Dit gaat in omwenteling tegen de wijzers van de klok in verder tot een speler een winnende hand vormt en het blootstelt. Het doel van het spel is het verzamelen van reeksen.

Sets en reeksen

Een set bestaat uit 3 of 4 stenen van het zelfde aantal en verschillende kleuren, (Bijvoorbeeld een zwarte 7 en 2 rode 7's vormen geen geldige set.)

Reeksen bestaan uit 3 of meer opeenvolgende stenen van de zelfde kleur.

De 1 kan als laagste steen, onder de 2, of als hoogste steen, boven de 13, maar niet allebei worden gebruikt.

Zo zijn een groene 1 + 2 + 3 of een groene 12 + 13 + 1 een geldige reeks zijn, maar een groene 13 + 1 + 2 zou niet geldig zijn.

Een winnende hand bestaat uit 14 stenen die volledig in reeksen en/of sets worden gevormd. Geen steen kan als deel van meer dan 1 tegelijkertijd worden gebruikt.

Als u een winnende hand hebt, dan kunt u het spel beëindigen door alle 14 van uw stenen aan de overige spelers te tonen.

Dit kan gedaan worden door met de rechtermuisknop op de af te gooien steen te klikken en te kiezen voor 'Win met deze steen'.

Pakken van de stapel

De stenen worden altijd getrokken van de bovenkant van de volgende beschikbare stapel. Wanneer er geen stenen meer over zijn op de stapels in het midden van de tafel is het spel beëindigt.

Joker

De 2 stenen met de zelfde kleur als de openingssteen en met de waarde 1 hoger zijn de jokers. Als de openingssteen bijvoorbeeld een blauwe 3 is, zijn de stenen met een blauwe 4 de joker, Als de openingssteen bijvoorbeeld een rode 13 is, zijn de stenen met een rode 1 de joker. Deze stenen kunnen worden gebruikt om een steen te vertegenwoordigen om een reeks of set te voltooien.

Valse jokers

De stenen zonder getallen worden gebruikt om de joker-stenen te vertegenwoordigen. Wanneer bijvoorbeeld de openingssteen een rode 4 is, is een rode 5 de joker is en de valse joker de rode 5.

Score

Elke speler begint met het spel met het aantal punten dat gekozen is bij het aanmaken van het spel en verliest als volgt punten telkens als een andere speler een spel wint:

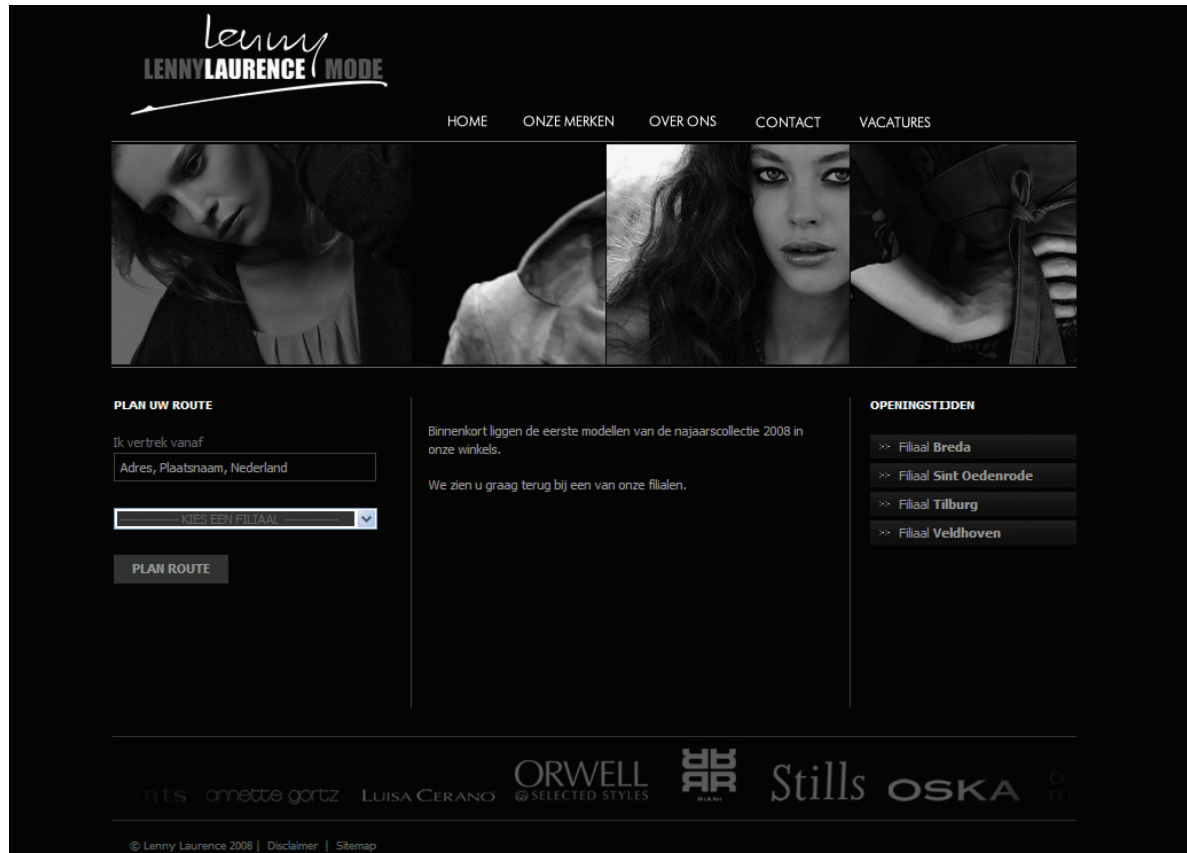
- * Wanneer een speler een gewoon spel wint, verliest elk van de andere spelers 2 punten.
- * Wanneer de openingssteen rood of zwart is en er is voor 'Met kleur spelen gekozen, dan verliezen de andere spelers 4 punten.
- * Wanneer een speler met wint 7 paren, verliest elke speler 4 punten.
- * Wanneer een speler wint door het afgooien van een joker, wordt het aantal dat de anderen verliezen verdubbelt.

