Plan van Aanpak

EenmaalAndermaal

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc6207242)

[Onderdeel 1: Interviews met opdrachtgever 3](#_Toc6207243)

[Het interview 3](#_Toc6207244)

[De spelregels 4](#_Toc6207245)

[Onderdeel 2: Procesmodel 5](#_Toc6207246)

[De proscessen 5](#_Toc6207247)

[Data flow diagrammen 7](#_Toc6207248)

[Data flow diagram: Contextdiagram 7](#_Toc6207249)

[Data flow diagram: DFD 2 8](#_Toc6207250)

[Data flow diagram: DFD 3 9](#_Toc6207251)

[Onderdeel 3: De Planning 10](#_Toc6207252)

[Taakverdeling 10](#_Toc6207253)

[Planning 11](#_Toc6207254)

# Inleiding

In dit Plan van Aanpak kan u lezen wat de aanpak is van hoe wij ons beroepsproduct gaan aanpakken. Als eerst kan u een samenvatting lezen van het interview. Daarna kan u de spelregels lezen waar we ons aan gaan houden tijdens het maken van het beroepsproduct. Daarna gaan we het hebben over de processen die zich moeten bevinden in het beroepsproduct. Daarna staan de Data Flow Diagrammen er in die we hebben moeten maken. Als laats de planning en de taakverdeling.

# Onderdeel 1: Interviews met opdrachtgever

## Het interview

In dit onderdeel gaan we een interview houden met de opdrachtgever van het project. Hierbij willen we er gaan achter komen wat de projectgever nou eigenlijk precies wil en op welke manier het moet gaan gebeuren. Hieronder kunt u een samenvatting lezen van hoe en wat de opdrachtgever nou eigenlijk wilt.

iConcepts onze opdracht gever wil het gat vullen wat er momenteel in de markt is van veilingsites op dit moment zijn er maar een paar grote veiling sites met weinig concurrenten. iConcepts gelooft dat het gebruik maken van tweedehands artikelen zorgt voor een verduurzaming van de samenleving. De site moet gaan werken met een opbied systeem.

Het belangrijkste is om eerst de hele website werkend te krijgen en awareness te creëren. Daarna kunnen er inkomsten worden gemaakt met bijvoorbeeld banners op de site. De banners zouden per veiling of per sponsering kunnen worden gemaakt. Het bedrijf iConcepts is een bedrijf waar betrouwbaarheid zeer belangrijk is. Dit willen ze ook overbrengen via hun dienst die ze willen gaan aanbieden. Het is ook de bedoeling dat er geen verschil wordt gemaakt tussen persoonlijk en digitaal contact.

Het eindproduct moet duidelijk te kunnen worden onderscheden van de andere grote bedrijven zoals Markplaats en Ebay. Het eindproduct moet makkelijk te gebruiken zijn, hufterbestendig zijn en psychologisch goed aanvoelen. Het eindproduct wordt een concept wat iConcepts kan proefdraaien bij klanten.

Hoe de implementatie moet worden vormgegeven is nog niet helemaal duidelijk, er is bijvoorbeeld wel al nagedacht over een veilig aanmeldingsproces maar nog niet bijvoorbeeld over klikpaden. Ook is er nog nier nagedacht over hoe de site er moet gaan uitzien. Bij het ontwerp zijn veel technische dingen al uitgewerkt maar de rest nog niet veel eigenlijk.

De technische infrastructuur gaat er als volgt uitzien, binnen het bedrijf gebruikt iConcepts RDBMS Microsoft SQL Server 2012 en als webserver gebruiken ze Microsoft Internet Information Server (IIS) 8.5 in met daarop PHP 7 als de scripttaal. Daarnaast wordt er gebruik gemaakt van het Microsoft Office 2017 pakket waar onder meer Acces inzit.

iConcepts hoopt dat studenten een frisse blik kunnen werpen op het concept van de veiling site en willen dat de site steeds meer persoonlijk wordt voor de klant. Dus als de klant veel naar telefoons zoekt bijvoorbeeld dat er ook veel telefoons na een tijd op de voorpagina komen te staan, die de klant worden aangeraden naar zijn vorige zoekresultaat. De awareness moet ook goed naar voren komen.

Wat iConcepts het aller belangrijkste vind tijden de software enginering is de traceerbaarheid van de vooraf opgestelde requirements. De schermontwerpen worden dus niet alleen bepaald door creativiteit maar ook door veel requirements die bij dat schermontwerp horen. iConcepts hoopt dat er een mooi eind product wordt afgeleverd door de studenten.

## De spelregels

Hieronder kan u de samenvatting lezen van de spelregels die zijn opgesteld door het bedrijf iConcepts. Deze spelregels gaan wij tijdens het maken van het project gebruiken om aan de wensen te voldoen van iConcepts.

1. Het relationele model, moet zeker worden geïmplementeerd in het eindproduct. Waarbij alle bewerkingsregels moeten worden bewaakt door het systeem.
2. Voor de verandering van appendix D moet je schriftelijk uitleggen aan de product owner wat er moet worden veranderd en waarom. Hier schets je de oude en nieuwe situatie.
3. Dit geldt ook voor de procedures ect. die beschreven staan in de appendices die wij veranderd willen. Wij moeten zo concreet mogelijk vertellen waarom we het veranderd willen hebben.
4. Als je de database wilt uitbreiden geef dit dan aan met concrete voorbeelden met verwoordingen en tabellen met alle beperkingsregels en verwoordingen.
5. Ontwerptechnische zaken die niet vooraf worden beschreven in het originele ontwerp hoef je niet vooraf te overleggen. Er wordt wel waarden gehecht aan onderbouwing en motivatie van een ontwerp keuzen.
6. In de database is een gedeelte wat door gebruikers kan worden ingevuld met bijvoorbeeld de gegevens als ze zich registreren en een gedeelte wat door de medewerkers wordt ingevuld. Denk aan categorieën en geheime vragen waar je uit mag kiezen. Voor het deel van de medewerkers moet een beheerapplicatie of beheeromgeving worden gemaakt.
7. Bij het client-side front-end framework wordt ten strengste aangeraden om verschillende apparaten te kunnen ondersteunen. Er moet ook een onderbouwing zijn van het framework.
8. Bij de server-side framework wordt er een sterke verantwoording gelegd naar het team toe. De serverconfiguraties staat echter vast en daar moet rekening mee worden gehouden. Het gebruik van ORMs is niet toegestaan.

