Plan van aanpak tweede project

# Het project

De titel van de site is: Solitair.html.

Bestandsnaam van dit document: Plan van aanpak.

Namen: Ian Hartog en Bjørn Emmaneel.

Naam opdrachtgever: Mediacollege Amsterdam

Datum opgesteld: 27-11-2018.

Namen van de auteurs: Ian Hartog en Bjørn Emmaneel.

Contactgegevens: [26035@ma-web.nl](mailto:26035@ma-web.nl) en [27728@ma-web.nl](mailto:27728@ma-web.nl).

Voorwoord 3

Inleiding 3

Doelstelling 3

Doelgroep 3

Project definitie 4

Definitie done 4

Project aanpak 4

Technische oplossingen 5

Project beheersing 5

Op te leveren diensten 5

Slot 6

**Voorwoord**

In dit document laten wij u zien hoe wij te werk zijn gegaan bij het maken van ons project. En natuurlijk ook niet geheel onbelangrijk waarom we dat hebben gedaan. In dit document laten we u zien wat we allemaal gedaan hebben en in ons andere document gaan wij u laten zien hoe lang we hier mee bezig zijn geweest.

**Inleiding**

Na aanleiding van de briefing hebben wij een debriefing gemaakt om alle punten van de opdracht duidelijk te maken. De opdracht die wij hebben gekregen is het maken van een web based card game, of het maken van banner tracking. Wij mochten kiezen wat wij zouden doen en mijn project partner en ik hebben gekozen voor het maken van een web based card game, een solitair game om precies te zijn.

**Doelstelling**

De doelstelling van deze website is dat mensen online solitair kunnen spelen. Deze site kan door iedereen bezocht worden die zin heeft om dit kaartspel te spelen.

**Doelgroep**

De doelgroep van deze site zijn gamers, en dan voornamelijk gamers die van online card games houden. De meeste mensen zullen niet super lang op onze site zitten aangezien niet iedereen er van houd om heel lang solitair te spelen, maar sommigen zullen dit wel doen.

**Project definitie**

De opdrachtgever wilt graag een online card game, voor de andere opdracht wou de opdrachtgever graag een banner tracking. Mijn project partner en ik hebben ervoor gekozen om de online card game te maken, de invulling van de card game was vrij. Wij mogen dus zelf bepalen wat voor card game het word, en ook hoe het eruit komt te zien.

**Definition of done**

Wanneer kunnen wij het project van doing naar done verplaatsen?:

* Als er een design voor is;
* Als het design alle content eisen bevat;
* Als het product is gerealiseerd;
* Als het product responsive is;
* Als het product werkt in alle browsers.

**Project aanpak**

**Hoe gaan wij het project aanpakken?**

Als eerste doen wij de debriefing en het plan van aanpak. Daarna maken wij een planning, als onze planning klaar is gaan wij bezig met het maken van een wireframe en een flowchart. Als wij dat allemaal gedaan hebben gaan wij bezig met het coderen van onze web based card game (solitair). Als wij dit af hebben en getest hebben gaan wij de conclusie maken en onze post mortem. Tussendoor houden wij onze documentatie bij.

**Het team:**

Ian Hartog: Designer en developer.

Bjørn Emmaneel: Designer en developer.

**Planning**

Onze planning staat hierboven al uitgebreid uitgelegd dus wij zullen het hier nog even kort samenvatten: eerst plan van aanpak, debriefing, planning, wireframe en flowchart. Daarna bezig gaan met het coderen van onze online card game. En tussendoor houden wij onze documentatie bij.

**Technische oplossingen**

Wij gebruiken voor onze online solitair atom als codeer programma. Hierin schrijven wij onze HTML, CSS en onze Javascript. Omdat wij met zijn tweeën werken aan dit project zullen wij vaak GitHub gebruiken om codes met elkaar te delen en te verbeteren. Ook zullen wij gebruik maken van de optie in atom waardoor wij op hetzelfde moment aan dezelfde code kunnen werken.

**Project beheersing**

**Communicatie**

Omdat wij in een tweetal werken zullen wij natuurlijk goed moeten overleggen. Hiervoor gebruiken wij vooral Discord, hiermee kunnen wij chatten, bellen, videobellen en zelfs ons scherm delen. Natuurlijk zullen wij het er op school ook nog over hebben.

**Wie doet wat?**

Vooral in het begin hebben wij een duidelijke taakverdeling, Ik Ian Hartog doe vooral de documenten (zoals deze) en Bjørn Emmaneel doet in het begin vooral de wireframe en de flowchart. Als we naar het programmeren gaan zullen wij daar allebei mee bezig zijn, dus daar hebben wij niet echt een taakverdeling voor.

**Digitale hulpmiddelen**

Als digitale hulpmiddelen gaan wij uiteraard atom gebruiken als codeer programma, wij zullen natuurlijk ook wel lastige dingen opzoeken op internet omdat we dan kunnen leren wat wij moeten doen. Ook een belangrijk onderdeel van de digitale hulpmiddelen word volgens ons de inspect tool van google, zodat wij meteen kunnen zien wat onze fout is en waar die zich bevind, zo kunnen wij onze fouten namelijk makkelijker oplossen.

**Op te leveren diensten**

**Op te leveren diensten:**

* Zorgen dat het product goed is;
* De afspraken nakomen;
* Op tijd de opdracht inleveren.

**Op te leveren producten:**

* Een werkende online card game;
* Documentatie.

**Slot**

Wij hopen u genoeg geïnformeerd te hebben met ons plan van aanpak. Als u nog vragen of opmerkingen heeft over ons project kunt u die mailen naar: [26035@ma-web.nl](mailto:26035@ma-web.nl), of naar [27728@ma-web.nl](mailto:27728@ma-web.nl).