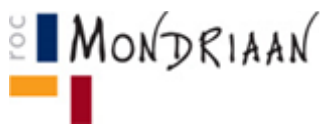


# Releaseplanning Zeeslag

Opleiding Software Development  
ROC-Mondriaan – School voor ICT



ROC Mondriaan, School voor ICT  
Studierichting Software Developer  
Crebonummer 25604  
*Versie 2.10 - september 2023*

## Releaseplanning

*Tijdens de Releaseplanning geeft de Product Owner de teams visie, perspectief en kwaliteitseisen:*

<b>Titel</b> Zeeslag	<b>Vak</b> Javascript HTML/CSS Pofo(Design) Project	<b>Docenten</b> Michiel Auerbach, Sapna Bechoe, Nordin Bouchtaoui, Paul Hennekam, Pascal Thong, Mark Kleijwegt, Frans Weersing
<b>Leerjaar 1, periode 2, niveau 4</b>	<b>Groep</b>	<b>Aantal lessen/ hoeveel tijd</b> 9 weken (inclusief 2 toetsweken en een themaweek)
<b>WAT</b> zijn de leerdoelen?  <b>JavaScript</b> <b>HTML/CSS</b> <b>Pofo(Design)</b>  Alle lessen staan in het teken van SCRUM, elke week is een sprint en start met een sprintplanning en eindigt met een demo review retro.  <b>WAT</b> is het belang hiervan (voor andere vakken, voor examen, voor studie, voor later) <b>WAT</b> hebben jullie geleerd, als dit af is? <b>WAT</b> gaan jullie aan het einde van de lessenserie opleveren, als team en individueel?		

Tijdens de Releaseplanning geeft de Product Owner de teams ook de indeling in Sprints en de opleverdata. Zorg voor ritme: maak elke Sprint even lang; oplevering op vast moment in week.

**Fix the time, vary the scope.**

Houd rekening met tijd voor Sprint Planning (begin Sprint) en Release, Review, Retro (einde Sprint).

Sprint 0 Projectweek 1 (week 45) 6 – 10 november		<b>To-Do lijst</b> Introductie <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kick-off Zeeslag, spelregels, spelverloop</li> </ul> <b>Sprintoplevering</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Worddocument met huisstijl, ontwerptekening en spelregels.</li> <li>- Opzet project in GitHub (index.html, style.css, main.js)</li> <li>- Foto scrumboard</li> <li>- Logboek</li> <li>- GitHub link</li> </ul>
Sprint 1 Projectweek 2 (week 46) 13-17 november		<b>Titel/doel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Werken met querySelector(All), innerHTML, textContent</li> </ul> <b>Sprintoplevering</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algemene pagina met navigatie naar spellen van teamleden</li> <li>- Speelbord opgezet in index.html</li> <li>- Variabelen in main.js, geselecteerd met querySelector</li> <li>- Foto scrumboard</li> <li>- Logboek</li> <li>- GitHub link</li> </ul>
Sprint 2 Projectweek 3 (week 47) 20 november – 24 november		<b>Titel/doel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Werken met addEventListener , for-loops, if-statements</li> </ul> <b>Sprintoplevering</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Event listeners toegevoegd aan het speelbord om een klik te detecteren in een vak.</li> <li>- Beide spelers schepen laten plaatsen en detecteren of een speler geen schepen over elkaar heen zet.</li> <li>- Foto scrumboard</li> <li>- Logboek</li> <li>- GitHub link</li> </ul>
Projectweek 4 (week 48) 27 november – 1 december		<i>Tussentijdse toetsen</i>
Sprint 3 Projectweek 5 (week 49) 4 december – 8 december		<b>Titel/doel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementeren spelverloop</li> <li>- Tonen van de score</li> <li>- Tonen wanneer het spel is gewonnen</li> </ul> <b>Sprintoplevering</b>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puntentelling bijhouden van de speler</li> <li>- Een messagebox inbouwen waar berichten kunnen worden getoond aan de speler (zoals 'Je hebt gewonnen' of 'het was raak' of 'het was mis').</li> <li>- Foto scrumboard</li> <li>- Logboek</li> <li>- GitHub link</li> </ul>
Sprint 4 Projectweek 6 (week 50) 11 – 15 december		<p><b>Titel/doel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- classList en element aanpassen via classList</li> <li>- Ophalen van waarde in invoervelden en waarde valideren</li> <li>- HTML formulieren en invoervelden</li> <li>- Begin maken computer tegenstander</li> </ul> <p><b>Sprintoplevering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Controleren van de naam van de speler op ongeldige invoer</li> <li>- Speler naam toevoegen via invoerveld op het speelbord</li> <li>- Opslaan in localStorage van speler informatie</li> <li>- Code toevoegen voor het implementeren van de computerspeler.</li> <li>- Foto scrumboard</li> <li>- Logboek</li> <li>- GitHub link</li> </ul>
Sprint 5 Projectweek 7 (week 51) 18 – 22 december		<p><b>Titel/doel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Afronding</li> </ul> <p><b>Sprintoplevering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Afronden en testen van de applicatie (invullen testrapport)</li> <li>- Verbeterplan</li> <li>- Foto scrumboard</li> <li>- Logboek</li> <li>- GitHub link</li> </ul>
Projectweek 8 & 9 (week 52 en week 1) 25 – 29 december & 1 – 5 januari		<i>Kerstvakantie</i>
Projectweek 10 (week 2) 8 – 12 januari		<i>Toetsen en presentaties</i>
Projectweek 11 (week 3) 15 – 19 januari		<i>Themaweek</i>

