



# **APPLICATIEONTWIKKELAAR 2018-2019**

**WEDSTRIJDOPDRACHT**

**VOORRONDE**

# WEDSTRIJDOPDRACHT

APPLICATIEONTWIKKELAAR 2018-2019

VOORRONDE



## Crebo

25187

## Opleiding

MBO

## Bekwaamheidsniveau

Handelingsbekwaam

## Uitvoering door

Individueel

## Wedstrijdduur (minuten)

120



### Startinstructie wedstrijd(dag)

Je bent door worstmakerij '*Wat Wil maakt, smaakt!*' gevraagd een klein programma te ontwikkelen waarmee gemakkelijk de benodigde ingrediënten van hun producten kunnen worden berekend.

De opdracht bestaat uit verschillende onderdelen:

- het ontwerpen van de applicatie: interface, flowchart, klassendiagram (90 min.)
- het presenteren en beargumenteren van je keuzes (30 min.)

Aan het eind van de wedstrijd volgt de oplevering. De jury bekijkt het gemaakte materiaal. Naar aanleiding van het beoordelingsformulier komt hier een score uit.

### Op te leveren producten/resultaten

Je levert de volgende producten aan:

- schets van de interface
- flowchart
- klassendiagram
- presentatie-/beargumentatiedocument

Tijdens de uitvoering van de opdracht zorg je voor een professionele werkhouding.

### Opdracht bijzonderheden

Gebruik bijlage 1 Recepten voor het bepalen van de inhoud van het programma.

Tip: Neem vooraf het wedstrijdreglement goed door!





#### Opdrachtomschrijving voor wedstrijd dag

Je gaat aan de slag met het maken van een ontwerp voor een receptenprogramma. De recepten zelf zijn vastgelegd in het programma volgens 'bijlage 1 Recepten'. Voor het berekenen van de ingrediënten moet het mogelijk zijn het gewenste eindgewicht in te vullen.

Voer de opdracht als volgt uit:

- Maak een flowchart van het programma: Hoe gaat het programma werken? Welke stappen moeten doorlopen worden?
- Maak schetsen van de interface: Hoe ziet het programma eruit? Welke invoervelden zijn er? Hoe ziet de uitkomst van de berekening eruit?
- Maak een klassendiagram van het programma: Hoe werkt het programma onder water? Welke variabelen en functies zijn er?
- Maak een presentatie of een document (afhankelijk van de beschikbare tijd, dit wordt bepaald door je school) waarin je je ontwerpen beargumenteert en leg uit: waarom heb je bepaalde keuzes gemaakt?

Zorg dat alles op tijd en op een goede manier wordt opgeleverd.



### Criteria & Subcriteria

#### 1 Ontwerpen

Subcriterium 1.1 Flowchart (Aspecten:3, Te behalen punten:23.00)

Subcriterium 1.2 Interface (Aspecten:3, Te behalen punten:23.00)

Subcriterium 1.3 Klassendiagram (Aspecten:3, Te behalen punten:31.00)

Totaal aantal aspecten:9 / Totaal te behalen punten:77

#### 2 Vaardigheden

Subcriterium 2.1 Presentatie / Beargumentatie (Aspecten:2, Te behalen punten:8.00)

Subcriterium 2.2 Algemeen (Aspecten:2, Te behalen punten:15.00)

Totaal aantal aspecten:4 / Totaal te behalen punten:23

---

**Totaal aantal aspecten in deze opdracht: 13**

**Totaal aantal punten in deze opdracht: 100**