|  |  |
| --- | --- |
|  | **2014** |
|  | Dark Side  Kevin Ly  Sjoerd van den Bosch  Jits Buijs  Dion van den Linden  Tom Vermeeren  Datum: 4/17/2014  Klas: RIO4-APO1E  Versie: 1.0 |



|  |
| --- |
| **Fifa Developers Edition** |
| Plan van aanpak |

Inhoudsopgave

[Achtergrond 2](#_Toc385501203)

[Doelstelling 3](#_Toc385501204)

[Projectopdrachten 4](#_Toc385501205)

[Projectactiviteiten 6](#_Toc385501206)

[Documentatie: 6](#_Toc385501207)

[Voorbereiding applicatie 6](#_Toc385501208)

[Projectgrenzen 7](#_Toc385501209)

[Wat verwerken we in het project: 7](#_Toc385501210)

[Wat we niet verwerken in het project: 7](#_Toc385501211)

[Producten 8](#_Toc385501212)

[Plan van aanpak 8](#_Toc385501213)

[Teamselectie 8](#_Toc385501214)

[Resultaatpagina 8](#_Toc385501215)

[Wekelijkse notulen 8](#_Toc385501216)

[Kwaliteit 9](#_Toc385501217)

[Projectorganisatie 10](#_Toc385501218)

[schema teamleden 10](#_Toc385501219)

[Bereikbaarheidslijst 11](#_Toc385501220)

[conventierapport 12](#_Toc385501221)

[Mappenstructuur 12](#_Toc385501222)

[Code Lay-out 12](#_Toc385501223)

[Tekstuitwerkingen en opslag 12](#_Toc385501224)

[Versiebeheer: 12](#_Toc385501225)

[Planning vergaderingen 13](#_Toc385501226)

[Planning 14](#_Toc385501227)

[Kosten en baten 15](#_Toc385501228)

[Risico’s 16](#_Toc385501229)

[Interne risico’s 16](#_Toc385501230)

[Externe risico’s 16](#_Toc385501231)

# Achtergrond

Dark Side, wij zijn een klein bedrijf gevestigd te Breda, dit bedrijf is opgezet door de heer T. Vermeeren. Binnen een tijdsspan van een half jaar is het bedrijf gegroeid tot een succesvol en welvarende onderneming met welzeker vijf man in dienst en een samenwerkingscontract met BrightSide media development.

# Doelstelling

In de week van 9 juni 2014 vindt een door het Radius college georganiseerd voetbaltoernooi plaats. De bedoeling is dat wij als groep een voetbaltoto ontwerpen waar gebruikers kunnen voorspellen wat de resultaten van het toernooi kunnen zijn. Deze data dienen wij op een database op te slaan- en halen.

Allereerst dienen wij documentatiemateriaal te leveren zoals: plan van aanpak, bereikbaarheidslijst, samenwerkingscontract en naamgevingconventies etc. te maken. De deadline ligt op 17 april en vervolgens dienen wij de toto applicatie te realiseren. Deze deadline is op 9 mei.

De laatste 3 weken gaan wij eventuele bugfixes uitvoeren en de applicatie testen. De deadline hiervan is 20 juni

# Projectopdrachten

Het project "Fifa Developers Edition" waar de projectleiders Sietse Dijks en Fedde van Gils zijn, wordt door een samenwerkingsovereenkomst tussen DarkSide en BrightSide uitgevoerd en zullen tijdelijk GreySide genoemd worden.

|  |  |
| --- | --- |
| Teamleader: | Jits Buijs |
| GitHub Manager: | Sjoerd van den Bosch |
| Programcode Manager: | Kevin Ly |
| Database Manager: | Dion van der Linden |
| Allround Assistent: | Tom Vermeeren |

Voor APO wordt dit een applicatie(EXE) met een database. Jullie gaan hierbij samenwerken. MED gaat de data verzamelen om de wedstrijden bij te houden. APO gaat een deel van de data gebruiken om te zorgen dat er een TOTO op gezet kan worden. GEO gaat apart data vergaren en deze ook koppelen aan wedstrijddata. Wij raden jullie ook aan om tijdens het project ook bij elkaar te kijken en met elkaar te overleggen. Eens te meer om de verschillen en overeenkomsten tussen de opleidingen in beeld te krijgen.

Aangezien jullie al wat ervaring hebben met groepswerk willen we nu daar ook wat meer structuur in aan brengen. Jullie gaan binnen het team(van vier personen) naast je rol als ontwikkelaar een specifieke functie krijgen. Hierover later meer.

