



# **APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018**

**WEDSTRIJDOPDRACHT**

**VOORRONDE**

# WEDSTRIJDOPDRACHT

APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018

VOORRONDE



## Crebo

95699

## Opleiding

MBO

## Bekwaamheidsniveau

Handelingsbekwaam

## Uitvoering door

Individueel

## Wedstrijdduur (minuten)

240



#### Startinstructie wedstrijd(dag)

Een spellenwinkel heeft jou gevraagd een applicatie te schrijven waarmee ze hun klanten een overzicht van hun spellen kunnen bieden. In dit overzicht moet het mogelijk zijn verschillende informatie van de spellen te zien, zoals bijvoorbeeld het aantal spelers, type spel, etc. De opdracht speelt zich af op je eigen kantoor.

De opdracht bestaat uit twee onderdelen:

1. Het uitwerken van de applicatie in een stappenplan en schetsen (60 minuten).
2. Het realiseren van de applicatie in een programmeertaal naar keuze (180 minuten).

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

#### Op te leveren producten/resultaten

Je levert de volgende producten aan:

1. stappenplan van de uit te voeren werkzaamheden
2. schetsen van de applicatie
3. de gerealiseerde applicatie

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

#### Opdracht bijzonderheden

In bijlage *SH17-18\_5.1\_V\_Applicatieontwikkelaar\_Lijst van spellen.pdf* vind je voorbeelden van spellen.





### Opdrachtschrijving voor wedstrijddag

Opdracht:

Maak een overzichtelijk overzicht van de spellen die in de winkel verkocht worden.

Voer de opdracht als volgt uit:

1. Maak een stappenplan voor de realisatie van de applicatie.
2. Maak visuele schetsen van de applicatie die jou voor ogen staat.
3. Kies een omgeving waarin je de applicatie gaat bouwen. Welke programmeertaal ga je kiezen, welke editor kies je?
4. Realiseer de applicatie. Maak tijdens de opdracht gebruik van de hieronder aangegeven opdrachtcriteria.
5. Test de applicatie (Verzin hiervoor zelf spellen of gebruik de voorbeeldlijst die je vindt in de bijlage).

Voorwaarden waaraan de applicatie moet voldoen:

1. De applicatie moet werken.
2. De applicatie dient op de schetsen te lijken.
3. De verschillende kenmerken van een spel zijn zichtbaar:
  - naam
  - prijs
  - aantal spelers
  - type
  - leeftijd
  - spelduur
  - foto
4. De code dient duidelijk en in het Engels geschreven te worden.
5. De code is voorzien van commentaar.



### Criteria & Subcriteria

#### **1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game**

Subcriterium 1.2 Maakt een plan van aanpak (Aspecten:1, Te behalen punten:5.00)

Subcriterium 1.3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (Aspecten:3, Te behalen punten:15.00)

Totaal aantal aspecten:4 / Totaal te behalen punten:20

#### **2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game**

Subcriterium 2.1 Legt een gegevensverzameling aan (Aspecten:3, Te behalen punten:18.00)

Subcriterium 2.2 Realiseert een applicatie (Aspecten:9, Te behalen punten:57.00)

Subcriterium 2.5 Test het ontwikkelde product (Aspecten:1, Te behalen punten:5.00)

Totaal aantal aspecten:13 / Totaal te behalen punten:80

---

**Totaal aantal aspecten in deze opdracht: 17**

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