# Onderdeel 2: Procesmodel

## De proscessen

**0 EenmaalAndermaal**

Proces 0 bevat alles wat EenmaalAndermaal doet. Je ziet dat de gebruiker zijn inschrijf gegevens stuurt maar dat deze ook weer worden terug gestuurd door EenmaalAndermaal voor controle voor de klant. Een ingeschreven gebruiker kan als hij de rol bieder heeft bied informatie en voorwerp informatie opvragen. Hij kan ook zelf een bod doen op de advertentie. De gebruiker kan ook dingen verkopen met een verkoop account.

**1 Inschrijven gebruiker**

Het kost niks om je in te schrijven als een gebruiker van de website EenmaalAndermaal. Je krijgt een registratie scherm met allerlei lege formuleren er op. Deze moet de gebruiker invullen. De email van de gebruiker wordt gecontroleerd met het zenden van een email met een code er in. Er moet ook een unieke gebruikersnaam worden gekozen, deze wordt gecontroleerd in de database. Je moet je apart aanmelden als verkoper. Dan vind er een extra controle plaats van betaalmethode of postadres. De inschrijfgegevens worden bewaard via de datastromen ‘gebruikersgegevens’ en ‘verkopergegevens’ in de datastore Gebruikers.

**2 Voorwerp ter verkoop aanbieden**

Het voorwerp moet worden beschreven, het moet één of meer foto’s hebben en het moet een tittel hebben. Er wordt op aangestuurd om de tittel en beschrijving zo pakkend mogelijk te krijgen. Je moet daarna de rubriek kiezen verder kies je de looptijd van maximaal 10 dagen. Dan moet je nog je betaal en verzend gegevens invullen. Na dit alles te hebben ingevuld krijg je een overzicht met alles er op. Als je hiermee akkoord gaat wordt de bieding gestart. De informatiestromen ‘aanbieding voorwerp’ en ‘voorwerpinfo’ tonen hoe het proces de voorwerpgegevens in de datastore Voorwerpen vastlegt. Via de stroom ‘verkopergegevens’ lees en controleert u de gegevens van de verkoper.

**3 Veilen voorwerp**

Dit proces is in twee delen opgesplitst.

**3.1 Bod registreren**

Je bod moet minimaal het huidige bod zijn met de minimale verhoging die hieronder in de tabel staat.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Huidig hoogste bod** | € 1,00 -  € 49,99 | € 49,99 -  € 499,99 | € 500,00 -  € 999,99 | € 1.000,00 -  € 4.999,99 | € 5.000,00  en hoger |
| **Verhoging** | € 0,50 | € 1,00 | € 5,00 | € 10,00 | € 50,00 |

Als een bod geaccepteerd wordt het met deze precieze datum en tijd in de database gezet. Wanneer er een hoger bod wordt gedaan kan jij weer een nieuw bod doen. Als het bod niet voldoet aan de eisen krijg je hier een bericht over. Zodra je het bod plaats ga je een bindende overeenkomst aan. De koper moet het ok aan jou verkopen voor die prijs.

**3.2 Veiling beëindigen**

Na de looptijd van de veiling sluit de veiling. De interne klok sluit de veiling exact na de eindtijd van de veiling. Per email worden de verkoper en de koper van het product op de hoogte gebracht van de sluiting en het resultaat van de veiling. Bij de rest van de betaal afhandelingen bemoeit EenmaalAndermaal zich niet meer. We vraagt EeenmaalAndermaal feedback van zowel de verkoper en koper hoe het is gegaan met een waarderingssysteem. Deze kunnen andere gebruikers raadplegen om te zien of gebruikers betrouwbaar zijn.

## Data flow diagrammen

Hieronder vindt u de data flow diagrammen die ons zijn aangeleverd. Deze gaan wij gebruiken tijdens het maken van onze opdracht voor iConcepts. Dit zal ons een goed beeld geven van hoe de data flow bij het eindproduct er uit moet gaan zien.

### Data flow diagram: Contextdiagram



### Data flow diagram: DFD 2



### Data flow diagram: DFD 3



# Onderdeel 3: De Planning

## Taakverdeling

De taakverdeling zal worden gemaakt op expertise. Dus de mensen die management als profiel hebben gekozen zullen zich vooral gaan richten op de management kant van alles. De mensen die de Development kant hebben gekozen zullen zich vooral richten op de Development zeiden van het project.

Ook zal er tussen de gene de BIM hebben gekozen de rol SCRUM Master worden verdeeld. Deze rol draait iedere week door. Het kan best dat sommige mensen meerdere malen SCRUM master worden omdat alle mensen die BIM hebben gekozen al een keer geweest zijn.

Er zal worden geprobeerd om een zo’n eerlijk mogelijke taakverdeling te maken. Dat iedereen ongeveer even veel doet. Het zal ook worden genoteerd wanneer mensen niet goed hun best doen of dat ze gewoon niet inleveren wat ze hadden beloofd. Hier zal iedereen van het team elkaar op aanspreken en dit is niet alleen een rol van de SCRUM master.

## Planning

Nog nader te bepalen in overleg.