Pablo Nicolaas

Brandon Tromp

Menno van Zijtveld

Jeffrey Meyer

Beverwijk, 20 Oktober 2017

Versie 1.0

# PLAN VAN AANPAK

DnD Mobile Inventory

Inhoudsopgave

[1. Achtergronden 1](#_Toc484776369)

[2. Projectopdracht 4](#_Toc484776370)

[3. Projectactiviteiten 6](#_Toc484776371)

[4. Projectgrenzen 8](#_Toc484776372)

[5. Producten 9](#_Toc484776373)

[6. Kwaliteit 10](#_Toc484776374)

[7. Projectorganisatie 11](#_Toc484776375)

[8. Planning 12](#_Toc484776376)

[9. Kosten en baten 13](#_Toc484776377)

[10. Risico’s 14](#_Toc484776378)

# Achtergronden

## Inleiding

D&D staat voor Dungeons and Dragons. Het is een “fantasy tabletop roleplaying game” dat onstond in 1974 en is momenteel in de 5e editie.  
Het begon als een papier en pen spel, waarin mensen personages maakten met 6 verschillende scores die de verschillende krachten van de personage toonden. Men begon met een standaard uitrusting en konden andere en betere verkrijgen. Over de edities heen is dit uitgebreid en zijn er veel meer opties voor spelen, veel meer items en veel meer werelden.  
Tegenwoordig zijn er zoveel mogelijkheden in het spel dat gummen en rekenmachines bijna niet te ontwijken zijn als men het spel normaal speelt.  
Maar een hoop rekenwerk kan verholpen worden en zelfs geautomatiseerd.  
Zij die goed zijn in excel hebben vaak grote werkbladen ingevuld met alles wat ze denken nodig te hebben. Dit is vaak de gamemaster en niet de spelers zelf. Die werken vaak nog met losse bladen waar soms dingen dubbel op staan, verkeerd opgeschreven, kwijtgeraakt, etc.  
Wat wij willen creëren, is een applicatie maken die makkelijk toegangbaar is voor iedereen. Een overzichtelijke digitale inventory, waar aanpassingen makkelijk te maken zijn, informatie snel zichtbaar is en alles automatisch doorrekend.

## Opdrachtgever/opdrachtnemer

Wij zijn eigenlijk onze eigen opdrachtgever. Het product is door ons verzonnen er is wel een ‘projectbegelijder’ aangewezen. Dit is Jesper.

## Stakeholders

De stakeholders zijn in dit geval de spelers van Dungeons and Dragons. Zij moeten gebruik gaan maken van wat wij gaan maken. Het plan van aanpak word geleverd aan Jesper.

# Projectopdracht

In dit hoofdstuk staat precies beschreven wat wij gaan maken. Alles wat hier

buiten valt wordt besproken in het hoofdstuk ‘Projectgrenzen’. (hoofdstuk 4)

## Doelstelling

Wij hebben deze opdracht zelf voor ons opgezet. Met een groepje mensen spelen wij Dungeons and Dragons en raken onze inventories op het papieren blad steeds vol en het gummen is erg vervelend. Zo zijn wij met het idee gekomen om zelf een inventory app hiervoor te maken.

## Probleemstelling

Het steeds gummen op het papier maakt het papier een beetje dof. Ook is voor alle objecten in een inventaris van een speler erg klein op het blad zelf. Het onderhouden van items met een bepaalde hoeveelheid wordt hierdoor erg lastig aangezien het papier op een gegeven moment stuk gaat van het gummen of dof wordt.

## Eisen

* Een item zelf kunnen aanmaken.
* Lijst met eisen wat een item nodig heeft:
  + Naam
  + Aantal
  + Mechanical tekst (Hier kunnen eigenschappen en bonussen van de items gezet worden)
  + “Flavor tekst” (beschrijving van het item)
  + Prijs
  + Gewicht
  + Soort item (uitrusting, armor, wapen, magisch, attunement) voor sorteren
* Items kunnen verwijderen.
* Geld invoeren (wordt ook met gewicht gerekend) (6 soorten munten).
* Aantallen snel aanpassen.
* snel de informatie van een item zien.
* Keuze voor speelstijl (regels voor inventarissen).
* Automatisch totale gewicht berekening.

