



### App ontwerp in Adobe XD

Leerjaar 4  
Opdracht  
App maken  
in Adobe XD

# Xd

#### Inleiding

##### Interactief ontwerpen met Adobe XD

Adobe XD is een designprogramma waarmee men apps en websites kan ontwikkelen. Wanneer men goed gebruikt maakt van Adobe Experience Design is het mogelijk om het ontwerpen een stuk sneller te laten gaan. Adobe XD richt zich op het ontwerpen van interactieve designs, lay-outs en wireframes van apps en websites. Aan de hand van de ontwerp fase is het mogelijk om een voorstel weer te geven. Zo weet je zelf al hoe de nieuwe app of website eruit zal gaan zien, voordat de ontwikkelaars ermee aan de slag gaan.

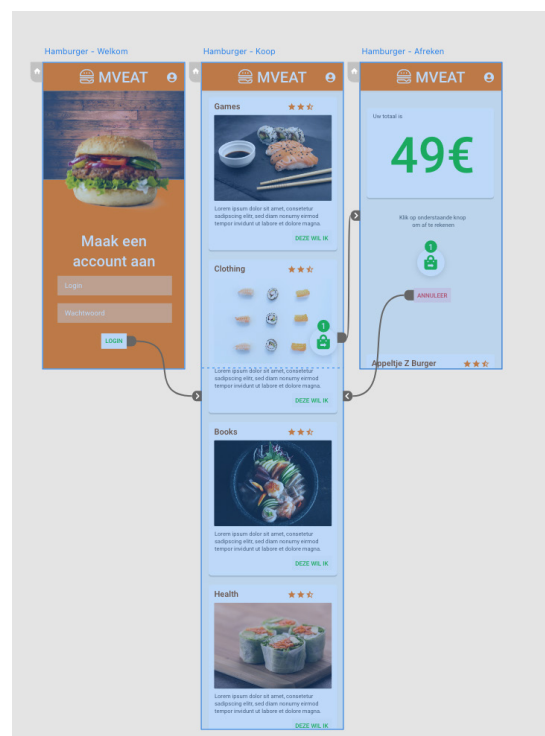
Met Adobe XD kan je dus NIET een werkende website bouwen. Je kan slechts het ontwerp maken. Met dit ontwerp moet je dus nog steeds naar een programmeur stappen die het zaakje kan uitwerken tot een functionerende website. Gelukkig heb je daarin al HTML en CSS lessen gehad.

#### Opdracht

In deze opdracht ga je, aan de hand van tutorials en aangeleverde bestanden een eigen "thuisbezorg app" maken in het programma Adobe XD. Dit heeft tot doel dat je bekend raakt met dit programma en dat je zelfstandig in staat bent om, op specificaties van de klant, een app vorm te geven.

In deze opdracht maak je een aantal schermen, een welkom scherm, koop scherm en een afrekenscherm, en daarin moeten de onderstaande items in voorkomen.

Zie volgende pagina.



### ***Welkomscherm***

Menubalk met logo en accountknop.

Inloginterface in de hoofdkleur.

Een aantrekkelijke vrijstaande foto van het verkochte voedsel.

### ***Koop scherm***

Menubalk met logo en accountknop.

Een interface waarin per type voedsel is verwerkt:

- een titel;
- een foto van het verkochte voedsel;
- een sterrenwaardering;
- een beschrijving;
- een koopknop;

Een knop die linkt naar het afrekenscherm.

### ***Afrekenscherm***

Menubalk met logo en accountknop.

Een interface waarin is verwerkt:

- een totaalbedrag van de bestelde productwaarde;
- een overzicht van wat er wordt verkocht;
- een manier om af te rekenen, bijvoorbeeld met een knop;
- een knop om de aankopen te annuleren.

Maak deze opdracht zelf m.b.v. de tutorials. Belangrijk is dat je de vaardigheden en het programma onder de knie krijgt.

Succes.