Plan van aanpak

Opdrachtgever: Fer van Krimpen

Fifa

Groep 1

*Jurriaan Roelen,*

*Youri van der Sande,*

*Alex Haverkamp,*

*Dave van Oosterhout*

Datum: 4/18/2017

[Email address]

Inhoud

[Opdracht 2](#_Toc480295729)

[Opdracht vaststellen 2](#_Toc480295730)

[Hoe gaan we te werk 2](#_Toc480295731)

[Project organisatie 2](#_Toc480295732)

[Contactgegevens 2](#_Toc480295733)

[Planning 2](#_Toc480295734)

[Standkoming van project 2](#_Toc480295735)

[Kosten en baten 3](#_Toc480295736)

[Materialenlijst 3](#_Toc480295737)

[Kosten en baten 3](#_Toc480295738)

# Opdracht

## Opdracht vaststellen

De docenten organiseren op de laatste projectdag een voetbaltoernooi waar wij met onze projectgroep aan mee gaan doen. Om de scores bij te houden, hebben de docenten bij ons een web-app met database besteld. Ook moet er een C#-app komen om te wedden op de uitslagen. De uitslagen moeten dus van de ene applicatie naar de andere overgezet kunnen worden.

## Hoe gaan we te werk

We hebben Jurriaan vastgesteld als project leider en Alex als notulist. De project leider zorgt ervoor dat de deadlines worden gehaald, documentatie op orde wordt gehouden, planning in de gaten houden, dat iedereen zijn taak uitvoert en bijhouden wie er te laat komt en wanneer. De notulist zorgt ervoor dat de vergaderingen gedocumenteerd worden en werkt de documentatie bij.

Ten eerste gaan we een samenwerkingscontract opstellen met regels en een bereikbaarheidslijst. Dan gaan we de opdracht vaststellen, vaststellen hoe we te werk gaan, een planning maken en de taken verdelen. Als volgt gaan we een acceptatietest schrijven, een functioneel ontwerp met een functionele test en een technisch ontwerp met een technische test.

Na de voorbereidingen gaan we het product realiseren dit doen we met de volgende materialen: zie **materialenlijst**

# Project organisatie

## Contactgegevens

- Jurriaan Roelen (Project Leider)  
- Youri van der Sande  
- Alex Haverkamp (Notulist)  
- Dave van Oosterhout

Voor contactgegevens zie contract in map contract

## Planning

|  |  |
| --- | --- |
| Week | Taken |
| 1 | Voorbereidingen |
| 2 | Ontwerpen |
| 3 | De website en wed applicatie realiseren op basis van de “Must Haves” |
| 4 | De website en wed applicatie verbeteren met de “Should Haves” |
| 5 | De website en wed applicatie verbeteren met de “Could haves” |
| 6 | De website en wed applicatie grondig testen |
| 7 |  |
| 8 |  |

## Standkoming van project

Op 4-18-2017 kregen wij van een opdrachtgever de opdracht om een webapplicatie te maken dat scores bijhoudt zodat, bij het wedden, de gasten een voorkeur krijgen op zie ze willen betten.

# Kosten en baten

## Materialenlijst

* Microsoft Office Word 2016 – Voor de documentatie.
* Microsoft Office Project 2016 – Voor de planning.
* Microsoft Office PowerPoint 2016 – Voor de presentatie.
* Microsoft Office Visio 2016/2013 – Voor het Technisch en Functioneel ontwerp.
* Papier + Tekenmateriaal – Voor het Functioneel ontwerp.
* Microsoft Visual Studio 2015 Enterprise/Community – Voor de applicatie.
* WAMP/XAMPP – Voor de local web hosting.
* Git Kraken/GitHub – Voor de bestandsverwisseling.
* JetBrains PHP Storm 2016/Sublime Text 3/Brackets – Voor de web applicatie.
* Hostinger – Webhost.
* E-mail/Whatsapp – Voor de communicatie.

## Kosten en baten

De kosten voor de hier boven genoemde tools bedraagt ons €0,-