EA Sports 3.0

FIfa

periode 4 groep 10

Joey Oonincx Kaan Yasar Kevin Nunes da Silva Ben Smits Noël van Pijnen

Contents

[Hoofdstuk 1: Projectgrenzen 3](#_Toc480379994)

[Hoofdstuk 2: Projectorganisatie 4](#_Toc480379995)

[Projectleider 4](#_Toc480379996)

[Secretaris 4](#_Toc480379997)

[Codebeheerder 4](#_Toc480379998)

[Planner 4](#_Toc480379999)

[Evaluator 4](#_Toc480380000)

[Hoofdstuk 3: Kosten en baten 5](#_Toc480380001)

[Kosten 5](#_Toc480380002)

[Baten 5](#_Toc480380003)

[Hoofdstuk 4: Risico’s 6](#_Toc480380004)

[Hoofdstuk 5: planning 7](#_Toc480380005)

# Hoofdstuk 1: Projectgrenzen

Tijdens dit project hebben we 8 weken om een Voetbalpool applicatie te maken waarin we kunnen gokken op de wedstrijden.

De opdracht bestaat uit een website en een applicatie. Hieronder volgt nog een korte beschrijving daarover.

De Website module: op de website kan je inloggen/registreren, teams maken, bieden en resultaten weergeven.

De applicatie module: Verbinden met database, gegevens versturen naar de website, gegevens van de website afhalen, laat de weddenschappen zien.

In week 8 wordt het eindproduct opgeleverd. Dit bestaat uit:  Eerder gemaakte documenten;  Correct werkende en gedocumenteerde applicatie;  Rapportage met uitleg over het ontwerp en de algehele opzet van het programma.

# Hoofdstuk 2: Projectorganisatie

Tijdens dit project zijn de onderstaande 5 rollen verdeeld over de groepsleden, op die manier is het altijd duidelijk wie er verantwoordelijk is voor een bepaalde taak.

## Projectleider

Joey Oonincx zal de rol van projectleider op zich nemen. Hij zal daarbij verantwoordelijk zijn voor het project resulataat en is ook de eerste contactpersoon van de groep. Tegelijk zal hij toezicht houden op de kwaliteit van de werkzaamheden en zorgen dat iedereen gemotiveerd blijft om te werken. Als laatste zal hij probleemsituaties met groepsleden bespreken.

## Secretaris

De rol van secretaris zal op zich genomen worden door Kevin Nunes Des Silva. Het zal dus zijn taak zijn om de nodige contacten met opdrachtgevers te verzorgen. En tenslotte zorg dragen voor een volledige archivering van projectdocumenten.

## Codebeheerder

Deze rol zal op zich genomen worden door Ben Smits, het is hierbij zijn taak om voor een juiste samenstelling van de code te zorgen. Hij is daarbij ook verantwoordelijk voor het testen van de code. Ook zorgt hij ervoor dat eventuele problemen besproken worden zodat er besloten kan worden welke aanpassingen nodig zijn.

## Planner

Noël van Bijnen zal als planner zorgen voor een globale als ook een detailplanning. Daarbij is het van groot belang dat hij de taken evenwichtig verdeeld over de groepsleden. Tevens zal hij de gerealiseerde activiteiten vergelijken met de geplande activiteiten. En als laatste zal hij de deadlines bewaken.

## Evaluator

Het observeren van de groep, in de rol van evaluator, zal gebeuren door Kaan Yasrar. Het is daarbij zijn taak om problemen in de groep bespreekbaar te maken. Ook zal hij het initiatief nemen voor de evaluatie van tutorsessies of andere werkvergaderingen.

# Hoofdstuk 3: Kosten en baten

## Kosten

* Aantal personen : 5
* Duur van het project : 8 weken
* 5 dagen in de week
* 4 uur per dag
* 25 euro per uur
* Totaal prijs : 20.000 euro / 4.000 per persoon

## Baten

* een website waarop geregistreerd kan worden
* er kan op ingelogd worden
* er kunnen teams aangemaakt worden
* er kan gegokt worden op welk team wint
* een form aplicatie waarin de overzichten komen te staan van wie er wint en verliest

# Hoofdstuk 4: Risico’s

Zoals ieder ander project draagt ook dit project een aantal risico’s met zich mee. Deze risico’s zullen we hieronder noemen en kort belichten waarom dit een risico is.

Ten eerste kan  er een groepslid wegvallen. Dit is gelijk een van de grootste risico’s omdat de planning in dat geval scherper moet worden en er per persoon meer werk moet worden verricht. We zullen dus heel duidelijk rekening moeten houden met zulk soort tegenslagen en zorgen dat we tijd ‘over’ hebben om zulke situaties op te vangen.

Ten tweede kan het voorkomen dat één of meerdere groepsleden minder skills hebben in het programmeren o.i.d. in dat geval zal de planner daarmee rekening moeten houden en hen meer tijd geven voor de te maken opdrachten.

Ten derde kan het zijn dat de communicatie slecht verloopt en er misverstanden ontstaan. In dat geval kan het gebeuren dat er dubbel, of juist geen, werk wordt verricht. We zullen daarom dus extra scherp moeten zijn op de communicatie en onze duidelijkheid naar elkaar toe.

Ten vierde kunnen er fouten ontstaan doordat code’s niet goed op elkaar aansluiten en er dus code herschreven moet worden. Daarom is het dus van belang dat ieder groepslid zich aan de style/code-guide houdt en goed weet wat daarin staat. En als er onduidelijkheden zijn moeten die zo snel mogelijk in de groep gegooid worden.

# Hoofdstuk 5: Planning