

DE PUZZELBREIN APP

ZO BEGON HET

Ik ben een fervent lezer en het liefst doe ik dat van papier. En dat geldt ook voor het maken van puzzels. Maar ondanks die voorkeur zijn negen van de tien boeken die ik lees digitaal. Dus ik begreep ze best, die puzzelaars die ons vroegen of er ook digitale puzzels beschikbaar zijn. Niet dat we het blad zouden opgeven natuurlijk, maar misschien iets voor erbij.

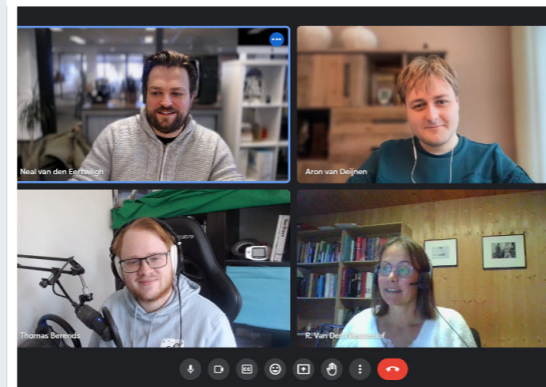
Zo begon het dus in 2022, toen we voor het eerst gingen denken over een digitale versie van *PuzzelBrein*. We onderzochten wat er al beschikbaar was en hoe die puzzels werkten. En langzaam werden we enthousiast. Want digitaal puzzelen heeft misschien nadelen, maar het heeft ook een hoop voordelen. Beschikbaarheid is er één van. Mijn *PuzzelBrein* blad heb ik niet altijd bij me, maar mijn telefoon meestal wel. Dus als ik ergens moet wachten, kan ik wel voor de tiende keer naar Nu.nl gaan, maar ik kan ook even lekker puzzelen. Dan doe ik tenminste iets nuttigs voor mijn hersenen.

DIGITAAL PUZZELLEN HEEFT ZIJN VOORDELEN

Bij de ontwikkeling van het blad vijftien jaar geleden, was het idee dat er voldoende puzzels in moesten staan, zodat men iedere dag één puzzel kan maken. Die bieden we dan eens per vier weken aan. In de app kan je echt iedere dag één puzzel aanbieden. Iedere dag één portie hersengymnastiek! En dan de dagprijs: ook die kan je dagelijks trekken. Zo leest de winnaar de volgende dag al dat hij gewonnen heeft. Dat is nog eens snel! Bovendien kan je de dag erna ook al je eigen oplossing bekijken en als er een foutje in zit, zie je dat meteen.

DE SPECIALISTEN

We werden steeds enthousiaster en dus gingen we begin 2023 op gesprek bij een aantal app-ontwikkelaars. We werden ontvangen bij twee grote hippe bedrijven in de Brainport van Eindhoven: we hadden een goed gesprek met een bevoegen programmeur aan een keukentafel in Venlo en het laatste gesprek hadden we met Neal van den Eertwegh, eigenaar van Skindustries BV, een app agency in Venray. Neal programmeerde zelf, had een team van specialisten waar hij



Eén van de wekelijkse voortgangsgesprekken met de appbouwers.

leiding aan gaf en zou het project zelf gaan begeleiden. Het gesprek liep goed. Het klikte en hij had ook meteen een paar leuke ideeën. Die laatste werd het dus.

Nou maken we bij *PuzzelBrein* geen gebruik van een computer die de puzzels maakt, maar laten we deze op ambachtelijke wijze maken door twee zeer gespecialiseerde puzzelmakers. Dus voordat het projectvoorstel in detail werd afgemaakt ging ik aan tafel met Neal en één van de twee puzzelmakers, om ervoor te zorgen dat die ambachtelijkheid ook in de app tot uiting zou komen. Ik herinner me nog het moment waarop de heren discussieerden over lettertypes, weergaves, of de IJ een aparte knop op het toetsenbord moest krijgen of juist niet. Mijn gedachten dwaalden af: ik droomde over het eindresultaat waar ik nog een maand of negen op moest wachten. Hoewel mijn dochters over een paar maanden achttien worden, voelde het weer even als de blije verwachting van lang geleden.

DE BOUWPERIODE

In die maanden werd er gebouwd, overlegd en werden steeds delen van de app opgeleverd. Die konden wij dan testen. Er vond wekelijks overleg plaats dat meestal via videomeetings liep. Neal liet de teamleden die die week iets hadden opgeleverd meestal digitaal aanschuiven zodat ze het zelf konden presenteren en de terugkoppeling uit de eerste hand hoorden. Dat leverde steeds interessante gesprekken op, waar ook ruimte was voor een lach. Ik weet nog dat Thomas

(zelf een groot puzzelliefhebber en o.a. verantwoordelijk voor de connectoren naar het klantsysteem) een keer tijdens zo'n meeting niet reageerde op een vraag van Neal. Toen hij doorhad dat we op hem wachtten, antwoordde hij verdoemd 'Oh ja, sorry hoor, ik zat even zo diep in de code...'. Tsjja, dat kan natuurlijk gebeuren bij een programmeur, maar ik moest er heel hard om lachen.

TESTEN, TESTEN EN LIVEGANG

Eind 2023 was de eerste versie klaar en ging een klein groepje van start met het testen. Begin 2024 werden de laatste verbeteringen doorgevoerd en daarna ging hij live. Sindsdien wordt er volop gepuzzeld. Zowel door mensen die de app nemen, omdat ze niet van puzzelen op papier houden als door abonnees op het blad die het leuk vinden om de app erbij te hebben. Dat is niet verwonderlijk, want abonnees op het blad krijgen een flinke combikorting.

Als ik naar de toekomst kijk dan verwacht ik dat het aantal app abonnees flink zal toenemen. Ook verwacht ik dat het blad populair zal blijven. Simpelweg omdat puzzelen op papier ook heel erg fijn is. Wij zullen in ieder geval ons best blijven doen om op beide platforms de leukste puzzelervaringen aan te bieden.

Bent u benieuwd? Ga dan naar puzzelbrein.nl/pba om een kijkje te nemen.

WAT IS EEN APP?

Een app is een computerprogramma dat op een mobiel apparaat gebruikt kan worden. De eerste apps waren native apps. Die werden specifiek gebouwd voor ofwel een iOS (voor Apple-apparaten) of Android (voor Android-apparaten). Omdat voor ieder platform aparte codes geprogrammeerd moeten worden, zijn deze apps duur in ontwikkeling en onderhoud. Daarom werden er Cross Platform apps ontwikkeld. Deze worden gebouwd met webtalen, die later omgezet kunnen worden naar native apps die op elk apparaat kunnen werken.

PROGRESSIVE WEB APP, NIET IN DE APPSTORE

Maar daar stopte de ontwikkeling niet. De nadelen die er nog altijd bestonden, werden opgelost door de ontwikkeling van een nieuw soort app: de Progressive Web Application (PWA). Deze apps bieden een optimale gebruikerservaring en zijn voor iedereen toegankelijk. Ze kunnen direct vanuit de webbrowser geïnstalleerd worden, zonder dat daar een appstore voor nodig is. Ze werken snel, kunnen offline gebruikt worden en hebben één code voor alle platforms. De ontwikkelkosten zijn daardoor lager en bovendien hoeven er geen hoge kosten aan de appstore afgedragen te worden. Voor *PuzzelBrein* was de PWA de beste keuze omdat deze qua gebruik het beste van twee werelden combineert en we op die manier een app konden ontwikkelen die voor de meeste portemonnees bereikbaar is.

