#### Plan van aanpak

Project: Gameshub Woerden

Bas van der Hoeven



|  |  |
| --- | --- |
| **Utrecht,** | **07-09-2015** |
| **Opgesteld door:**  **Bas van der Hoeven**  **Studentnummer:**  **301534**  **Versie 0.1** |  |

Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versie | Wijzigingen | Datum |
| 0.1 | Eerste opzet plan van aanpak | 7 September |
| 0.2 | Projectactiviteiten in fasen gezet en een staafdiagram gemaakt en een duidelijkere omschrijving gemaakt hoe het testen in zijn werk gaat. | 19 September |

Inhoudsopgave

[Achtergrond 2](#_Toc429553035)

[Projectresultaat 3](#_Toc429553036)

[Projectactiviteiten 4](#_Toc429553037)

[Projectgrenzen 5](#_Toc429553038)

[Tussenresultaten 5](#_Toc429553039)

[Kwaliteit 5](#_Toc429553040)

[Organisatie 6](#_Toc429553041)

[Planning 7](#_Toc429553042)

[Kosten en baten 8](#_Toc429553043)

[Risico’s 8](#_Toc429553044)

## Achtergrond

Mijn naam is Bas van der hoeven, ik studeer op het MBO Utrecht. Met deze opdracht wil ik graag meer leren over programmeren en hoe het er in werkelijkheid uit komt te zien als ik later bij een bedrijf werk. Ook wil ik graag met het maken van deze opdracht slagen, en mijn diploma halen

## Projectopdracht

De projectopdracht houd in:

Er word een genre gekozen zoals bijvoorbeeld fps, puzzle, strategie, in mijn geval is dit FPS

Er worden voor 4 platformen games verkocht, bijvoorbeeld ps3 ps 4 xbox en pc

Zoek een website die je na gaat bouwen van een game organisatie dat word: [www.gameshop-twente.nl](http://www.gameshop-twente.nl)

Klanten kunnen de game bestellen, en dan moet de klant betalen, daarna krijg hij/zij een pdf met een barcode hiermee gaat hij naar de winkel en daarmee kan hij/zij de game(s) afhalen.

De game word niet opgestuurd, en kan alleen opgehaald worden.

Op elke order komt een barcode, deze moet leesbaar zijn door een barcode scanner

De volgende informatie word laten zien op de gamepagina: omschrijving, verschijningsdatum, preview op youtube, actieplaatje, prijs en sneltoetsten.

Games die nog uit moeten komen moeten worden aangekondigd, er komen 3 eigen inbrengingen in de site.

De eigen inbrengingen voor mij zijn:

1. Een optionele donatie aan een goed doel bij iedere bestelling
2. Er worden gamebundels verkocht tegen een lagere prijs dan het origineel
3. Er komen reviews op de site.

De koper moet kunnen pre-orderen, zodra de game binnen is krijgt de koper een email met bericht. dat de game binnen is, de winkel heeft een magazijn met 100 plekken, iedere plek heeft plaats voor 10 games op elke plek zit 1 game, met maximaal 10 exemplaren

inkopen gaat per 5 stuks, dat kost het 10 euro per game

Als een klant besteld, dan word de verkoopbare voorraad met 1 verlaagd

als de klant het afhaalt dan word de fysieke voorraad met 1 verlaagd en de bestelling word op ‘afgehaald’ gezet

de klant heeft een klantenkaart

Als een klant een game wenst te kopen word deze game besteld

Als een game de laatste tijd vaak verkocht wordt worden er automatisch 5 bij gekocht

Als een game op 1 dag meerdere keren wordt besteld dan koop je er automatisch 10

Als een game nooit of laatst voor meer dan 1 maand geleden gekocht is dan koop je er 1

De bestelling word verstuurd in een json document met datum, klantnr, adresgegevens, de bestelling

De bestelling word gestuurd naar een nosql db, en dit moet netjes want bij kerntaak 3 en 4 komt dit terug

Elke dag om 6 uur s’avond worden alle bestellingen doorgevoerd bij de leverancier

In de bestellijst staan:

* Fysieke voorraad
* Verkoopbare voorraad
* Locatie

## Projectresultaat

De opdracht is het maken van een website voor de winkel Gameshub. Hierbij hoort een database waarin alle gegevens inkomen te staan van accounts en bestellingen.

De layout moet lijken op (maar hoeft niet precies hetzelfde te zijn als) die van het theater: [Gameshop-twente](http://www.gameshop-twente.nl/), op elke pagina moet de layout hetzelfde blijven.

Met deze site kan je het assortiment van de winkel bekijken, de games kopen, de contactinformatie vinden en meer informatie vinden over de games die verkocht worden.

