

Examenafspraken

Praktijkexamen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Algemene informatie** | | | |
| Kwalificatiedossier | Software development | | |
| Profiel | P1: Software developer, 4 | | |
| Cohort en crebocode | 2020 en verder | 25604 | |
| Examencode | SD\_SD20-PE1\_B1-K1-2\_1v1 | | |
| Kerntaak | B1-K1: Realiseert software  B1-K2: Werkt in een ontwikkelteam | | |
| Werkprocessen en opdrachtnummers | B1-K1-W1: Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang  B1-K1-W2: Ontwerpt software  B1-K1-W3: Realiseert (onderdelen van) software  B1-K1-W4: Test software  B1-K1-W5: Doet verbetervoorstellen voor de software  B1-K2-W1: Voert overleg  B1-K2-W2: Presenteert het opgeleverde werk  B1-K2-W3: Reflecteert op het werk | | Opdracht 1 |
| Vaststellingsdatum | 27-10-2020 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Persoonsinformatie** | |
| Datum | 11/04/2024 |
| Naam kandidaat | BrowserBuddies |
| Studentnummer | 91947 |
| Klas/groep | IC.23SD.e |
| Beoordelaar 1 | Thomas Sprong |
| Beoordelaar 2 |  |

|  |
| --- |
| **Concrete invulling examenopdracht(en)** |
| **Vegas@Home**  Ons project voor de proftaak word een website met een applicatie extensie. Wij willen een gok- en sportwedden website maken waar je op verschillende manieren je nepgeld kan gokken. De eerste manier is door geld in the zetten op je eigen fantasie sport league. Hierin kan je zelf je eigen team kiezen van de NBA (basketbal) NFL (amerikaans voetbal) of de MLB (honkbal) en je kan wedden op welke positie verschillende teams gaan behalen, wie er scoort en hoeveel. Je kan ook je nepgeld gokken op verschillende casino spellen. Roulette, blackjack, balletje-balletje en money wheel. Hiermee kan je chips verdienen die je later in de chips shop kan uitgeven. De chips shop is een c# applicatie waarin je ook nog een slot machine spel kan spelen. |

|  |
| --- |
| **Examenopdracht** |
| Je gaat in dit examen een applicatie ontwikkelen. Je werkt als een projectmedewerker in een projectteam. Dit projectteam werkt op een iteratieve manier. Er wordt minimaal 1 iteratie (sprint) uitgewerkt. Je bent verantwoordelijk voor je eigen uitgewerkte user stories[[1]](#footnote-2).  **Opstarten project**   1. Ontvang de opdracht van de opdrachtgever. 2. Verzamel eventuele aanvullende informatie. Bijvoorbeeld door internet of de klant te raadplegen. 3. Formuleer de uitgangspunten, eisen en wensen voor het project in een document (bijvoorbeeld Definition of done). Doe dit volgens de geldende bedrijfsprocedures. Dit omvat bijvoorbeeld het volgende.    1. Projectdoel: Wat wil de klant bereiken met het product?    2. Doel van het team en eigen doelen (bijvoorbeeld security-/performance-eisen die niet binnen een user story passen).    3. Te gebruiken technieken en codeconventies 4. Stem af met de betrokkenen over het document met uitgangspunten, eisen en wensen. 5. Stel op basis van het document de user stories op. Zet deze user stories op de Product backlog.   **Uitvoeren iteratie (sprint)**   1. Plan en plaats de user stories. Schat onder andere de tijd en de prioriteit/volgorde in (bijvoorbeeld met de MoSCoW-methode). Plaats de user stories op de iteratie/sprint backlog. 2. Verdeel binnen het team de eerste op te pakken user stories. Zorg voor een evenwichtige verdeling. 3. Werk de eigen user stories uit in taken, criteria en een ontwerp. Stel hierbij, passend bij de opdracht, de volgende documenten op of voer de volgende activiteiten uit, zoals:    1. een ERD (datamodel);    2. een use case;    3. een klassendiagram;    4. normaliseren;    5. wireframes;    6. mock-ups;    7. een activiteitendiagram;    8. een keuze framework. 4. Realiseer de eigen user stories. Stel hierbij, passend bij de opdracht, de volgende documenten op of voer de volgende activiteiten uit, bijvoorbeeld het volgende.    1. Programmeren    2. (Unit)testen    3. Versiebeheer bijhouden    4. Documenteren (in de code of apart)    5. Een database inrichten/aanpassen/aanvullen (indien nodig en afhankelijk van de situatie)    6. Overleggen met andere betrokken disciplines (bijvoorbeeld het designteam of de security officer) (indien nodig en afhankelijk van de situatie)    7. Een codereview (onderling)    8. Een contactmoment met het team om desbetreffende story te kunnen realiseren (optioneel en afhankelijk van ontwikkelmethode. Bijvoorbeeld een stand-up meeting)    9. Een planning bijhouden (bijv. in/op DevOps/Trello/whiteboards/flip-over) 5. Voeg met het team de verschillende user stories samen. 6. Voer een test uit voor alle user stories uit de sprint die samen het product maken.    1. Stel een scenario (inclusief testdata) op voor de test.    2. Voer de test volgens het scenario op.    3. Stel conclusies en verbetervoorstellen op voor je eigen user stories.    4. Neem deze verbetervoorstellen mee naar de review met de klant, indien nodig.   **Opleveren**   1. Lever het product op aan de klant (review).    1. Houd bijvoorbeeld een demo of een presentatie. Ieder lid van het projectteam presenteert hierbij een of meer user stories.    2. Stel naar aanleiding van de oplevering verbetervoorstellen voor het product op indien nodig.    3. Bundel de verbetervoorstellen van de integratietest en review van jouw user stories in een document.   **Reflecteren**   1. Houd een reflectiemeeting (retrospective).    1. Stel naar aanleiding van de reflectiemeeting verbetervoorstellen op voor het proces in de volgende iteratie/sprint indien nodig.    2. Verwerk de verbetervoorstellen in nieuwe epics/user stories en zet deze op de Sprint backlog.   **Voeren eindgesprek**  Individueel technisch inhoudelijk gesprek over je opgeleverde werk (max. 10 min).  **Resultaat**  Als resultaat van deze opdracht lever je de volgende producten en/of diensten op.   * Document uitgangspunten, eisen en wensen * Notulen reflectiemeeting * Applicatie/user stories * Document met verbetervoorstellen |

|  |
| --- |
| **Aanvullende afspraken** |
|  |
| **Periode, beschikbare tijd en afgesproken beoordeelmomenten** |
|  |

# Start en einde examen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **B1-K1 en B1-K2** | | | | |
| Examenduur | [Startdatum] | [Tijd] | [Einddatum] | [Tijd] |
| Handtekening Kandidaat |  | |  | |
| Handtekening Beoordelaar 1 |  | |  | |
| Handtekening Beoordelaar 2 |  | |  | |

1. Overal waar 'user stories' staat, kan ook '(deel)functionaliteit' worden gelezen als er niet met SCRUM wordt gewerkt. [↑](#footnote-ref-2)