## Wensen

* Meerdere inventarissen per personage.
* Meerdere personages.
* Sorteerbaar.
* Items zelf organiseren (slepend).
* Favorieten / items die worden gebruikt, gedraagt.
* De standaard items uit het Player’s Handbook in de app.
* Lijst met wensen voor items:
  + In geval van wapens
    - Dmg dice
      * Extra condities (?)
    - Dmg soort
    - Extra eigenschappen (light, range, etc)
  + In geval van Armor
    - AC bonus (?)
    - Soort armor (light, medium, heavy, shield, accesory)
    - Resistances(?)
      * Immunities(??)
  + Magische items
    - Attunement
    - Duidelijk maken wat ze doen in “Flavor Tekst”
      * DC’s en bonussen(?)

# Projectactiviteiten

De volgende activiteiten in de fase ’uitvoering’ staan hieronder. De ene is wat groter dan de andere.

* Landing Page
* Info pagina
* Side Bar
* Open backpack
* Selected Item
* Coin pouch
* Delete Modaal
* Database inrichten
* Functionaliteit database

Het ene onderdeel is moeilijker dan het andere en zal dus meer tijd in beslag nemen daarom heb ik alle onderdelen een niveau gegeven van 1 tot 3. 1 is in dit geval makkelijk en kost weinig tijd en 3 moeilijk en kost meer tijd.

Het programmeren van de landing page (Niveau 1):

* Tekst met wat uitleg
* Header met een knop voor de info en settings
* Knop om een inventory aan te maken.

Het programmeren van de info page (Niveau 1):

* Uitleg over de verschillende inventorys en functies
* Header met knop om terug te gaan naar de vorige pagina.
* Een groep tabbladen met elk hun eigen uitleg over verschillende functies

Het programmeren van delete modaal (Niveau 1):

* Simpele delete mededeling
* 2 knoppen, 1 met Yes en 1 met No

Het programmeren van discard changes modaal (Niveau 1):

* Simpele tekst melding
* 2 knoppen, 1 met Yes en 1 met No

Het programmeren van de settings page (Niveau 2):

* De naam van de setting met daarnaast een slider om de setting aan en uit te zetten
* Functionerende opties

Het programmeren van de side bar (Niveau 2):

* Een knop in de header om de side bar te sluiten
* Een knop om een inventory toe te voegen
* Een lijst met de aangemaakte inventorys waaropp geklikt kan worden om deze te openen

Het programmeren van item toevoegen (Niveau 2):

* Zoek functie zodat je door de standaard items heen kan zoeken
* Met één klik een standaard item toevoegen aan je inventory
* Een knop waarmee je een custom item kan toevoegen
* Standaard items worden opgevraagd uit de database

Het programmeren van inventory toevoegen (Niveau 2):

* Naam kunnen geven aan de inventory
* Maximale gewicht dat in de tas kan
* De size van je personage
* Een knop waarmee je hem toevoegt aan de sidebar

Het programmeren van de coin pouch (Niveau 2):

* Alle munt gestorteerd op een logische manier
* De hoeveelheid van de munten weergeven
* + en – knoppen zodat en makkelijk kleine bedragen afgehaald van kunnen worden
* Als er op de hoeveelheid gedrukt wordt moet het aangepast kunnen worden.