## Indeling in Sprints

<p><b>Sprint 0 - Sprint Backlog</b>  <i>Grote stappen in deze Sprint</i>  <i>(= samenvatting van To-Do lijst)</i>            Kick-off/ introductie</p> <p>ZS-1. Als student wil in een team zitten zodat ik een spel kan maken.</p> <p>ZS-2. Als student wil ik gebruik maken van git zodat ik versie beheer kan gebruiken.</p> <p>ZS-3. Als student wil ik een ontwerp maken voor het spel zodat ik beter weet wat ik gaan bouwen.</p>	<p><b>Sprint 0 - To-Do lijst</b>  <i>Kleine concrete activiteiten (= uitwerking van Sprint Backlog)</i></p> <p><i>To-Do's user story 1 - PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak een groep van 2 personen. <b>LET OP</b> de docent keurt uiteindelijk de groepen goed en heeft de mogelijkheid zelf groepen te maken</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 2 - PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepteer de GitHub assignment voor dit project (link staat in de Teams sprint 0 opdracht)</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 3 - PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak een huisstijl voor jouw spel (kleuren, typografie ed.).</li> <li>- Maak een ontwerptekening</li> <li>- Maak een spelregelsdocument</li> <li>- Zet het project op in GitHub (maak een index.html, style.css en main.js en zorg dat het gelinkt is)</li> </ul>
<p><b>Sprint oplevering</b>  <i>(Concrete producten of toetsen)</i></p> <p>Word document met huisstijlen            Ontwerptekening            Spelregelsdocument            SCRUM Logboek            GitHub link            Foto scrumboard            Project setup in GitHub (index.html, style.css en main.js gelinkt)</p>	
<p><b>Wanneer 10 november 2023</b></p>	
<p><b>Definition of Done</b>  <i>(Specifieke eisen aan opleveringen)</i>  <i>Al het werk is getest en besproken</i>  <i>al het werk voldoet aan de eisen</i>  <i>zie ... iedereen kan alles uitleggen</i></p>	

<p><b>Sprint 1 - Sprint Backlog</b>  <i>Grote stappen in deze Sprint  (= samenvatting van To-Do  lijst)</i></p> <p>ZS-4. Als speler wil ik dat er een algemene pagina is vanwaar ik kan navigeren naar alle spellen.</p> <p>ZS-5. Als student wil ik de basis van het spel in HTML-CSS maken zodat het spel in JavaScript gebouwd kan worden.</p> <p>ZS-6. Als student wil ik de dat via JavaScript de vlakken opgehaald worden zodat de vlakken later aanklikbaar gemaakt kunnen worden.</p>	<p><b>Sprint 1 - To-Do lijst</b>  <i>Kleine concrete activiteiten (= uitwerking van Sprint Backlog)</i></p> <p><i>To-Do's user story 4 – PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bouw de basis navigatie met de links naar de verschillende spellen</li> <li>- Pas de huisstijl toe in CSS</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 5 – PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bouw de basis index.html</li> <li>- Pas de huisstijl toe in CSS</li> <li>- Bouw het speelbord in de html pagina met behulp van</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 6 – PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Haal alle vlakken op van het bord met querySelectors</li> <li>- Toon de vlakken (los van elkaar) in de console.log (gebruik dus een loop)</li> </ul>
<p><b>Sprint oplevering</b>  <i>(Concrete producten of toetsen)</i></p> <p>SCRUM Logboek  GitHub link  Foto scrumboard  Speelbord op de index.html in GitHub.  Benodigde variabelen en benodigde elementen opgehaald (querySelector) in de main.js in GitHub</p> <p><b>Wanneer – 17 november 2023</b></p>	
<p><b>Definition of Done</b>  <i>(Specifieke eisen aan opleveringen)  al het werk is getest en besproken  al het werk voldoet aan de eisen zie  ... iedereen kan alles uitleggen</i></p>	

