**OOP-project**

**Voetbalmanager**

**Groepdeelnemers:**

**Hazin Çolak 4358635**

Inhoud

[**Inleiding** 3](#_Toc408818837)

[**Het verloop van het project** 4](#_Toc408818838)

[Planning 4](#_Toc408818839)

[Samenwerking 4](#_Toc408818840)

[Contact 4](#_Toc408818841)

[Versiebeheer 4](#_Toc408818842)

[**Ontwerpproces** 5](#_Toc408818843)

[Problemen 5](#_Toc408818844)

[Technologische afwegingen 5](#_Toc408818845)

[UML 5](#_Toc408818846)

[**Verbeterpunten** 6](#_Toc408818847)

[Software 6](#_Toc408818848)

[Het vak OOP-project 6](#_Toc408818849)

[Procesverbeteringen 6](#_Toc408818850)

[**Individuele feedback** 7](#_Toc408818851)

[Hazin Çolak 7](#_Toc408818852)

[Hoaming Yeh 7](#_Toc408818853)

[Ruben Vrolijk 7](#_Toc408818854)

[Kamran Tadzjibov 7](#_Toc408818855)

[**~~Dylan van Gelder 7~~**](#_Toc408818856)

# Inleiding

In dit eindverslag staat in het algemeen beschreven hoe het object georiënteerd programmeren project is verlopen, welke problemen we tegenkwamen

# Het verloop van het project

## Planning MoSCoW

Voor de planning van ons project keken we eerst naar de prioriteiten binnen het project door middel van de MoSCoW- methode. [[1]](#footnote-1)De MoSCoW-methode is een wijze van prioriteiten stellen in onder meer de software engineering. De eisen aan het resultaat van een project worden ermee ingedeeld. Het is een afkorting, waarvan de letters staan voor:

* **M** - **must haves**: deze eisen moeten in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen is het product niet bruikbaar;
* **S** - **should haves**: deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar;
* **C** - **could haves**: deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is;
* **W** - **won't haves** (ook wel would haves genoemd): deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject, interessant zijn.

De kleine letters 'o' in de afkorting hebben geen betekenis, maar maken de afkorting makkelijker te onthouden.

Onze MoSCoW zag er als volgt uit:

**Must haves  
 -** De speler controleert 1 team naar keuze en speelt tegen 17 andere computers.  
 - De spelers en teams hebben ingestelde waardes die hun sterkte bepalen en beïnvloeden hierdoor het eindresultaat van een wedstrijd.  
 - Spelers kunnen gekocht en verkocht worden van andere teams.  
 - Een nieuw spel of een bestaand spel kan worden opgestart.  
 - Een user interface waarin alle statistieken terug kan bekeken worden en met het spel kan gespeeld worden.

**Should haves  
 -** De speler kan zijn opstelling instellen en kiezen wie er allemaal gaan spelen.  
 - De speler kan een tactiek bepalen en kiezen hoe hij zijn volgende wedstrijd wil gaan spelen.  
 - De opstelling en tactiek beïnvloeden de uitkomst van de wedstrijd.

**Could haves**

**-** Een 2d spelgenerator die een live wedstrijd laat zien.  
 - De speler kan zelf spelen tijdens de 2d spelgenerator.  
 - De speler kan Sponsors kiezen die extra geld geven per ronde.  
 - De speler heeft zijn eigen custom profielfoto.

**Wont haves**

- Online mogelijkheden met inlognaam en wachtwoord.  
 - Andere teams van het buitenland.

Nadat we onze prioriteiten door middel van de MoSCoW-methode hadden bepaald keken we naar de schema die van de docent hadden gekregen en begonnen we met onze planning. We probeerde zo

### Spreadsheet

We hielden ons aan een wekelijkse taakverdeling die we hadden verdeeld over tien weken. onze taakverdeling per week stond op een Google spreadsheet zodat onze student assistent dit ook kon volgen.   
  
De wekelijkse planning zag er als volgt uit:

## Samenwerking

## Contact

## Versiebeheer

# Ontwerpproces

## Problemen

## Technologische afwegingen

## UML

# Verbeterpunten

## Software

## Het vak OOP-project

## Procesverbeteringen

# Individuele feedback

## Hazin Çolak

## Hoaming Yeh

## Ruben Vrolijk

## Kamran Tadzjibov

## Dylan van Gelder

1. bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/MoSCoW-methode [↑](#footnote-ref-1)