De database inrichten (Niveau 2):

* De database op een logische manier inrichten

De database functioneel maken (Niveau 2):

* Zorgen dat de data makkelijk opgevraagd kan worden uit de database

Het programmeren van de open backpack (Niveau 3):

* De juiste items en informatie moet worden opgevraagd
* Item toevoegen
* Item moet gewijzigd kunnen worden als hierop wordt gedrukt
* Dubbele items moeten stacken en makkelijk eraf te kunnen halen en erbij kunnen doen

Het programmeren van selected item (Niveau 3):

* Informatie moet kunnen aangepast
* Delete functie
* Knop om de wijzigingen te bevestigen en op te slaan
* Een knop die je terug brengt naar de inventory die je open had

# Projectgrenzen

# Project grenzen

Het komende stuk gaat over hoe ver wij aan het project kunnen werken en wat er in ons eindresultaat gaat komen. Wij hebben de opdracht aan onszelf gegeven om een inventory app te maken voor D&D 5e.

# Scope

Belangrijkste onderdelen:

* Landing page  
  Sidebar met inventories
* Instellingen voor de inventory
* Inventory waar items in staan
* Knop om items aan te maken
* Itemview waar informatie staat en waar dat aanpasbaar is en het item aangemaakt kan worden
* Geldbeheer
* Infopage over de verschillende functies in de app
* Instellingen

# Afbakening

## Op de grens

De onderdelen die we erbij kunnen maken, als er tijd over is.

* Sorteren op types
* Opties voor standaard items

## Buiten de grens

De onderdelen die buiten het project vallen

* Geen compleet karakter sheet
* Geen doorrekenen van damage dice, savingthrow dc’s, AC’s
* Geen website
* Sorteer volgorde saven
* Zoekfunctie

Wij hebben tot de Februari voor dit project. Mochten wij te laat zijn dan wordt er voor uitstel gevraagd worden dit zal van te voren gebeuren.

# Producten

## Technisch Ontwerp

Beschrijving van de technische specificaties van het systeem, waarin is weergegeven op welke wijze het systeem de functionaliteit, die vastgelegd is in het functioneel ontwerp, technisch gaat vervullen.

## Functioneel Ontwerp

Een Functioneel Ontwerp bevat een beschrijving van alle te ontwikkelen functionaliteiten van de website. EenFunctioneel Ontwerp (FO) laat stap voor stap zien hoe een gebruiker door de toekomstige applicatie kan 'klikken', met daarbij enkele voorbeelden uitgewerkt in de Wireframes.

**Plan van aanpak**  Dit is het document waarin beschreven wordt hoe het project uitgevoerd gaat worden. Je krijgt een opdracht van de opdrachtgever. Daarna is het aan jou als projectleider om een manier te bedenken om het uiteindelijke doel te bereiken.

## Front-end

Dit gedeelte van een website dat zichtbaar is voor de bezoeker zoals afbeeldingen, lettertype en webdesign. Met deze website gaan we voor de volgende front-end pagina’s.

* Landing Page
* Info pagina
* Settings page
* Side Bar
* Inventory aanmaken
* Open inventory
* Selected Item
* Item toevoegen
* Coin pouch
* Delete Modaal
* Discard changes modaal

## Backend

Dit gedeelte is niet zichtbaar voor de bezoeker, terwijl de bezoeker op de front-end bezig is zorgt de backend ervoor dat alles goed verloopt via de server.

De methodes die onder andere hierbij gaan behoren zijn:

* Database inrichten
* Functionaliteit database

# Kwaliteit

De kwaliteit van het eindproduct moet goed zijn, uitermate geen spellingsfouten en geen rare bijproducten wat niet door de opdrachtgever is opgegeven.

## Technisch ontwerp

Het technisch ontwerp wordt door 2 man gemaakt en wordt daardoor ook door 2 man nagekeken op spellingsfouten en dergelijke zins fouten die fout staan geschreven. Ook wordt er gekeken of er niet iets mist en of er iets uit kan om het compact te houden. De eindverantwoordelijke is Brandon

## Functioneel ontwerp

Het functioneel ontwerp bevat veel documenten van te ontwikkelen functionaliteiten, daardoor wordt het door iedereen grondig doorgelezen zodat er geen spellingsfouten over het hoofd worden gezien. Ook wordt er naar de inhoud gekeken.

