



# **APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018**

**VOORAF INFORMATIE VOOR DEELNEMER**

**VOORRONDE**

# VOORAF INFORMATIE

APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018  
VOORRONDE



## Crebo

95699

## Opleiding

MBO

## Bekwaamheidsniveau

Handelingsbekwaam

## Uitvoering door

Individueel

## Wedstrijdduur (minuten)

240

# VOORAF INFORMATIE

## APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018 VOORRONDE



### Inleiding

Fijn dat je meedoet aan de voorrondewedstrijd van Skills Heroes. Skills Heroes zijn vakwedstrijden waarin je jouw vaardigheden (skills) op jouw vakgebied kunt laten zien.

De voorronde op school is een goede voorbereiding op je examen, maar je maakt ook kans om mee te doen aan de halve finale! En daarna kan ook de nationale finale in zicht komen. Natuurlijk zet iedereen zich maximaal in om te winnen en een ronde verder te komen. Lukt dat niet, dan heb je toch een mooie ervaring opgedaan die je later op school en tijdens je loopbaan goed van pas kan komen.

Lees de opdracht goed door voor je begint. Mocht je iets nodig hebben of mocht er iets onduidelijk zijn, vraag het dan aan je docent. Tijdens de wedstrijd is het gebruik van je mobiele telefoon niet toegestaan.

In deze voorronde wordt jou door een spellenwinkel gevraagd een applicatie te schrijven waarmee ze hun klanten een overzicht van de beschikbare spellen kunnen bieden. Je werkt geheel zelfstandig en krijgt in totaal 4 uur de tijd om de opdracht uit te voeren.





#### Beroepssituatie

Je bent werkzaam als freelance developer. De werkopdrachten die je krijgt voer je zelfstandig uit. Je bent verantwoordelijk voor een deskundige en correcte uitvoering van de opdracht. Daarnaast werk je kwaliteitsbewust, efficiënt en doordacht.

Je nieuwste opdracht is voor een spellenwinkel. De winkel wil zijn klanten een overzicht kunnen bieden met alle spellen die ze verkopen. In dit overzicht moet het mogelijk zijn verschillende informatie van de spellen te zien over bijvoorbeeld het aantal spelers, type spel, etc.

Gedurende de opdracht kun je punten behalen: bij de voorbereiding, uitvoering, oplevering en afronding. Ook kun je punten krijgen voor het gebruik maken van schone code en een geoptimaliseerde database.



### ✓ Hulpmiddelen en bronnen

Om aan deze wedstrijd deel te nemen, moet je zelf zorgen voor de ontwikkelomgeving. Indien nodig kan de benodigde software worden verzorgd door de organisatie. Het gaat om een laptop die naar eigen inzicht kan worden ingezet als zowel XAMPP als een Microsoft Visual C#.NET-ontwikkelomgeving. De laptop moet goed functioneren en vrij zijn van schadelijke software.

Verder dient de laptop ten minste te zijn uitgerust met:

Hardware:

- Recente Intel Core i5 processor of AMD equivalent
- 4 GB RAM-geheugen
- 128 GB HDD of SSD

Software:

- IDE naar keuze

De laptop mag software bevatten die je de mogelijkheid geeft sneller of beter te kunnen werken met XAMPP of Microsoft Visual C#.NET. Het is echter verboden publieke versiebeheeroplossingen (bijv. Github) of (chat)software (bijv. Skype) geïnstalleerd te hebben.

### + Ondersteunende lessen

Je kunt aan je docent vragen of hij/zij een aantal lessen wil besteden aan de onderwerpen die in de opdrachten aan de orde komen.

Te denken valt aan de volgende onderwerpen:

- programmeertalen (PHP/C#)
- databases (MSSQL/MySQL)
- gegevensformaten (XML/JSON)



#### Opdracht voorbereiden

Voorafgaand aan de wedstrijddag kun je verschillende informatiebronnen raadplegen om je voor te bereiden, zoals boeken of het internet. Ook bij docenten, praktijkbegeleiders en medestudenten kun je waardevolle informatie inwinnen.

Let tijdens de wedstrijddag op de volgende punten bij het voorbereiden van de opdracht:

1. Lees de opdracht en instructies goed door.
2. Stel vast welke activiteiten en taken je moet uitvoeren.
3. Stel de prioriteiten vast.
4. Schrijf de dingen die niet duidelijk zijn op.
5. Controleert voor je met de opdracht begint of de hulpmiddelen en materialen aanwezig zijn.

#### Inventarislijst deelnemer

De volgende gereedschappen/materialen moet je zelf meenemen voor de wedstrijdopdracht:

- Computer/laptop met internet verbinding
- IDE naar keuze

#### 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



# VOORAF INFORMATIE

APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018  
VOORRONDE



## **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**



# VOORAF INFORMATIE

APPLICATIEONTWIKKELAAR 2017 - 2018  
VOORRONDE



## Uitgelichte voorwaarden van deelname

- Van deelnemers wordt verwacht dat zij in hun handelen tijdens de vakwedstrijd rekening houden met duurzaamheid en respect voor het milieu.
- Het is de deelnemers aan vakwedstrijden niet toegestaan om eigen materiaal (uitgezonderd PBM's), hulpmiddelen, onderdelen, voorbereid werk voorafgaand aan de opdracht, mallen, formats, gegevensdragers (waaronder o.a. telefoons, usb en Cloudomgeving) mee te nemen op de werkvloer, behalve als dit expliciet anders staat vermeld in de opdrachtbeschrijving.
- Indien deelnemers blijkens de opdrachtoomschrijving anders mogen handelen, dan dienen de meegenomen zaken voor aanvang van de wedstrijd ter controle te worden aangeboden aan de juryvoorzitter. Niet geaccordeerde zaken zijn niet toegestaan.