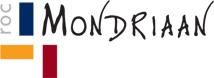
**Projectwijzer Pizza**

Opleiding Software Developer

ROC Mondriaan

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving



ROC Mondriaan, School voor ICT

Studierichting Software Developer

Crebonr. 25604

Versie 1.1

Naam: Riza Incedal

Klas: T2K

Inhoud

[1 PROJECT Pizza 3](#_Toc126598237)

[1.1 Inleiding 3](#_Toc126598238)

[1.2 Voorkennis 3](#_Toc126598239)

[1.3 Projectorganisatie 3](#_Toc126598240)

[1.4 Beschrijving van het project 4](#_Toc126598241)

[1.5 Release Planning 4](#_Toc126598242)

[1.5.1 Release Planning – visie en perspectief 4](#_Toc126598243)

[1.5.2 Release Planning - indeling in Sprints 7](#_Toc126598244)

[1.6 Wat lever je op aan het eind van je project? 9](#_Toc126598245)

[1.7 Afronding en waardering/beoordeling van het project 9](#_Toc126598246)

[1.8 Relatie met de lessen 9](#_Toc126598247)

[Bijlage A: Gedragsregels 10](#_Toc126598248)

# PROJECT Pizza

## Inleiding

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Periode 1 | Periode 2 | Periode 3 | Periode 4 | Periode 5 | Periode 6 | Periode 7  Project Pizza | Periode 8 | Periode 9 | Periode 10 | Periode 11 | Periode 12  Examen  B1-K1 B1-K2 |
| Jaar 1 | | | | Jaar 2 | | | | Jaar 3 | | | |

Beste student,

Voor je ligt de projectwijzer, een routebeschrijving die je de komende periode de weg wijst door het Pizza project.

Aankomende periode ga jij individueel het project Pizza maken. Om het project Pizza te maken ga jij deze periode het framework Symfony leren.

In het Pizza project zitten de technieken: Twig, Route, Annotation, Doctrine, inloggen

## Voorkennis

Om dit project succesvol te kunnen uitvoeren is de volgende voorkennis en vaardigheden noodzakelijk, namelijk:

* HTML5 en CSS3
* Bootstrap 5
* Algemene programmeerstructuren
  + Variabelen
  + Datatypes
  + Loops
  + Conditionele statements
* Object Georiënteerd programmeren
  + Classes
  + Public en private en protected eigenschappen en methodes
  + Getters en setters
* SCRUM
* Git versiebeheer

## Projectorganisatie

Je werkt minimaal 8 uur per week gedurende de periode aan dit project en je Symfony kennis.

## Beschrijving van het project

Pizzaketen Sopranos breidt uit. Daardoor ontstaat de behoefte aan een website voor online-bestellingen.

De heer Carleone is hoofd automatisering van Sopranos pizza. Hij is op zoek naar uitvoerders voor het maken en onderhouden van een website voor online-bestellingen.

Jij gaat deze applicatie zelfstandig ontwerpen en programmeren als beginnend applicatie-ontwikkelaar.

De website van Sopranos pizza moet aan de volgende eisen voldoen:

* Website met navigatiebalk naar het home, contactgegevens en inlogpagina.
* In de homepagina zie je 3 categorieën pizza’s:
  + Vegetarische pizza
  + Vlees pizza
  + Vis pizza
* De klant kiest 1 pizza.
* De klant kiest uit: medium pizza (25 cm), large pizza (35 cm) of calzone.
* De klant vult een bestelformulier in, waarna de bestelling geplaatst wordt.
* De pizzabakker logt in.
* De pizzabakker ziet alle bestellingen met bestelstatus.