## Plan van aanpak

Het plan van aanpak (PVA) is grotendeels over hoe het projectteam het project gaat aanpakken en is dus belangrijk. We zorgen er met zijn alle voor dat de documenten aanwezig zijn. De documenten worden dus ook door iedereen doorgelezen zodat iedereen weet wat er afgesproken en geschreven wordt.  
De eind verantwoordelijke is Brandon.

## Front-end

De front-end wordt gemaakt door de programmeurs en die zorgen ervoor dat er comments aanwezig zijn zodat iedereen snapt wat waarvoor dient. Alle programmeurs blijven onderling contact houden zodat iedereen zijn mening kan geven en we zo tot een goed eindresultaat komen.

## Backend

De backend wordt door de twee overige programmeurs gemaakt en wordt zowel voorzien van comments. Alle programmeurs blijven onderling contact houden zodat iedereen zijn mening kan geven en we zo tot een goed eindresultaat komen.

# Projectorganisatie

Ons project bestaat uit een groepje van 4 man. Dit zijn allemaal leerlingen van het Nova college Beverwijk. Dit groepje bestaat uit:

-Pablo Nicolaas **Project leider**

06-41691184

pablo\_nicolaas@live.nl

-Jeffrey Meyer **project lid**

06-40796777

meyer.jeffrey@hotmail.nl

-Brandon Tromp **Documentatie beheerder**

06-34401603

brandon\_tromp8@hotmail.com

-Menno van Zijtveld **project lid**

06-41399297

sczijtveld@gmail.com

Wij zijn elke maandag, woensdag, donderdag en vrijdag samen en werken dan aan het project. Iedereen heeft hetzelfde rooster dus zal ook op het zelfde moment aan het project werken.

Iedereen heeft een bepaalde taak in het project. Voor de volgende taken die hier beschreven staan. staat er wat deze moeten doen binnen het project:

* Projectleider

Zorgt ervoor dat projectleden en de documentatie beheerder op tijd dingen afkrijgen. Ook help deze bij het maken van het eindproduct.

* Documentatie beheerder

kijkt documentatie na dat ingeleverd moet worden en helpt bij het maken van het eindproduct.

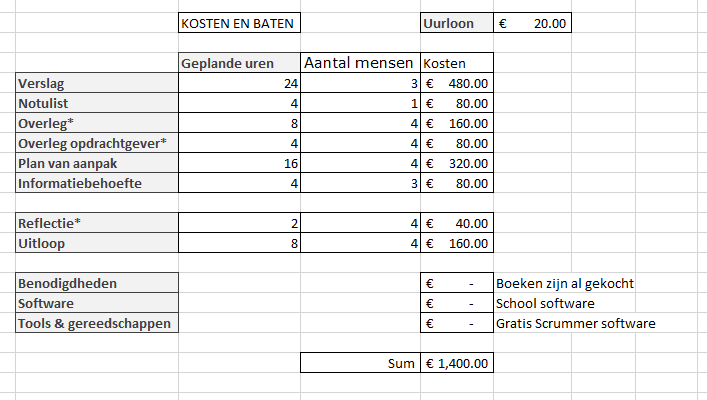
* Project lid

Moet zich betrekken bij het project door bepaalde documentatie te maken en het maken van het eindproduct.

# Planning



# Kosten en baten



# Risico’s

In dit hoofdstuk wordt de haalbaarheid van het project besproken.

## Interne risico’s

* Niet haalbare deadline
* Niet programeer talen
* Onvoldoende bekendheid van het project binnen de organisatie
* Meer werk dan dat we dachten

## Externe risico’s

* Vage projectgrenzen
* Wijzigingen in de samenstelling van het ontwikkelteam