



K1 W1 PLANNING

Project Planning:
GamePlan Scheduler

Harsha Kanaparthi

28 AUGUSTUS 2025
LEERLINGNUMMER: 2195344

Inhoud

1. Inleiding.....	3
2. Doel.....	3
3. User Stories.....	3
4. Aanvullende Eisen.....	3
5. Taken en Planning.....	4
6. Voortgangsbewaking.....	6
7. Betrokkenen.....	6
8. Conclusie.....	6

1. Inleiding

Dit document is de planning voor mijn project GamePlan Scheduler. Dit is een webapplicatie die ik maak voor jonge gamers, zodat ze hun game-activiteiten en sociale plannen kunnen bijhouden. Met deze app kunnen ze profielen maken, vrienden toevoegen, speelschema's delen en evenementen zoals toernooien of meetups organiseren. Alles komt in een overzichtelijke kalender. De app werkt op computers en mobiele telefoons. Ik gebruik PHP voor de backend logica, MySQL voor de database, HTML en CSS voor de voorkant, en JavaScript voor interacties zoals dropdowns en validatie.

2. Doel

Het doel van dit project is om een simpele tool te maken voor jonge gamers. Ze kunnen hiermee vrienden vinden, speelschema's delen en evenementen plannen. Dit helpt hen om beter samen te gamen, tijd te beheren en geen belangrijke game-momenten te missen. Het project is geslaagd als gamers de app gebruiken en vinden dat het hun gaming-leven makkelijker maakt.

Dit doel is SMART:

- 1) Specifiek: Een app maken voor gamers om profielen, vrienden, schema's en evenementen te beheren.
- 2) Meetbaar: Gamers geven feedback dat ze de app minstens drie keer per week gebruiken.
- 3) Acceptabel: Het past bij jonge gamers en is makkelijk te bouwen.
- 4) Realistisch: Met mijn kennis van PHP en databases kan ik dit in een maand afmaken.
- 5) Tijdsgebonden: Klaar op 30-09-2025.

3. User Stories

Hier zijn zes user stories die laten zien wat de app moet kunnen:

- 1) Als gamer wil ik een profiel maken met mijn favoriete games, zodat anderen zien wat ik speel.
- 2) Als gamer wil ik vrienden toevoegen aan mijn lijst, zodat ik makkelijk contact houd.
- 3) Als gamer wil ik speelschema's delen in een kalender, zodat ik met vrienden kan afspreken om te gamen.
- 4) Als gamer wil ik evenementen toevoegen zoals toernooien, zodat ik een overzicht heb van aankomende activiteiten.
- 5) Als gamer wil ik herinneringen instellen voor schema's en evenementen, zodat ik niets mis.
- 6) Als gamer wil ik alles bewerken of verwijderen, zodat mijn planning altijd klopt.

Deze user stories zijn concreet en testbaar: je kan checken of elke functie werkt door te kijken of de data opslaat en toont zoals bedoeld.

4. Aanvullende Eisen

- 1) De app moet werken op desktops en mobiele apparaten met responsive design.
- 2) Gegevens van gebruikers worden veilig opgeslagen in een MySQL-database met tabellen voor Users, Friends, Schedules en Events.
- 3) De app moet makkelijk te gebruiken zijn met simpele knoppen en velden.
- 4) Er is basis inloggen met sessies, zodat alleen jij je eigen data ziet.
- 5) Het design is modern met duidelijke kleuren en menu's.

5. Taken en Planning

Hier is de planning met alle taken. Elke taak heeft een omschrijving, wie het doet (ikzelf, Harsha), start- en einddatum, uren en prioriteit. Ik gebruik de MOSCOW-methode: Must have (M), Should have (S), Could have (C), Won't have (W). Het project start op 02-09-2025 en is klaar op 30-09-2025

Stap	Omschrijving	Wie	Startdatum	Einddatum	Uren	Prioriteit
1	Ontwikkelomgeving opzetten met PHP, MySQL en teksteditor	Harsha	02-09-2025	02-09-2025	2	M
2	Database maken met tabellen Users, Friends, Schedules en Events	Harsha	03-09-2025	04-09-2025	3	M
3	Backend bouwen voor inloggen en sessies	Harsha	05-09-2025	07-09-2025	6	M
4	Frontend maken met basis HTML en CSS templates	Harsha	08-09-2025	09-09-2025	4	M
5	Profielbeheer toevoegen met PHP functies voor maken en tonen	Harsha	10-09-2025	13-09-2025	8	M
6	Vriendenlijst bouwen met toevoegen en lijst tonen	Harsha	14-09-2025	16-09-2025	6	S

7	Speelschema's toevoegen met kalenderweergave en JavaScript interactie	Harsh a	17-09-2025	18-09-2025	4	S
8	Evenementenbeheer maken met toevoegen, bewerken en verwijderen	Harsh a	19-09-2025	21-09-2025	6	M
9	Herinneringen instellen met eenvoudige meldingen	Harsh a	22-09-2025	23-09-2025	4	C
10	App testen op bugs en fouten oplossen	Harsh a	24-09-2025	25-09-2025	3	M
11	Design checken op mobiel en kleine aanpassingen	Harsh a	26-09-2025	27-09-2025	2	C
12	App online zetten op server en live testen	Harsh a	28-09-2025	30-09-2025	1	M

Totaal aantal uren: 49

Uitleg bij de prioriteiten:

Must have (M): Dit zijn taken die nodig zijn voor de basis, zoals inloggen en data beheren. Zonder dit werkt de app niet.

Should have (S): Dit maakt de app beter, zoals vrienden en schema's, maar kan wachten als tijd kort is.

Could have (C): Extra dingen zoals herinneringen, doe ik als er tijd over is.

Won't have (W): Geen extra zoals thema's, dat komt later.

Overlegmomenten:

07-09-2025: Praat met begeleider over backend na inloggen.

16-09-2025: Feedback na vriendenlijst.

27-09-2025: Laatste check voor online zetten.

6. Voortgangsbewaking

Ik kijk elke week of alles op tijd gaat:

Week 1 (02-09 t/m 07-09): Start, database en backend af.

Week 2 (08-09 t/m 13-09): Frontend en profielen klaar.

Week 3 (14-09 t/m 21-09): Vrienden, schema's en evenementen doen.

Week 4 (22-09 t/m 30-09): Herinneringen, testen en online zetten.

Als iets uitloopt, zoals testen, schuif ik could haves opzij. Elke week noteer ik wat klaar is en of ik op schema lig. Dit deel ik met mijn begeleider op drie momenten: na week 1, week 2 en week 3.

7. Betrokkenen

- 1) **Ontwikkelaar:** Harsha Kanaparthi – Ik plan, codeer en test alles.
- 2) **Begeleider:** Marius Restua – Geeft advies en feedback.
- 3) **Gebruikers:** Jonge gamers – Testen de app en geven mening over gebruik.

8. Conclusie

Dit plan geeft een duidelijke weg om GamePlan Scheduler te bouwen. Ik weet precies wat te doen, wanneer en hoe lang. Met user stories focus ik op wat gamers willen, en de planning houdt me bij de les. Door wekelijks te checken en te overleggen, zorg ik dat alles op 30-09-2025 af is.