Een klant heeft de mogelijkheid om games te kopen, de winkel mederwerker kan via de site de barcode scannen van een order, een nieuwe klant registreren en de voorraad bekijken.

## Projectactiviteiten

Orienteren en analyseren

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Activiteit | Omschrijving | Aantal uren |
| Project aanmaken |  | 4 |
| Virtual host opzetten | Hiervoor ga ik WAMP gebruiken, en de hosts bestanden van mijn computer wijzigen | 4 |

Ontwikkelen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Activiteit | Omschrijving | Aantal uren |
| Website layout uitkiezen | <https://www.gameshop-twente.nl/> | 4 |
| Website layout ontwerpen | In Balsamiq de opmaak bedenken, en het ontwerp maken | 4 |
| Database ontwerpen | Met MySQL-Workbench de tabellen maken en de relaties | 8 |
| Database tabellen vullen |  | 8 |
| Couchdb ontwerpen |  | 4 |
| Couchdb online zetten |  | 4 |

Planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Activiteit | Omschrijving | Aantal uren |
| Scrum planning maken | Hierin word bijgehouden wat er nog gedaan moet worden en wat al af is, hierbij staat ook hoelang het geduurt heeft of hoelang het nog duurt | 4 |

Programmeren

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Activiteit | Omschrijving | Aantal uren |
| Homepagina ontwerpen | Met behulp van HTML en CSS de pagina bouwen | 4 |
| PS3 pagina ontwerpen | Met behulp van HTML en CSS de pagina bouwen | 4 |
| PS4 pagina ontwerpen | Met behulp van HTML en CSS de pagina bouwen | 4 |
| XBOX pagina ontwerpen | Met behulp van HTML en CSS de pagina bouwen | 4 |
| PC pagina ontwerpen | Met behulp van HTML en CSS de pagina bouwen | 4 |
| Bestelpagina ontwerpen | Hierop komt een overzicht met de games die je aan het bestellen bent | 6 |
| Betaalpagina ontwerpen | Hier word er besteld doormiddel van een zelfge | 6 |
| Bevestigingspagina ontwerpen | Hier staat een link naar de pdf, die ook via mail gestuurd is, en daarbij een melding of de betaling is geslaagd | 6 |
| Functionaliteit bij de bestelpagina maken | De bestelling functie inbouwen | 8 |
| Functionaliteit van de homepagina maken | Een slider met de nieuwste games uit het assortiment, een lijst met de de populairste games en een lijst met de meest gepreorderde games maken | 4 |
| Functionaliteit van de PS3 pagina maken | Een functie maken die alle PS3 games laat weergeven op de pagina | 4 |
| Functionaliteit van de PS4 pagina maken | Een functie maken die alle PS3 games laat weergeven op de pagina | 4 |
| Functionaliteit van de XBOX pagina maken | Een functie maken die alle XBOX games laat weergeven op de pagina | 4 |
| Functionaliteit van de PC pagina maken | Een functie maken die alle PC games laat weergeven op de pagina | 4 |
| Backend inlog formulier maken | Dit is het scherm waar de winkelmedewerker moet inloggen om bijvoorbeeld een klant te registreren | 4 |
| Tellijst pagina maken | Dit is de pagina waar de winkel medewerker de voorraad kan zien uit het magazijn. | 4 |
| Klantregistratiepagina maken | Dit is de pagina waar de medewerker een klant kan registreren. | 4 |

Testen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Activiteit** | **Omschrijving** | **Aantal uren** |
| Testen van de game-pagina’s |  | 4 |
| Betaalsysteem testen |  | 4 |
| Backend functie’s testen | Hieronder valt het klantregistratie systeem, de barcode lezer en de tellijst | 8 |
| **Testplan** |  | 12 (totaal) |
| Verantwoordelijkheden |  | 4 |
| Testformulieren | Hier word er in stappen beschreven wat de klant moet doen, om bijvoorbeeld een game te kopen. de tester doet zich voor als klant, en volgt de stappen. Elke stap word getest en krijgt een beoordeling. | 4 |
| Testomgeving | Hier word omschreven op welke omgeving er getest is. | 4 |

