

Oppgave 1:

Design en app som ungdom liker, men som de blir lett avhengig av og eieren kan tjene masse penger på.

	Mål	Hvordan få til det? Appen bør ha denne type innhold / design / algoritme:
1	Appen er utformet slik at ungdom skal åpne den ofte og komme tilbake til den fort.	
2	Appen er utformet slik at ungdom blir værende i den så lenge som mulig.	
3	Ungdommene får lyst til å kjøpe ting som blir reklamert for eller ting de har lyst å bruke i appen.	
4	I tillegg vil vi ...	

Appen sitt navn: _____