<p><b>Sprint 2 - Sprint Backlog</b>  <i>Grote stappen in deze Sprint  (= samenvatting van To-Do  lijst)</i></p> <p>ZS-7. Als student wil ik zorgen dat er een klik wordt gedetecteerd in een vak wanneer erop wordt geklikt.</p> <p>ZS-8. Als student wil ik zorgen dat een speler zijn schepen kan plaatsen.</p> <p>ZS-9. Als student wil ik zorgen dat een speler zijn eigen schepen niet over elkaar heen kan zetten.</p>	<p><b>Sprint 2 - To-Do lijst</b>  <i>Kleine concrete activiteiten (= uitwerking van Sprint Backlog)</i></p> <p><i>To-Do's user story 7 – PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak de layout voor het spel</li> <li>- Maak de eventListener op alle velden van het speelbord</li> <li>- Zorg ervoor dat als een veld al gevuld is, dat er geen andere invoer mogelijk is</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 8 – PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schrijf de code die de speler in staat stelt schepen te plaatsen.</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 9 – PROJECT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schrijf de code die controleert of een speler al een schip heeft staan op een vak.</li> </ul>
<p><b>Sprint oplevering</b>  <i>(Concrete producten of toetsen)</i></p> <p><b>Wat</b>  SCRUM Logboek  GitHub link  Foto scrumboard  Code in Github voor het aanklikken van een vakje.  Code in GitHub voor het plaatsen van schepen.  Code in GitHub voor het voorkomen dat een speler een schip over één van zijn eigen schepen heen zet.</p> <p><b>Wanneer – 24 november 2023</b></p>	
<p><b>Definition of Done</b>  <i>(Specifieke eisen aan opleveringen)</i>  <i>Al het werk is getest en besproken</i>  <i>al het werk voldoet aan de eisen zie ... iedereen kan alles uitleggen</i></p>	

<p><b>Sprint 3 - Sprint Backlog</b>  <i>Grote stappen in deze Sprint  (= samenvatting van To-Do  lijst)</i></p> <p>ZS-10. Als speler wil ik dat er  getoond wordt of er raak is  geschoten of gemist.</p> <p>ZS-11. Als speler wil ik dat de score  getoond wordt van beide spelers.</p>	<p><b>Sprint 3 - To-Do lijst</b>  <i>Kleine concrete activiteiten (= uitwerking van Sprint  Backlog)</i></p> <p><i>To-Do's user story 10 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak een messagebox op het scherm waar berichten  getoond kunnen worden aan de speler.</li> <li>- Toon in deze messagebox een bericht wanneer de speler  raak schiet of mist.</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 11 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak op de pagina een plek waar de speler score te zien  is.</li> <li>- Zorg dat de score wordt opgeteld bij de speler wanneer  deze wint.</li> </ul>
<p><b>Sprint oplevering</b>  <i>(Concrete producten of toetsen)</i></p> <p><b>Wat</b>  SCRUM Logboek  GitHub link  Foto scrumboard  Code in Github voor het tonen van  de winnaar, verliezer of wanneer  het gelijkspel is.  Code in GitHub voor het bijhouden  en tonen van de score van de  speler en computer.</p> <p><b>Wanneer – 8 december 2023</b></p>	
<p><b>Definition of Done</b>  <i>(Specifieke eisen aan opleveringen)</i>  <i>Al het werk is getest en besproken</i>  <i>al het werk voldoet aan de eisen zie</i>  <i>... iedereen kan alles uitleggen</i></p>	



