Plan van Aanpak

Raekwon en Troy

[Bedrijf]  
Amsterdam

Projectleider : Raekwon en Troy

Projectnummer : 1

Datum : 8-2-2016

Versie : 1.0

Memory game

Door: Raekwin en Troy

Opdrachtgever: Sjon Huisman

De opdracht is om een memory game te maken met als thema Spongebob.

De bedoeling is dat er 24 kaarten zijn in 4 rijen van 6. We gaan deze applicatie maken met java. Deze toepassing is bedoeld voor kinderen van 6 tot 8 jaar.

Inhoudsopgave

Titelpagina II

Inhoudsopgave III

1. Inleiding 1

1.1 Algemeen 1

1.2 Inhoud 1

2. Achtergronden 2

2.1 Projectnaam 2

2.2 Opdrachtgever 2

2.3 Opdrachtnemer 2

3. De projectopdracht 3

3.1 Doel 3

3.2 Resultaat 3

3.3 Huidige situatie 3

3.4 Gewenste c.q. nieuwe situatie 3

4. Projectactiviteiten 4

4.1 Standaard 4

4.2 Meerwerk 4

5. Projectgrenzen 5

5.1 Projectgrenzen 5

5.2 Bereik 5

5.3 Randvoorwaarden & beperkingen 5

5.3.1 Uitgangspunten 5

5.3.2 Randvoorwaarden 5

6. De producten 6

6.1 Algemeen 6

6.2 Documentatie 6

7. Kwaliteit 7

8. De projectorganisatie 8

8.1 Contactpersonen 8

8.2 Communicatie 8

9. Planning 9

9.1 Randvoorwaarden 9

9.2 Externe afhankelijkheden 9

9.3 Planning aannames 9

9.4 Projectplanning 9

9.5 Benodigde resources 9

9.6 Kosten 9

10. Kosten en baten 10

10.1 Kosten 10

10.2 Baten / opbrengsten 10

10.3 Investeringsanalyse 10

11. Risico’s 11

Bijlagen 12

# Achtergronden

## Projectnaam

De projectnaam is Memory Game

## Opdrachtgever

De opdrachtgever is Sjon Huisman.

## Opdrachtnemer

De opdrachtnemer is Troy Verplaats en Raekwon Gerold.

# De projectopdracht

Een project bestaat altijd uit een doel en het resultaat. Het resultaat is datgene dat moet worden bewerkstelligd om het doel te bereiken.

## Doel

Het doel van dit project is om een memory game te maken voor kinderen 6 tot en met 8 jaar en dat er in totaal 24 kaarten er zijn

## Resultaat

Het resultaat van dit project is als volgt te formuleren:

1. Een functioneel ontwerp
2. Een applicatie met 24 kaarten met 12 unieke foto’s

## Huidige situatie

Er is nog geen memory game tot nu toe.

## Gewenste c.q. nieuwe situatie

Het is een applicatie om van te genieten voor kinderen van 6 tot 8 jaar.

# Projectactiviteiten

De werkzaamheden die binnen het project worden uitgevoerd, worden gesplitst in standaard en meerwerk werkzaamheden.

## Standaard

De standaardwerkzaamheden zijn:

1. Document maken

Plan van aanpak

Begroting

1. Applicatie maken

Design

Code

1. Factuur maken

# Projectgrenzen

## Projectgrenzen

Deze applicatie is alleen bedoeld voor oefenen dus er mogen geen gegeven erin worden opgeslagen. Er wordt een geluid erin verwerkt als een plaatje goed hebt. En er komt ook een reset knop erin.

**Beperkingen:**

1. Je moet kunnen zien wat je moet doen als de applicatie ziet
2. Er kan een geluid erin komen als je alles goed hebt.
3. Er mogen geen gegevens erin worden opgeslagen

**Voorwaarden:**

1. Er moet genoeg betaald worden voor deze applicatie
2. Er moet genoeg tijd zijn om deze applicatie te maken
3. Plaatjes moeten random geplaats worden
4. Er moet een timer erin verwerkt worden

# De producten

## Algemeen

Het project is onder te verdelen in een aantal elementaire punten:

* Woord Documentatie waar alle informatie instaat
* Excel bestand waar de planning instaat
* De applicatie

## Documentatie

Deze document kan veranderen om het beter te maken.

# De projectorganisatie

## Contactpersonen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | **Locatiegegevens** | **Projectfunctie/taak** |
| Troy Verplaats | locatie klant | projectleider |
|  |  |  |
| Raekwon Gerold | locatie klant | projectleider |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Communicatie

Wij communiceren met de werkgever of alles klopt over wat er in de documentatie staat en weten nu ook wat de werkgever verwacht van de applicatie door communicatie.

# Planning

Zie bijlage:Planner van plan van aanpak

## Randvoorwaarden

Aan de volgende randvoorwaarden dient te zijn voldaan om onderstaande planning te kunnen halen:

* Een applicatie maken doe niet moeilijk te bedienen is.
* Er moet een timer erin verwerkt worden
* Als je een niveau hoger gaat word de timer korter

## Benodigde resources

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Wat** | **Wie** | **Tarief** |
| Documentatie maken | laptop | Troy/Raekwon | 50 euro |
| Applicatie maken | Laptop/Visual studio | Troy/Raekwon | 500 euro |

# Risico’s

KANS/RISICO: 1 is laagste en 5 is hoogste

| Bedreiging | Tegenmaatregel | Kans | Effect | Risico |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Laptop crashed | Werk vaak opslaan | 2 | 4 | 8 |
| Net Beans crashed | Werk vaak opslaan | 2 | 4 | 8 |
| Ziek zijn | Iemand anders inhuren | 3 | 3 | 9 |
| Laptop stuk extern | Voorzichtig zijn | 2 | 4 | 8 |

Bijlagen

Bijlage A Planning 13

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | |  | | --- | | **Planning** | | **Datum** |
|  | Oriëntatie | 22-4-2015 |
|  | plan van aanpak maken | 29-4-2015 |
|  | plan van aanpak afmaken | 20-5-2015 |
|  | applicatie realiseren | 27-5-2015 |
|  | applicatie realiseren | 3-6-2015 |
|  | applicatie verder realiseren | 10-6-2015 |
|  | implementatie maken | 17-6-2015 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Planning

In deze bijlage is de planning uit hoofdstuk 9.4 grafisch weergegeven door middel van MS-Project.