Zoals altijd beginnen jullie met het schrijven van documentatie en het maken van designs. Daarna gaan jullie zorgen voor de code en richting het einde van het project gaan jullie je product presenteren en ‘verkopen’ om er voor te zorgen dat jullie product wordt uitgekozen om te worden gebruikt tijdens het toernooi. Dit gebeurt apart voor APO en MED+GEO. Hieruit komen vier winnaars, namelijk een APO en MED+GEO groep uit de A, B en C klassen en zo ook uit de E en F klassen. Uiteindelijk bepalen wij, de docenten, de winnaars van APO en MED+GEO. Jullie gaan verder zorgen dat de applicatie dan gebruikt kan worden tijdens het toernooi door te zorgen voor distributie en een handleiding.

En dan is het eindelijk tijd om te gaan spelen. De laatste dag van de laatste schoolweek is het dan aan jullie om te zorgen dat je sportkleren bij hebt en sportschoenen en dan gaan jullie voor de FIFA Developers Trophy! Wij gaan zorgen voor een schema voor scheidsrechters en voor degene die de resultaten invullen. Wij zorgen ook voor de indeling van de voetbalteams.

Nog een paar laatste dingen:

* Dit project hebben jullie korter de tijd dan normaal. Dit wil zeggen dat je wordt verwacht door te werken, laat zien dat je deadlines kunt halen en dat je al wat van wat wij noemen een professionele houding hebt.
* Zorg er voor dat alles netjes wordt afgetekend.
* Op een aantal blessures na doet iedereen mee met het toernooi. OOK de docenten vaardigen een team af!

**Algemeen**

* Conventierapport
* Bereikbaarheidslijst
* Plan van aanpak light met
  + Doelstellingen (SMART)
  + planning
  + Projectgrenzen / Randvoorwaarden
  + Producten (eindproducten van het project)
  + Kwaliteit
  + Risico’s
  + Logboek gedurende project
* Rolverdeling

**APO**

**Design**

* Schetsen van applicatie
* Prototypes op basis van schetsen
* Verslag welke gegevens er in een database zouden moeten zitten
* Verslag van onderzoek naar database aan applicatie koppelen
* Flowchart van programflow op basis van bovengenoemde documenten

**Research**

* Onderzoeksrapport applicatie(uitgebreide antwoorden op de leervragen)  
  **Volbrengen applicatie**
* Werkend product(hoeft niet perfect te zijn)
* Klassendiagram uit Visual Studio

**1e Optimalisatie ronde**

* Optimalisatieplan
* Optimalisaties doorgevoerd

**Test Ronde**

* Technisch testplan
* Acceptatietest
* Uitgevoerde tests
* Verslag van tests  
  **Oplevering**
* Oplevering project

**2de Optimalisatie Ronde**

* Doorgevoerde verbeteringen van test verslag

# Projectactiviteiten

Voor dit project dienen een aantal dingen gedaan te worden.

## Documentatie:

* Plan van aanpak
* Bereikbaarheidslijst
* Samenwerkingscontract
* Conventie rapport
* Planning
* Samenwerking met een externe groep

## Voorbereiding applicatie

* Schema/schets applicatie
* Flowchart applicatie

# Projectgrenzen

We hebben een budget van 0 euro. Alles in dit project is niet commercieel, vandaar dat geld in dit project geen rol speelt.

## Wat verwerken we in het project:

* We werken volgens de planning en de gegeven tijd die we hebben.
* We houden een logboek bij over de gedane zaken.
* We houden de planning bij en updaten deze indien nodig.

## Wat we niet verwerken in het project:

* We stoppen geen zaken die niets met het project te maken hebben in het project.

# Producten

### Plan van aanpak

### Teamselectie

* Spelersselectie
* Aantal goals
* Inzet
* Eindstand
* Labelupdate
* Wedden

### Resultaatpagina

* Topscoorder
* Winnende team
* Aantal inzet
* Totaal aantal inzet
* Uitbetalingen

### Wekelijkse notulen

# Kwaliteit

Allereerst dienen wij documentatiemateriaal te leveren zoals: plan van aanpak, bereikbaarheidslijst, samenwerkingscontract en naamgevingconventies etc. te maken. De deadline ligt op 17 april. Kwaliteitscontrole door het maken van documentatiemateriaal en het laten lezen door alle teamleden. Wanneer dit goedgekeurd wordt dan opleveren.

Vervolgens dienen wij de toto applicatie te realiseren. Dit heeft een deadline op 9 mei.

Een basisprogramma opstellen, het basisprogramma testen, Het koppelen van het basisprogramma aan de database, het testen van de applicatie met database en eventuele bugfixes.

De laatste drie weken van het project gaan wij eventuele fouten corrigeren van de applicatie. De deadline hiervan is op 20 juni.

Bugfixes, eventuele aanpassingen, testen product, opleveren.  
  
