

Oppgave 1:

Design ein app som ungdom likar, men som dei blir lett avhengig av og eigaren kan tene masse pengar på.

	Mål	Korleis få til det? Appen bør ha denne type innhald / design / algoritme:
1	Appen er utforma slik at ungdom skal opne den ofte og kome tilbake til den fort.	
2	Appen er utforma slik at ungdom blir verande i den så lenge som mogleg.	
3	Ungdommane får lyst til å kjøpe ting som blir reklamert for eller ting dei har lyst å bruke i appen.	
4	I tillegg vil vi ...	

Appen sitt namn: _____