

Kerntaak 1

Henk Bertens & Dimitri Nazari



15 februari 2017

Sedna software

Westelijke Havendijk 17e, Roosendaal

Inhoud

[1. Stelt de vraag en/of de informatiebehoefte vast 4](#_Toc475518626)

[1.1 Uitgewerkt interview met opdrachtgever: interviewvragen en gespreksverslag 4](#_Toc475518627)

[1.1.1 Interviewvragen 4](#_Toc475518628)

[1.1.2 Interview met opdrachtgever 4](#_Toc475518629)

[1.1.3 Gespreksverslag van het interview geaccordeerd door de opdrachtgever 4](#_Toc475518630)

[1.2 Hernieuwde opdracht, geaccordeerd door de opdrachtgever 4](#_Toc475518631)

[1.3 Offerte 4](#_Toc475518632)

[1.4 Prototype (wireframes) gebaseerd op Interview 4](#_Toc475518633)

[2. Maakt een plan van aanpak 4](#_Toc475518634)

[2.1 Plan van Aanpak gebaseerd op WP1.1, geaccordeerd door de opdrachtgever 4](#_Toc475518635)

[2.2 Globale planning voor het gehele project 4](#_Toc475518636)

[3. Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document 4](#_Toc475518637)

[3.1 Ontwerpdocument – Functioneel ontwerp 4](#_Toc475518638)

[3.1.1 Prototype 4](#_Toc475518639)

[3.1.2 Use Case Diagram 4](#_Toc475518640)

[3.1.3 Use Case Template 4](#_Toc475518641)

[3.2 Toelichting Use Case Diagram en Use Case Templates 4](#_Toc475518642)

[3.2.1 Use Case Diagram 4](#_Toc475518643)

[3.2.2 Use Case Template 4](#_Toc475518644)

[3.3 Prototype toelichting volgordelijkheid 4](#_Toc475518645)

[4. Maakt een technisch ontwerp 4](#_Toc475518646)

[4.1 Ontwerpdocument – Technisch ontwerp 4](#_Toc475518647)

[4.2 Modeldictionary 4](#_Toc475518648)

[4.3 Klassendiagram 4](#_Toc475518649)

[4.4 Datadictionary 4](#_Toc475518650)

[4.5 Sequentiediagrammen 4](#_Toc475518651)

[5. Richt de ontwikkelomgeving in 4](#_Toc475518652)

[5.1 Taakverdeling Ontwikkelomgeving 4](#_Toc475518653)

[5.2 Materialenlijst: Hard- en software van de ontwikkelomgeving 4](#_Toc475518654)

[5.2.1 Hardware 4](#_Toc475518655)

[5.2.2 Software 4](#_Toc475518656)

[5.3 Back-up procedure 4](#_Toc475518657)

[5.4 Verslag over de installatie, configuratie en testen van de testomgeving 4](#_Toc475518658)

[5.4.1 Installatie 5](#_Toc475518659)

[5.4.2 Configuratie 5](#_Toc475518660)

[5.4.3 Testen 5](#_Toc475518661)

# Stelt de vraag en/of de informatiebehoefte vast

## Uitgewerkt interview met opdrachtgever: interviewvragen en gespreksverslag

### Interviewvragen

* Korte introductie van opdrachtnemers.
* Korte introductie van opdrachtgevers.
* Welke Windows Phone versie wordt er gebruikt?
* Hoe lang dienen de gegevens beschikbaar te zijn voordat deze gearchiveerd worden?
* MoSCoW?
* Heeft de applicatie rollen (rechten) nodig? Denk hierbij aan admin e.d..

### Interview met opdrachtgever

### Gespreksverslag van het interview geaccordeerd door de opdrachtgever

## Hernieuwde opdracht, geaccordeerd door de opdrachtgever

## Offerte

## Prototype (wireframes) gebaseerd op Interview

# Maakt een plan van aanpak

## Plan van Aanpak gebaseerd op WP1.1, geaccordeerd door de opdrachtgever

## Globale planning voor het gehele project

# Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document

## Ontwerpdocument – Functioneel ontwerp

### Prototype

### Use Case Diagram

### Use Case Template

## Toelichting Use Case Diagram en Use Case Templates

### Use Case Diagram

### Use Case Template

## Prototype toelichting volgordelijkheid

# Maakt een technisch ontwerp

## Ontwerpdocument – Technisch ontwerp

## Modeldictionary

## Klassendiagram

## Datadictionary

## Sequentiediagrammen

# Richt de ontwikkelomgeving in

## Taakverdeling Ontwikkelomgeving

## Materialenlijst: Hard- en software van de ontwikkelomgeving

### Hardware

### Software

## Back-up procedure

## Verslag over de installatie, configuratie en testen van de testomgeving

### Installatie

### Configuratie

### Testen