Extra:

* De pizzabakker verandert de bestelstatus (to do, in progress, done).
* De klant kan per bestelling meerdere pizza’s bestellen

## Release Planning

### 1.5.1 Release Planning – visie en perspectief

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titel**  **Pizza Sopranos** | **Vak**  **PHP, Project** | **Product Owner** |
| **Leerjaar, niveau**    **Periode 7** | **Teamleden** | **Aantal lessen/hoeveel tijd**    **7 sprints/weken** |

Tijdens de Release Planning geeft de Product Owner de teams visie, perspectief en kwaliteitseisen:

|  |  |
| --- | --- |
| **WAT** zijn de leerdoelen?   * De student neemt verantwoordelijkheid voor eigen taken. * De student vertaalt de user story’s naar to do’s * De student bepaald de user story’s voor de sprint backlogs * De student maakt een wireframe * De student maakt een ERD gebaseerd op de opdracht. * De student maakt een datadictonary * De student programmeert een inlog scherm * De student kan ingelogde pizzabakker laten uitloggen * De student haalt de pizza categorieën uit de database. * De student laat de bijbehorende pizza’s bij een categorie zien. * De student programmeert een orderformulier met een geselecteerde pizza en een dropdown van sizes. * De student slaat de orders op in de database. * De student haalt de orders op om aan de pizzabakker te tonen * **EXTRA**: De student programmeert een pagina waarbij de pizzabakker de status van de order kan wijzigen. * De student test de pizza applicatie door gebruik te maken van de testtool JosF. * De student noteert in een logboek review en retro * De student presenteert de pizza website. * De student kan de code uitleggen * De student verbeterd zichzelf naar aanleiding van feedback * De student werkt met github * De student houdt zich aan de gedragsregels in de lessen.         **WAT** is het belang hiervan (voor andere vakken, voor examen, voor studie, voor later)?  Naast vakinhoudelijke kennis en vaardigheden raak je ook vertrouwd met bijvoorbeeld, nauwkeurig blijven werken onder tijdsdruk en telkens een oplossing zoeken voor de opkomende problemen. Je maakt testscenario’s aan met de testtool JosF en maakt gebruik van github desktop. Je leert jezelf te presenteren voor nu (stage) en later.    **WAT** hebben jullie geleerd, als dit af is?    Maken van Functioneel Ontwerp en Technisch Ontwerp. Programmeren met het framework Symfony.    **WAT** gaan jullie aan het einde van de sprints opleveren, als team en individueel?  Een werkende pizza webapplicatie. | |
| **Product – team %** | **Product – individueel 80%** |
| **Proces – team %**  *(Teamreflectieverslag met daarin opgenomen de individuele reflectieverslagen)* | **Proces – individueel 20%** |

### 1.5.2 Release Planning - indeling in Sprints

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprint 0 | Aanvang | **Klaar voor de start**   * Projectwijzer bespreken * Beoordeling houding bespreken |
| Sprint 1 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Start met project**     * De student vertaalt de user story’s naar to do’s * De student bepaald de user story’s voor de sprint backlogs * De student maakt een wireframe * De student maakt een ERD gebaseerd op de opdracht. * De student maakt een datadictonary   Deadline:  10-2-2023  Sprint oplevering  *- Functioneel ontwerp*  *- Technisch ontwerp* |
| Sprint 2 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Nieuw project**    Deadline:  17-2-2023  <https://symfonycasts.com/screencast/symfony>  introductie video 1 t/m 12  Sprint oplevering  *- Starten van een nieuw project met routes en twig pagina.*  *- 2 pagina’s af. De home pagina en contact pagina* |
| Sprint 3 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Database aanmaken**  databases video 1 tm 5  <https://symfonycasts.com/screencast/symfony4-doctrine/install>  Documentatie:  <https://symfony.com/doc/5.4/doctrine.html>  Deadline:  24-2-2023  Sprint oplevering  *- Database maken.*  *- Category entity maken*  *- Homepage met categorieën uit database.* |
| Sprint 4 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Database Relaties**    database relaties video 1 tm 4  [https://symfonycasts.com/screencast/symfony4-doctrine-relations](https://symfonycasts.com/screencast/symfony4-doctrine-relations" \t "_blank)    Sprint oplevering  Deadline:  10-3-2023  *- Pizza entity maken*  *- Relatie aanmaken tussen Category en Pizza*  *- Pizza’s per category laten zien* |
| Sprint 5 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Formulieren**    Video 1 t/m 5 + lezen video 7  [https://symfonycasts.com/screencast/symfony-forms](https://symfonycasts.com/screencast/symfony-forms" \t "_blank)  Documentatie:  https://symfony.com/doc/5.4/forms.html  Sprint oplevering  Deadline:  17-3-2023  *- Order entity maken*  *- Order Formulier maken*  *- Order in de database opslaan* |
| Sprint 6 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Inloggen en Pizzabakker**    Security video 1 tm 7  [https://symfonycasts.com/screencast/symfony4-security](https://symfonycasts.com/screencast/symfony4-security" \t "_blank)  Documentatie:  [Security (Symfony 5.4 Docs)](https://symfony.com/doc/5.4/security.html)  [Databases and the Doctrine ORM (Symfony 5.4 Docs)](https://symfony.com/doc/5.4/doctrine.html" \l "updating-an-object)  Deadline:  24-3-2023  Sprint oplevering  - *Inlog pagina maken*  *- Pizzabakker laten inloggen op een pagina*  *- Wachtwoord encoderen en decoderen*  *- Pizzabakker redirecten naar een overzichten pagina* |
| Sprint 7 | 6 uur project  4 uur  PHP | Titel/doel **Testen en opleveren**     * De student test de pizza applicatie door gebruik te maken van de testtool JosF inloggen.     Sprint oplevering  Deadline week van  27-3-2023  *- Functioneel ontwerp*  *- Technisch ontwerp*  *- JosF* test inloggen  *- github adres van de applicatie (internet adres)*  *- geëxporteerde database (code)* |