Opleveren

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Activiteit** | **Omschrijving** | **Aantal uren** |
| **Functioneel ontwerp** |  | 20 (Totaal) |
| Use case diagram maken | Hierin worden alle rollen beschreven en verschillende scenario’s uitgeschreven zoals bijvoorbeeld het kopen van een game. | 4 |
| Klasse diagram maken | In het klassendiagram word de werking van het systeem laten zien. | 4 |
| Object diagram maken | Het Objectdiagram laat ingewikkelde relatie's van objecten zien. | 4 |
| ERD-diagram maken | In het ERD diagram word de opmaak van de database laten zien. | 4 |
| Toestandsdiagram maken | Het toestandsdiagram laat simpel zien hoe een systeem werkt. | 4 |
| **Technisch ontwerp** |  | 20 (Totaal) |
| Apparatuur en software omschrijven | Hier word de gebruikte apparatuur en software beschreven. | 4 |
| Database ontwerp met omschrijving | Hier word het database ontwerp uitgelegd. | 4 |
| Zelfstandig naamwoorden lijst | Hier worden alle database velden omschreven | 4 |
| Klassen diagram maken | Hier worden alle relaties tussen klassen, in een diagram gezet | 4 |
| Sequence diagrammen | Hier worden verschillende scenarios uitgebeeld in een diagram. | 4 |

Kwaliteit bewaken

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Activiteit** | **Omschrijving** | **Aantal uren** |
|  |  |  |

## Projectgrenzen

De inleverdatum is 16 Oktober, dan moet het project af zijn en kan het gepresenteerd worden aan de klant. voor de rest denk ik dat ik wel genoeg afweet van de verschillende talen die ik gebruik voor de site dat ik niet echt moeite hoeft te doen om hier iets van bij te leren voordat ik het project begin, ik google natuurlijk wel af en toe iets als ik het even niet weet.

## Kwaliteit

Om de kwaliteit van dit project te waarborgen moeten de producten aan een aantal kwaliteitseisen voldoen, deze zijn hieronder beschreven.

Van het eindresultaat word verwacht dat alles functioneel is, beveiligd is en de website werkt in alle populaire browsers zoals: Chrome, Firefox, Safari, Internet Explorer en Opera. De site zal ook in al deze browsers worden getest.

**Roel grit**

De documenten van het project zijn via het standaard ‘Roel Grit’ geschreven

Codestandaard

Alle code word geschreven via het codestandaard ‘PSR-1’ en de alles moet ontworpen en gebouwd zijn volgens de principes van OO

<http://www.php-fig.org/psr/psr-1/>

Testen

De site word op verschillende manieren getest

* Test zelf de site
* Unittest
* Testplan

In het testplan worden scenario’s nagemaakt over hoe de klant de website zou kunnen gebruiken, dit word dus getest alsof een klant gebruikt maakt van de website. Hierop staat duidelijk in stappen omschreven wat er gedaan moet worden om bijvoorbeeld een game te bestellen, een game te betalen of bijvoorbeeld hoe een medewerker een klant moet registreren en hoe er barcodes ingelezen gaan worden.

## Organisatie

In de Projectorganisatie word beschreven wie welke functie heeft in het project.

**Naam:** Bas van der Hoeven

**Functie:** Programmeur

**E-mail adres:** 301534@student.mboutrecht.nl

**Studentnummer:** 301534

**Telefoonnummer:** 06-28988758

**Beschikbaarheid:** Maandag, Woensdag t/m Vrijdag van 8:45 tot 16:00.

**Rol:** Hij schrijft alle code van de site, dus hij bouwt ook de functionaliteiten in de site.

**Naam:** Hans Odijk

**Functie:** Opdrachtgever

**Rol:** geven van de opdracht en waar zo nodig bij sturen als de opdracht niet word uitgevoerd zoals de opdrachtgever wenst.

## Planning

11-09-2015 – Inleveren Eisen- en wensenlijst, Vormgevingsdocument

18-09-2015 – Plan van aanpak

25-09-2015 – Functioneel ontwerp, Technisch ontwerp, Testplan

02-10-2015 – Functioneel ontwerp, Technisch ontwerp, Testplan

09-10-2015 – Technisch ontwerp, Beveiligingsdocument

16-10-2015 – Acceptatietest 1

30-10-2015 – Acceptatietest 2

## Kosten en baten

Materiaalkosten:

Aan materiaal heb ik geen kosten, alles waarmee ik het project maak is gratis, ook hoef ik geen nieuwe apparatuur aan te schaffen.

Mensuren:

Het aantal uur dat ik maximaal besteed om dit project te maken is **172** uur, dit kan dus ook minder zijn. Per uur verdien ik 30 uur, dus om de kosten te berekenen doe ik het aantal uur \* 30 en hierbij tel ik nog 20% op.

Hier komt uit: € 2376

## Risico’s

Tijdens het maken van de site kom ik waarschijnlijk wel dingen tegen waarvan ik niet helemaal weet hoe ik het moet maken/fixen, om hierachter te komen zoek ik het op via Google.

Ik ga een nieuw MVC Framework gebruiken, hier heb ik al een beetje verstand van, maar heb hiervoor waarschijnlijk ook google nodig.