Plan van Aanpak

@YourService

Leereenheid: @YourService BT1

Versienummer: 0.1

Auteur(s): Cody Strijbosch

# 

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Wijziging | Wie |
| 2-11-2016 | 0.1 | - | Cody Strijbosch |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Inhoudsopgave

[Versiebeheer 2](#_Toc465765179)

[Inhoudsopgave 3](#_Toc465765180)

[Inleiding 4](#_Toc465765181)

[Achtergrond 4](#_Toc465765182)

[Doelstelling 4](#_Toc465765183)

[Opdracht 4](#_Toc465765184)

[Projectactiviteiten 4](#_Toc465765185)

[Projectgrenzen en randvoorwaarden 4](#_Toc465765186)

[Producten 4](#_Toc465765187)

[Kwaliteit 4](#_Toc465765188)

[Projectorganisatie 4](#_Toc465765189)

[Planning 5](#_Toc465765190)

[Kosten en Baten 5](#_Toc465765191)

[Akkoord leidinggevende/Projectleider 5](#_Toc465765192)

# Inleiding

Dit document geeft in een kort overzicht weer hoe ik, als opdrachtnemer, deze opdracht ga aanpakken. Ik zal duidelijk maken met welke middelen ik ga werken en wat de doorlooptijd is voor dit project. De doelstelling van dit project is om een robot aan te kunnen sturen met een laptop en de robot een paar bewegingen te laten doen als die over een lijn heen rijd.

# Achtergrond

Meneer Wouters is de opdrachtgever en klant. Het project is opgegeven door RijnIJssel.

# Doelstelling

De opdrachtgever wilt een robot die aangestuurd kan worden en manoeuvres kan uitvoeren bij een bepaald kleur lijn. Als leerling weet ik hoe ik een code van C# eruit ziet en hoe ik daarmee een robot kan aansturen.

# Opdracht

Het eindresultaat word een Robot die bestuurd kan worden vanaf de computer met de pijltjes toetsen, als die robot over een groene lijn gaat draait die om, over een rode lijn stopt die. Het doel van dit product is om met C# een robot te programmeren.

# Projectactiviteiten

Ik heb activiteiten zoals: Documenten afmaken die bij het project horen, workshops te geven over lego mindstorm en als er bugs zijn dan moet ik die oplossen. Ik de programma zelf schrijven en zelf ook testen.

# Projectgrenzen en randvoorwaarden

Dit project duur maximaal 5 weken (1 cyclus). Ik bepaal zelf de tijd in wanneer ik aan wat ga maken behalve de workshops. Er zijn geen onmogelijkheden in dit project.

# Producten

De producten die ik ga leveren in dit project zijn: Plan van aanpak, opdracht bevestiging, technisch ontwerp, functioneel ontwerp en een C# programma. Het technisch en functioneel ontwerp word besproken met de docent zodat hun het er mee eens zijn.

# Kwaliteit

Hoe ik er voor ga zorgen dat alles goed en netjes word afgeleverd: Ik ga alle lijsten langs van wat er gedaan moet worden, ook netjes met de klant alle datums afspreken en opschrijven in mijn agenda. Het eindproduct word gecontroleerd en getest door andere leerlingen zodat de kwaliteit van het product beter word.

# 

# Projectorganisatie

Mijn functie is het maken van het C# programma en documentatie. De funcite van de opdrachtgever is om de datums goed te hebben voor afspraken en natuurlijk is mijn taak daarvoor om op tijd te komen voor de afspraken. Ik ben zelf ook verantwoordelijk voor dat er gesprekken komen tussen mij en de opdrachtgever indien nodig.

# Planning

Zie bijlage strokenplanning

# Akkoord leidinggevende/Projectleider

|  |  |
| --- | --- |
| Naam |  |
| Datum |  |
| Handtekening |  |