Plan van aanpak

Project: De Gokkers

Projectgroepsnummer: 7

Projectgroepsleden: Tim, Okke en Floris van Londen

Projectbegeleider: Paul van Hegelsom, Peter Ipenburg en Fer van Krimpen

Plaats: Terheijdenseweg 350, 4826 AA Breda

Begin datum: 9-2-2014

Eind datum: 6-3-2015

Inhoudsopgave

[Hoofdstuk 1: Achtergronden 2](#_Toc409540055)

[Hoofdstuk 2: Projectopdrachten 2](#_Toc409540056)

[Hoofdstuk 3: Projectactiviteiten 2](#_Toc409540057)

[Hoofdstuk 4: Projectgrenzen 3](#_Toc409540058)

[Hoofdstuk 5: Producten 3](#_Toc409540059)

[Hoofdstuk 6: Kwaliteit 3](#_Toc409540060)

[Hoofdstuk 7: Projectorganisatie 4](#_Toc409540061)

[Hoofdstuk 8: Planning 6](#_Toc409540062)

[Hoofdstuk 9: Kosten en baten 6](#_Toc409540063)

[Hoofdstuk 10: Risico's 6](#_Toc409540064)

## Hoofdstuk 1: Achtergronden

Het Radius College is een opleidingsinstituut dat techniekopleidingen aanbiedt. Zij leiden jonge mensen op tot professionals die de wereld om hen heen verrassen en verbazen met slimme oplossingen. De vestiging waarbinnen deze projectgroep actief gelegen is, is aan de Terheijdenseweg 350  
4826 AA Breda. Dit project wordt binnen de afdeling van applicatieontwikkelaar gemaakt. Onze projectgroep bestaat uit Floris van Londen, Tom Smits en Okke Trommelen. De opdrachtgever wil dit project om onze vaardigheden op de proef te stellen en ons een leeroefening geven en dat is dat wij applicaties van de Gokkers moeten maken.

Oorsprong van opdracht<<

## Hoofdstuk 2: Projectopdrachten

De opdrachten met bepaalde eisen in dit project dat we moeten opleveren zijn:

* Minimaliseer en maximaliseer optie weghalen
* Hazen in plaats van honden
* Hazen van rechts naar links
* Er komt een backflip voor de winnende haas
* Run knop zoals knop op toetsenbord (in het Nederlands)
* Interface in het Nederlands

## Hoofdstuk 3: Projectactiviteiten

* Applicatie “De Gokkers” maken
* Als iets niet duidelijk is wordt hierover overlegt en/of een onderzoek naar gedaan.
* Presentatie en voorbereiden
* Benodigde software
* Plan van Aanpak

Inwinnen van informatie:  
Grotendeels winnen we informatie in van documentatie, projectontwikkelaars en het internet.

## Hoofdstuk 4: Projectgrenzen

* Er kan van 5 tot en met 15 euro gewed worden.
* Er is een bank waarin het bedrag van elke gokker word bijgehouden en word geupdate.
* Er kan maar 1 weddenschap worden geplaatst per speler op 1 haas.
* De hazen maken een maar 1 backflip, en geen meerdere.
* Ze lopen niet door als ze bij de finish lijn zijn aangekomen.
* Opdrachtgever heeft niet het recht om later eisen toe te voegen(Deze zijn vastgesteld binnen de eisenlijst in overeenkomst met projectontwikkelaar en de pdf “Project De gokkers”).

## Hoofdstuk 5: Producten

* Contractafspraken
* Taakverdeling
* Plan van Aanpak
* Planning
* Werkende applicaties

## Hoofdstuk 6: Kwaliteit

Ervoor zorgen dat er aan de eisen van het project voldaan wordt.

We hebben vooraf een eisenlijst opgesteld en die samen met de opdrachtgever doorgelopen zodat we weten waaraan we moeten voldoen.

Ervoor zorgen dat de opgeleverde (tussen)producten goed werken doormiddel van testen, controles en goedkeuringen.

Ervoor zorgen of dat er verbeterde punten zijn in de producten doormiddel van ze te laten testen door verschillende personen.

Ervoor zorgen of dat bepaalde personen nog advies over de producten om iets efficiënter te doen.

Ervoor zorgen dat de juiste software geïnstalleerd is (Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate, Microsoft Visio, Microsoft Project en GitHub)

Ervoor zorgen dat wij hard aan het project werken en indien nodig ook thuis eraan werken. We gaan dit waarborgen door dingen te vragen als we ze niet snappen. En degene aan wie uitleg gevraagd wordt moet zo goed mogelijk uit te leggen. Ook gaan we geconcentreerd aan de slag en elkaar niet te veel afleiden.

## Hoofdstuk 7: Projectorganisatie

**Organisatie**

Tom Smits

0621993793

Skype: Tom-Smits

Email: TMsmits@gmail.com

Okke Trommelen

Mobile nummer: 0610846586

Skype: okkeh96

Email: [okke\_trommelen@live.nl](mailto:okke_trommelen@live.nl)

Floris van Londen

Mobiel nummer: 0637406765

Skype: BTinfinite

Email: [FvLonden@gmail.com](mailto:FvLonden@gmail.com)

**Taakverdeling**

Samenwerkingscontract Groep 7, Project De gokkers.