<p><b>Sprint 4 - Sprint Backlog</b>  <i>Grote stappen in deze Sprint</i>  <i>(= samenvatting van To-Do lijst)</i></p> <p>ZS-12. Als speler wil ik mijn naam in kunnen voeren en bijhouden hoe vaak ik gewonnen heb om een score overzicht in het spel te hebben.</p> <p>ZS-13. Als speler wil ik dat ingevoerde data gecontroleerd wordt dat er geen rare tekens, scheldwoorden ed. in het spel komen om het spel netjes en zuiver te houden.</p> <p>ZS-14. Als speler wil ik tegen een computer tegenstander kunnen spelen.</p>	<p><b>Sprint 4 - To-Do lijst</b>  <i>Kleine concrete activiteiten (= uitwerking van Sprint Backlog)</i></p> <p><i>To-Do's user story 12 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak een invoerveld waar de speler zijn naam in kan vullen</li> <li>- Haal de waarde op en sla de naam op in een variabele</li> <li>- Toon de waarde van de variabele op het scherm in een score overzicht</li> <li>- Maak een variabele met de punten van de speler</li> <li>- Toon de waarde naast de naam van de speler</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 13 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Controleer de naam van de speler, zorg dat er geen rare leestekens in zitten</li> <li>- Maak een array van ongeldige woorden die niet in de naam van de speler mogen voorkomen (bv. scheldwoorden)</li> <li>- Controleer de naam van de speler en zorg dat (een deel van) de naam van de speler niet gelijk is aan een van de ongeldige woorden</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 14 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maak de code die ervoor zorgt dat de schepen worden geplaatst van de computer speler.</li> <li>- Maak de code die ervoor zorgt dat de computer speler de speler zijn schepen beschiet.</li> </ul>
<p><b>Sprint oplevering</b>  <i>(Concrete producten of toetsen)</i></p> <p><b>Wat</b>  SCRUM Logboek  GitHub link  Foto scrumboard  Code in Github voor het bijhouden en tonen van de score aan de hand van de ingevoerde speler.  Code in Github voor het controleren van de invoer van de gebruikersnaam op vreemde tekens en scheldwoorden.  Code in Github voor het implementeren van de computer speler.</p> <p><b>Wanneer – 15 december 2022</b></p>	
<p><b>Definition of Done</b>  <i>(Specifieke eisen aan opleveringen)</i>  <i>Al het werk is getest en besproken</i>  <i>al het werk voldoet aan de eisen zie ... iedereen kan alles uitleggen</i></p>	

<p><b>Sprint 5 - Sprint Backlog</b>  <i>Grote stappen in deze Sprint  (= samenvatting van To-Do  lijst)</i></p> <p>ZS-15. Als student wil ik dat mijn spel correct werkt en stel dit vast met behulp van een testplan/testrapport.</p> <p>ZS-16. Als student wil ik mijn code voorzien van commentaar, zodat mijn code leesbaar is voor iedereen.</p> <p>ZS-17. Als student wil ik een presentatie maken om mijn eindproduct te presenteren.</p>	<p><b>Sprint 5 - To-Do lijst</b>  <i>Kleine concrete activiteiten (= uitwerking van Sprint Backlog)</i></p> <p><i>To-Do's user story 15 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Test de onderdelen van je spel met het testplan</li> <li>- Vul voor elk scenario het testrapport in</li> <li>- Maak een verbeterplan wanneer er testen zijn gefaald</li> <li>- Voer de verbeteringen door en test het spel opnieuw</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 16 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Voorzie alle onduidelijke code van commentaar</li> </ul> <p><i>To-Do's user story 17 – Project</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bereid de presentatie voor</li> </ul>
<p><b>Sprint oplevering</b>  <i>(Concrete producten of toetsen)</i></p> <p><b>Wat</b>  SCRUM Logboek  GitHub link  Foto scrumboard  Code van het volledige spel met alle userstories in GitHub  Testplan/testrapport ingevuld  Verbeterplan opstellen  Verbeterplan uitvoeren</p> <p><b>Wanneer – 22 december 2022</b></p>	
<p><b>Definition of Done</b>  <i>(Specifieke eisen aan opleveringen)</i>  <i>Al het werk is getest en besproken</i>  <i>al het werk voldoet aan de eisen zie ... iedereen kan alles uitleggen</i></p>	