

Opdrachtbeschrijving ICT.SE.KBS.V19 (exclusief onderdeel FDB)

Opdracht

Deze periode gaan jullie werken aan een groot project. Scrum is wederom de te hanteren ontwikkelmethodiek. Jullie worden daarbij begeleid door een docent, die een dubbelrol gaat vervullen. De docent gaat jullie inhoudelijk begeleiden, maar speelt ook de rol van *product owner*. Jullie vormen de *scrum teams*. Er worden meerdere opdrachten aangeboden waarvoor jullie je voorkeur mogen opgeven. Het docententeam houdt rekening met jullie voorkeuren bij het toekennen van de opdrachten.

Het is jullie opdracht om te laten zien dat je de kennis die je de vorig periode hebt opgedaan goed kunt toepassen en dat je in staat bent om zelfstandig je kennis verder uit te breiden. Zelfstandig wil echter absoluut niet zeggen dat je daarbij niet gebruik mag maken van de kennis van je medestudenten en docenten om je snel verder te helpen, in tegendeel, we moedigen dat aan!

Beoordeling

Je wordt beoordeeld op competenties waarop je ook tijdens je afstuderen beoordeeld wordt. Het te behalen niveau ligt nu echter nog lager. Je kunt op het beoordelingsformulier zien om welke competenties het gaat.

Op het beoordelingsformulier zie je dat 'professionele ontwikkeling' één van de competenties is waarop je beoordeeld wordt. In de eerste week van het project dien je daarvoor twee leerdoelen te formuleren waarmee je actief aan de slag gaat.

Bestudeer voordat je met het project begint het toetsplan en het beoordelingsformulier!

Opleveringen

Van een projectgroep verwachten we één portfolio. Voor eisen en richtlijnen voor het portfolio verwijzen we naar het document 'Richtlijnen en eisen portfolio'. Bestudeer dit voordat je met het project begint!

Weekplanning

We gaan uit van drie sprints van twee weken. In principe is de dinsdag gereserveerd voor de sprint review, de *sprint retrospective* en de *sprint planning*. Of dit altijd lukt hangt af van de agenda's van de betrokken docenten.

Tijdens een sprint zorg je steeds voor een bijgewerkte *burn down chart*.

Aan het einde van iedere projectweek zorgt iedere student voor een bijgewerkt individueel reflectieverslag dat als input kan dienen voor het groepsverslag waarin ook ieders individuele bijdrage wordt vermeld.

Afsluiten van de sprint doe je d.m.v. een *sprint review (maximaal 15 minuten)*:

- Een vertegenwoordiger van het team geeft aan wat 'done' is en wat niet.
- Het *development team* geeft een demonstratie van het gedane werk en beantwoordt vragen over het *increment*. De applicatie is hiervoor 'gedeployed' op de laptops van de studenten (de applicatie kan draaien buiten de IDE om);
- De docent (de *product owner*), de studieloopbaanbegeleider, en alle studenten uit je klas zijn hierbij aanwezig;

Tot slot volgt een *sprint retrospective*. Bij voorkeur is dat voor de volgende *sprint planning*, maar in verband met de beschikbaarheid van de docent zal dit niet altijd haalbaar zijn.

Starten van de *sprint* doe je d.m.v. een *sprint planning meeting (maximaal 1 uur)*:

- Maak daarbij gebruik van *scrum poker*.
- De *product owner* vertolkt de wensen vanuit het 'bedrijf' en heeft het laatste woord als het gaat om het bepalen van de prioriteiten;
- De *sprint planning* wordt in de aanwezigheid van de *product owner* gedaan. Omdat de *product owner* zijn of haar rol voor meerdere teams vervult, kan het zijn dat de *product owner* niet direct op het gewenste moment beschikbaar is en het team de *sprint planning* nog even moet uitstellen. Om de tijd van de *product owner* zo effectief mogelijk te benutten, kan het zinvol zijn om de sprint planning wel met de *product owner* te starten, maar vervolgens de pokerplanning zonder de aanwezigheid van de *product owner* uit te voeren. Aan het eind van de sprint planning kan de *product owner* weer bij het resultaat betrokken worden om de planning af te ronden.

User stories

Backlog items schrijf je in de vorm van *user stories*. *User stories* met een hoge prioriteit zijn gedetailleerder beschreven dan de *user stories* met een lage prioriteit.

Voor items in een *sprint backlog* of reeds gerealiseerde items is in de user story altijd een 'how to demo' opgenomen.

User stories leg je digitaal vast (bijvoorbeeld in Word), maar voor de *sprint planning* is er altijd een papieren versie (bijvoorbeeld een memoblaadje met alleen de zin 'Als <actor>, wil ik <...> zodat <.....>) beschikbaar.

Voorwaarden

- Per week dien je 32 uur aan het project te besteden. Deze uren dien je te verantwoorden.
- De programmeertaal is C#, Microsoft sql-server het te gebruiken dbms.
- De te ontwikkelen applicatie is een desktop applicatie.
- Er dient een aanzienlijke database component te zijn.
- Iedereen in de projectgroep levert een bijdrage aan de documentatie én de implementatie van het product.
- De code en documentatie wordt in GIT gezet. Bij elke commit moet aangegeven worden wat diegene toegevoegd/veranderd heeft. Geef de docent toegang tot de GIT repository.
- Scrum schrijft transparantie voor. Voor iedereen dient tijdens een sprint inzichtelijk te zijn hoe de sprint er voor staat. In de ideale situatie heeft het team een ruimte beschikbaar, waar een fysiek scrumboard geplaatst kan worden. In dezelfde ruimte kunnen dan ook de sprint reviews en sprint planning uitgevoerd worden. Zo'n ruimte hebben we nu niet beschikbaar. Een goed alternatief voor een fysiek bord is een digitale versie, die altijd up to date is en door alle belanghebbenden ingezien kunnen worden. Maar als je het weet te organiseren mag een fysiek bord natuurlijk ook.

Initiële Definition of Done

- *Unit tests* geschreven en deze geven 'groen licht';
- Overige testgevallen beschreven en uitgevoerd;
- De code is voorzien van commentaar;
- De code is 'gereviewed';
- Broncode '*committed*' op de server;
- De gebruikershandleiding (inclusief installatiehandleiding) is bijgewerkt (overleg met je product owner of gebruikershandleiding en/of installatiehandleiding gewenst is);
- Functioneel ontwerp is bijgewerkt en '*committed*' op de server;
- Technisch ontwerp is bijgewerkt en '*committed*' op de server;
- De *How-to-Demo* is gecontroleerd en kan dus zonder problemen tijdens de review uitgevoerd worden;