Taakverdeling:

**1**

A Samenwerkingscontract: Okke

B Bereikbaarheidslijst: Okke

C Taakverdeling: Floris van Londen

**2**

A Plan van Aanpak: Samen

B Planning en taakverdeling: Samen

**3**

A Form design: Samen

B Drie classen aangemaakt: Ieder 1 class

C Door visual studio gegenereeds classendiagram: Aanvullen of verwijzen naar planning MS project

D Twee arrays in de juiste klassen

E Methode TakeStartingPosition()

F Methode Run()

K Logboeken(wekelijks)

F Concept presentatie

**4**

A Definitie presentatie

B Procesbeoordeling

C Individuele reflectie

**Informatie**

1. Als iemand niet aanwezig is meld probeert hij/zij het van te voren te melden en doet een gedeelte van zijn werkt thuis.
2. Volgens de bereikbaarheidslijst in contact kunnen komen.
3. Aan de planning en afspraken houden.
4. Als iets niet duidelijk is wordt hierover overlegt en/of een onderzoek naar gedaan.
5. Het opgeleverde product werk er netjes uitlaten zien.

## Hoofdstuk 8: Planning

Zie MS project

## Hoofdstuk 9: Kosten en baten

We hadden geen kosten aangezien we alle apparatuur al bezitten en alle software(Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate, Microsoft Visio, Microsoft Project en GitHub) die we nodig hadden we al hadden/gratis was.

Als we 10 euro per persoon per uur zouden verdienen aan 19 uur project in een week is 285 euro.

We werken 3 weken lang aan dit project dus zouden we 855 euro verdienen(als we uitbetaald zouden worden).

De baten zijn dat we een werkende applicatie ontwikkelen en in het proces leren hoe dit te doen.

## Hoofdstuk 10: Risico's

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Interne risico’s** | **Impact** | **Kans** | **Consequentie** | **Voorkomen** | **Prioriteit** |
| Als de afspraken die worden gemaakt niet worden nagekomen zou het gebeuren dat er onrust en ruzie ontstaan in het team. | 8 | 2 | Tijdsnood.  Slechte kwaliteit van producten. | Aan de afspraken houden.  Problemen melden aan de groep en deze oplossen. | 16 |
| Als de Deadline niet gehaald zou worden dan is er in het team niet goed overlegt en zeker niet goed gepland. | 10 | 1 | Meer kosten.  Tijdsnood. | Beter overleggen.  Goede afspraken maken.  Aan de planning houden. | 10 |
| Wanneer er te weinig kennis is over een opdracht zal hier mee overlegt en/of een onderzoek naar gedaan moeten worden en hierbij zal tijd verloren gaan aan belangrijkere zaken. | 7 | 1 | Tijdsnood. | In vrije tijd naar informatie zoeken.  Betere uitlegt krijgen. | 7 |
| Als er gebrek aan motivatie is in de projectgroep kan het project niet af komen | 6 | 3 | Opdrachten duren langer.  Project komt niet voor de deadline af. | Gemotiveerd naar school gaan. | 18 |
| Als de contactafspraken die worden gemaakt niet worden nagekomen zou het gebeuren dat er onrust en ruzie ontstaan in het team. | 8 | 1 | Tijdsnood.  Slechte kwaliteit van producten. | Aan de contactafspraken houden.  Problemen melden aan de groep en deze oplossen. | 8 |
| Projectgroep heeft geen tijd voor een risicoanalyse. | 9 | 1 | Je kunt tegen een heleboel risico's aan lopen en ze niet oplossen. | Een risicoanalyse opstellen. | 9 |
| De projectgroep doen de gemaakte opdrachten niet netjes opmaken. | 4 | 3 | De gemaakte opdrachten bevatten verschillende opmaak instelling en is vervellend om te lezen | Opmaak samenvoegen. | 12 |
| De projectgroep hebben de gemaakte opdrachten niet volgens de benodigdheden gemaakt. | 10 | 1 | De opdrachtgever is niet blij met het opgeleverde product. | De opdrachten goed lezen. | 10 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Externe risico’s** | **Impact** | **Kans** | **Consequentie** | **Voorkomen** | **Prioriteit** |
| Geen stroom. | 10 | 1 | Niet lang kunnen werken doordat de accu van de laptop leeg gaat. | Laptop met grootte accu.  Laptop met efficiënte accu.  Energiebesparingstand inschakelen. | 10 |
| Geen internet. | 8 | 1 | Geen informatie kunnen opzoeken.  Project documenten kunnen niet gesynchroniseerd worden. | Offline help en ondersteuning.  USB-stick. | 8 |
| Hardware problemen. | 10 | 1 | Niet goed kunnen werken. | Checken of dat je alles wat je nodig hebt voordat je naar school gaat | 10 |
| Software problemen. | 10 | 1 | Niet goed kunnen werken. | Opnieuw installeren of repareren.  Andere software gebruiken om het tijdelijk te vervangen. | 10 |
| Bestandsverlies. | 10 | 1 | Niet alle bestanden zijn up-to-date.  Bestanden die mogelijk niet goed werken. | Back-ups maken.  Versiebeheer.  GitHub. | 10 |
| Ziek worden. | 1 | 1 | Geen hulp van projectleden. | Genoeg vitamines binnen krijgen.  Bestanden zijn bij beiden projectleden up-to-date. | 1 |
| Opgeleverde product werkt niet. | 10 | 1 | Slechte beoordeling van het project. | Checken of dat alle bestanden juist zijn bijgewerkt. | 10 |
| Geen afstemming met andere projecten. | 5 | 1 | Je komt tegen eerder gemaakte problemen aan. | Door terug te kijken naar andere gemaakte projecten kan je leren van problemen waar je tegen aan liep. | 5 |
| Onstabiel internet | 8 | 5 | Geen informatie kunnen opzoeken.  Project documenten kunnen niet gesynchroniseerd worden. | Offline help en ondersteuning.  USB-stick. | 40 |
|  |  |  |  |  |  |