**Projectplan**

**Inleiding**

In dit project gaan we databases maken voor een Uitleenregistratiesysteem. Dit zodat de docenten en leerlingen zijn wat nog beschikbaar is voor apparatuur. Met daarbij beter kan bij gehouden wie apparatuur beschadigd. Tevens ook kan er gezien worden als er te laat word geretourneerd.

**De aanleiding van het project**

We gaan voor dit project online database maken waarmee het voor docenten makkelijk word om te zien wie het apparatuur heeft en de verwachte terug breng datum. Daardoor raakt apparatuur niet zomaar kwijt of beschadigd.

**De doelen van het project**

Een aantal van de doelen zijn:

1. Leren hoe we met behulp van php en SQL een Uitleenregistratiesysteem kunnen maken.
2. Een Uitleenregistratiesysteem zodat er bij gehouden kan worden wat er nog is en wat is uitgeleend met verwachte retourneer datum.

**De resultaten van het project**

We willen aan het einde van het project een goed werkende Uitleenregistratiesysteem hebben gemaakt. Waarop Leerlingen kunnen zien wat nog beschikbaar is. Docenten de beschikbare apparatuur en zien wie het apparatuur in gebruik heeft. Tevens ook apparatuur kunnen uitlenen of retourneren met eventuele opmerkingen. Daarbij dat beheerders apparatuur kunnen toevoegen en verschillende categorieën.

**De afbakening van het project**

Het gaat ongeveer 5 weken duren voordat de website klaar is om aan te leveren bij de product owner en dat de bugs ook zijn opgelost.

**De risico’s van het project**

Het kan zijn dat de website nog wat bugs heeft (die niet op onze eigen machines te zien zijn) en dat de beveiliging nog niet heel goed is.

**De effecten van het project**

De effecten zijn dat Leerlingen en docenten kunnen zien wat er beschikbaar is en waar het is en wie het apparatuur heeft. Daarbij dat de makers meer vaardig worden in PHP, Mail en MySQL.

**De randvoorwaarden van het project**

Om het project goed te kunnen uitvoeren is het handig als iedereen elke keer op school is zodat we verder kunnen met het project. Als we allemaal op school zijn is het ook makkelijker om elkaar te helpen indien nodig.

**De fasering en planning van het project**

Sprint Wat te doen.

1. Schetsen, programma van eisen, projectplan, gegevens hosting aanvragen.
2. Beginnen programmeren pagina’s
3. Pagina’s coderen
4. Afwerken codering
5. Testen, online zetten, online testen, bugs oplossen

**Projectbeheersing**

We volgen de planning zodat we genoeg tijd hebben om het hele project af te krijgen.

**Wat we nodig hebben**

De hosting gegevens, waaronder: ftp, mailserver, database en MySQL.