## Wat lever je op aan het eind van je project?

Je levert aan de beoordelaars de volgende producten op:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PROJECTDOCUMENTATIE | | |
| werkproces | **naam** | **producten** |
| B1-K1-W1 | *Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang* | Scrumdocumenten |
| B1-K1-W2 | *Ontwerpt software* | Functioneel ontwerp   * User story’s   Technisch ontwerp   * ERD * Datadictonary |
| B1-K1-W3 | *Realiseert (onderdelen van) software* | Applicatie Pizza Sopranos |
| B1-K1-W4 | *Test software* | JosF met Test inloggen |
| B2-K2-W1 | *Voert overleg* |  |
| B2-K2-W2 | *Presenteert het opgeleverde werk* | Presentatie  Git: Per US een branch |
| B2-K2-W3 | *Reflecteert op het werk* | Scrumdocumenten:   * (Retro/Review)   Gedrag/Houding:   * Aanwezigheid * Deelnemen aan les * Meedoen met les * Huiswerk maken * Les verstoring |

## Afronding en waardering/beoordeling van het project

Het project wordt beoordeeld op basis van de werkprocessen. Tijdens de PHP lessen zal gelet worden op gedrag in de les:

* Aanwezigheid
* Deelnemen aan les
* Meedoen met les
* Huiswerk maken
* Les verstoring

## Relatie met de lessen

De lessendie in dezelfde periode worden gegeven zijn ondersteunend voor het uitvoeren van het project.

* PHP: in de PHP lessen zullen extra Symfony opdrachten gemaakt worden. Deze opdrachten bevatten de technieken die in de lessen behandeld zijn. De lesstof wordt nogmaals toegepast.

# Bijlage A: Gedragsregels

1. Wees respectvol

* Wees aardig en vriendelijk tegen je klasgenoten en leraar.
* Praat niet terwijl je klasgenoot/leraar aan het praten is.
* Houd je aan alle schoolregels.

1. Wees vindingrijk

* Probeer de antwoorden op je vragen te vinden met behulp van je boek, aantekeningen, enz.
* Vraag je klasgenoten en leraar om hulp wanneer je het nodig hebt.

1. Verantwoordelijk zijn

* Woon alle lessen bij en kom op tijd.
* Neem je projectwijzer mee naar elke les.
* Lever opdrachten op tijd in.

1. Wees klaar

* Actief deelnemen aan lessen en activiteiten.
* Gebruik je telefoon alleen als hulpmiddel; laat je er niet door afleiden

Elke **PHP les** krijg je een cijfer.

0 = Niet aanwezig

1 = Onvoldoende (niet houden aan de 4 regels)

2 = Voldoende