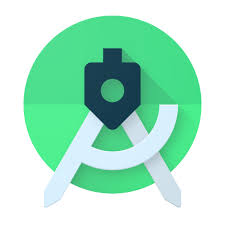
Plan van Aanpak Nick de Goeij

Lo8e-Amo1

Nick-Dylan-Quinten

10-9-2020



Inhoud

[Plan van Aanpak 3](#_Toc50621174)

[Inleiding 3](#_Toc50621175)

[Doelstelling 3](#_Toc50621176)

[Omschrijving 3](#_Toc50621177)

[Projectgroep 3](#_Toc50621178)

[Benodigheden 4](#_Toc50621179)

[Planning 4](#_Toc50621180)

[Subtaken 4](#_Toc50621181)

# Plan van Aanpak

## Inleiding

In dit document beschrijven wij hoe we het project gaan uitvoeren, de methodes, software, benodigdheden en natuurlijk de planning. Via dit bestand krijgt het project vorm en verloopt het soepel.

## Doelstelling

Het doel van de app is om het leren van amazigh voor kleine kinderen toegankelijk te maken, op dit moment is hier nog geen app voor. Deze zeldzame taal is in het algemeen al moeilijk te leren. Dhr Hannibal heeft ons daarom gevraagd om hier een app voor te kunnen maken.

Door middel van quizzen kunnen de kinderen (Ook volwassene) Amazigh gaan leren.

## Omschrijving

Voor de home pagina willen wij een blije uitstraling geven zodat de kinderen zich fijn gaan voelen bij het scherm en graag de quiz willen beginnen. Daarna kom je op een categorieën scherm met daarop de keuze welke categorie je wilt starten en daarna kom je op de pagina waar je je moeilijkheidsgraad kunt aanpassen.

Als je daar eenmaal doorheen bent dan begin je met de quiz, dit is een pagina met aan de bovenkant een plaatje en dan moet je het bijbehorende woord er bij linken. Terwijl je bezig bent met de quiz loopt je live score mee boven aan het scherm. (In procenten).

## Projectgroep

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | E-mailadres | Functie |
| Nick de Goeij | 1039962@gmail.com | Developer |
| Dylan v leeuwen | 1039963@gmail.com | Developer |
| Quinten leeflang | 1046761@gmail.com | Developer |
| Dhr. Hannibal | heerhannibal@gmail.com | Product owner |

## Benodigheden

Wij hebben alle 3 invidueel een laptop nodig met de minimale specs:

Intel® Core™ i7 -8750H CPU @2.20 GHz 2.21 GHz, 16 GB RAM 64 bits. WINDOWS 10

, met daarop de volgende software:

* Xampp
* Android studio
* Inclusief een muis en een oplader wat vanzelfsprekend is.
* Een werkende phpmyadmin

## Planning

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taak | Begindatum | Einddatum | Duur |
| Ontwerpen | 31-8-2020 | 28-10-2020 | 2 weken |
| Realiseren | 30-10-2020 | 13-1-2021 | 7 weken |
| Testen | 02-1-2021 | 10-1-2021 | 2 weken |
| Implementeren | 10-1-2021 | 13-1-2021 | 1 week |

### Subtaken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Subtaak | Begindatum | Einddatum | Duur | Betrokkenen |
| Functioneel ontwerp: Use case diagram | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Functioneel ontwerp: Navigatiediagram | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Functioneel ontwerp: Lijst van pagina’s | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Functioneel ontwerp: Schermontwerp (Human computer interface) | 10-09-2020 | 22-09-2020 | 12 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Technisch Ontwerp: Klassen diagram | 22-09-2020 | 01-10-2020 | 9 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Technisch ontwerp: Entiteit Relatie Diagram (ERD) | 22-09-2020 | 01-10-2020 | 9 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |
| Ontwikkelomgeving | 01-10-2020 | 12-10-2020 | 11 dagen | Nick de Goeij,  Dylan van leeuwen  Quinten leeflang |