Tijdens de laatste drie weken van het project gaan we het product optimaliseren door middel van bugfixes, eventuele aanpassingen en daarna het testen van het eindproduct. Wanneer het product getest is en goed gekeurd is gaan we het product opleveren aan de opdrachtgever(s).

# Projectorganisatie

## schema teamleden

|  |  |
| --- | --- |
| Teamleader: | Jits Buijs |
| GitHub Manager: | Sjoerd van den Bosch |
| Programcode Manager: | Kevin Ly |
| Database Manager: | Dion van der Linden |
| Allround Assistent: | Tom Vermeeren |

## Bereikbaarheidslijst

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **BIJLAGEN bij: Fifa developers edition** | | | **2. Bereikbaarheidslijst** | |
| **BEREIKBAARHEIDSLIJST PROJECT** | | | | |
| **Projectgroep:** Darkside  **Projectleider:** Jits Buijs  **Projectbegeleider:** Sietse Dijks, Fedde van Gils | | | | |
| **Bereikbaarheidsgegevens van deze projectgroep** | | | | |
|  | | | | |
| **1.** | **Sjoerd van den Bosch** | |  | |
| Sjoerd\_3@live.nl | | Email | |
|  | Sjoerd3008 | | Skype | |
|  | 0631773161 | | Telefoon nummer | |
| **2.** | **Kevin Ly** | |  | |
| D201117@edu.rocwb.nl | | Email | |
|  | aplicticus | | Skype | |
| 0648498235 | | Telefoon nummer | |
| **3.** | **Dion van der Linden** | |  | |
| dionvanderlinde@live.nl | | Email | |
|  | Doincod.vanderlinde | | Skype | |
| 0618435952 | | Telefoon nummer | |
| **4.** | **Tom Vermeeren** | |  | |
| D201118@edu.rocwb.nl | | Email | |
|  | TheUnkownStudent | | Skype | |
| 0641399519 | | Telefoon nummer | |
| **5.** | **Jits Buijs** | |  | |
| jitsbuijs@hotmail.com | | Email | |
|  | jitsbuijs | | Skype | |
| 0639196310 | | Telefoon nummer | |

## conventierapport

### Mappenstructuur

Planning, Plan van aanpak, Applicatie, Checklist, Notulen, Acceptatietest, Opdracht, Taakverdeling, Rapporten, Schetsen en Presentatie Concept.

### Code Lay-out

OOP ( Properties, Constructors, Methods, Getters and Setters).  
Comments op gemaakte codes (Engels).  
Variabelen namen: Engels en Leesbaar  
Upper en Lower cases:  
properties = lower case  
getters, setters, methods en constructors = UpperCase

### Tekstuitwerkingen en opslag

Lettertypes = Times new Roman / Arial  
Naamgeving bestanden: Project\_4\_Onderwerp\_Versie  
Alleen bestanden uploaden wanneer het bestand afgesloten is.   
Alle uitwerkingen met de standaard project Layout (DarkSide)  
Alle sub-hoofdstukken in koppen indelen ( kop 3 ) voor een gemakkelijke implementatie.

Versiebeheer:Publish versie = 1.0, BETA versie = 0.1.  
BETA versie = 0.1. Als dit goedgekeurd is door de groep dan wordt dit een Publish versie = 1.0.  
Als er een update is dan wordt de BETA versie opgehoogd met 1 dus voorbeeld: (0.2).  
Als er een goedkeuring is door de groep dan wordt de Publish versie opgehoogd met 1 dus voorbeeld: (2.0).  
Als er gewerkt is aan de vorige publish versie dan blijft de publish versie hetzelfde en wordt alleen de BETA versie opgehoogd ( 2.1 of 1.2 ).

## Planning vergaderingen

Zie bijlage.

De opdrachtgever dient op de hoogte te zijn van wat er wordt gedaan.

Elke week houden we een teamvergadering en wordt er overlegd met de opdrachtgever.

# Planning

Zie bijlage.

# Kosten en baten

De heer T. Vermeeren heeft enkel stagiaires ingehuurd. Er komen dus geen kosten aan bod voor dit project.

# Risico’s

## Interne risico’s

* Beschikbare tijd kan onvoldoende zijn
* Onvoldoende kennis/motivatie bij projectleden
* Slechte projectleider
* Samenwerkingsproblemen tussen de projectleden
* uitval van materieel
* Onvoldoende betrokkenheid bij het project
* Loopt niet volgens de gemaakte planning

## Externe risico’s

* Slechte samenwerking tussen DarkSide en BrightSide
* Onduidelijke projectgrenzen
* Communicatie naar andere projectgroepen
* Communicatie richting de opdrachtgever
* Vervoer