Als het spel eindigt zonder een winnaar (omdat er geen stenen over waren om te trekken, en de speler die aan de beurt is niet kan winnen), dan is er geen score.

Het spel gaat verder tot de score van tenminste 1 speler 0 of minder bereikt.

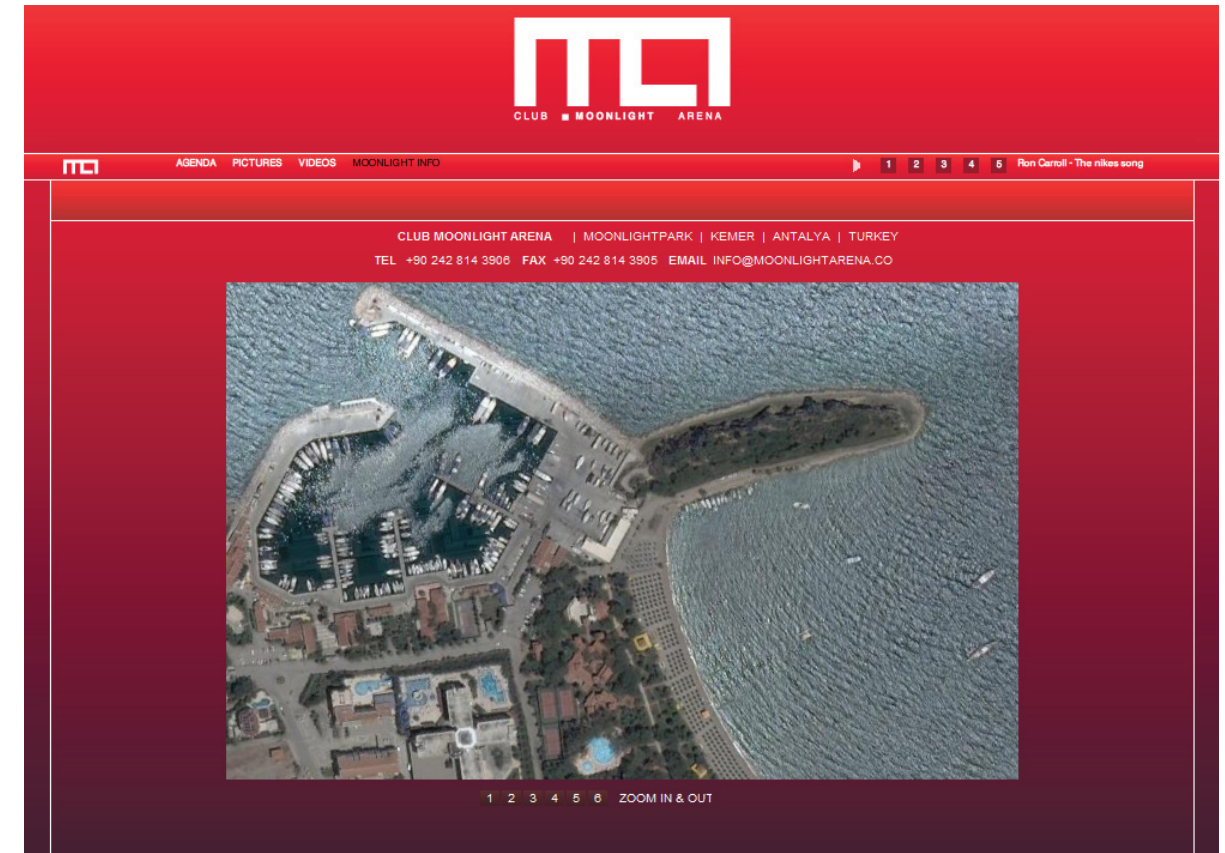
De punten die je dan overhoudt worden opgeteld bij je algemene score.

Bijlage III: Overige werkzaamheden



Lenny Laurence

Lenny Laurence is een exclusieve modezaak met drie filialen, zij hebben tijdens mijn stage door FKCC een website laten maken. Ik zelf ben verantwoordelijk geweest voor de adrotator met vier wisselende plaatjes, ook heb ik de indeling gemaakt in CSS.



Moonlight Arena

Moonlight Arena is de naam van een club in Antalya een Turkse stad. Momenteel is FKCC bezig met de website voor deze club. Samen met Paul Feijen heb ik aantal functies in de website moeten verbeteren. Zo hebben we de kalender werkend moeten maken en zorgen dat het mp3 systeem geen nummers door elkaar kon spelen.

Bijlage IV: Digitale bijlage