**Rapport InformatieBehoefte**

Flash Card Game

****

Jeoffrey Oostrom, Yunus Aydin

19-04-2016

versie 0.1

**Inhoudsopgave**

[1 Samenvatting 3](#_Toc398815990)

[1.2 Versiebeheer 3](#_Toc398815991)

[1.3 Verzendlijst 3](#_Toc398815992)

[2. Inleiding 4](#_Toc398815993)

[2.1. Doelstelling 4](#_Toc398815994)

[2.2. Organisatie 4](#_Toc398815995)

[2.3 Technische aspecten 6](#_Toc398815996)

[3. Werkwijze in het project 7](#_Toc398815997)

[4. Situatieschets onderzocht terrein 7](#_Toc398815998)

[5. Informatie architectuur 8](#_Toc398815999)

[6 Plan van aanpak 8](#_Toc398816000)

[6.1 Op te leveren producten 8](#_Toc398816001)

[6.2 Planning 8](#_Toc398816002)

[6.3 Benodigde middelen 9](#_Toc398816003)

# 1 Samenvatting

Dit document omvat de rapportage over de fase informatie behoefte vaststellen van de Flash Card. Alle hoofdonderdelen evenals conclusies en aanbevelingen zijn verwerkt in dit totaaloverzicht, met eventuele verwijzingen naar separate uitgebreide documenten, die gedurende deze fase zijn opgesteld.

## 1.2 Versiebeheer

In de onderstaande tabel staat de versie geschiedenis van dit document.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Versie | Status | Datum | Auteur | Aanpassingen |
| 0.1 | Afgerond | 19-4-2016 | Yunus Aydin | Het documenteren van de basis informatie voor de ontwikkeling van de nieuwe website Erk innovation |
| 1.0 | Afgerond | 19-4-2016 | Jeoffrey Oostroom | Wijzigingen in hoofdstuk 2, 3,4 en 6 |

## 1.3 Verzendlijst

Dit document wordt ter beschikking gesteld aan:

* Arno Smith Projectleider
* Jeoffrey Oostroom Projectpartner/ Design / Programmeur
* Yunus Aydin Programmeur/ Projectpartner

# 2. Inleiding

LIVE url: http://www.flashcard.nl/

DEV url: <http://www.flashcard.nl/>

Je werkt bij een softwarebedrijf “Software Solutions” dat softwareoplossingen maakt voor klanten. Het bedrijf “FlashCard Games (FCG)” heeft een opdracht gegeven om een volledige applicatie te ontwerpen en te realiseren voor een flashcard spelletje. Volgens het bedrijf moet het systeem twee zaken mogelijk maken: namelijk het invoeren van vragen en antwoorden in het systeem over een bepaald onderwerp. Daarnaast kunnen gebruikers een van de onderwerpen selecteren en het spel spelen. Het bedrijf heeft nog geen beeld van het ontwerp van de applicatie en staat open voor creatieve ideeën.

## 2.1. Doelstelling

Volgens het bedrijf moet het systeem twee zaken mogelijk maken: namelijk het invoeren van vragen en antwoorden in het systeem over een bepaald onderwerp. Daarnaast kunnen gebruikers een van de onderwerpen selecteren en het spel spelen. Het bedrijf heeft nog geen beeld van het ontwerp van de applicatie en staat open voor creatieve ideeën. Om inzicht te geven over andere bestaande games, heeft het bedrijf een aantal voorbeeld-applicaties genoemd: http://www.multiplication.com/games/play/quick-flash-ii <http://www.cram.com/flashcards/federal-rules-of-evidence-2778448>

## 2.2. Organisatie

Je werkt bij een softwarebedrijf “Software Solutions” dat softwareoplossingen maakt voor klanten. Het bedrijf “FlashCard Games (FCG)” heeft een opdracht gegeven om een volledige applicatie te ontwerpen en te realiseren voor een flashcard spelletje.

## 2.3 Technische aspecten

Het ontwikkelen van een nieuwe versie van de Website FlashCard betekend niet alleen dat de bestaande functionaliteiten moeten worden herschreven, maar ook dat er een aantal toevoegingen komen. Een aantal hoofdfunctionaliteiten die worden toegevoegd zijn het uitgebreid kunnen filteren, gedetailleerd kunnen zoeken en de mogelijkheid om een gebruikersaccount te koppelen doormiddel van een Linkedin-account. Hierbij worden de gegevens geïmporteerd uit de Linkedin database en getoond op het overzicht van een persoon, bedrijf of investeerder. De nieuwe filteropties zullen beschikbaar zijn op alle overzicht-pagina’s en zullen variëren afhankelijk van de entiteit. De standaard zoekoptie zal worden voorzien van een filter. Hierdoor kan er bepaald worden van welke entiteit er relevante data moet worden getoond. Ook zullen investeerders niet langer een opzichzelfstaande entiteit zijn maar voortkomen uit bedrijven of personen die gekoppeld zijn aan een investering uit het verleden.

De functionaliteiten die herschreven gaan worden, staan hieronder globaal aangegeven per gebruikersgroep.

**Bezoekers:**

* Inloggen om aan te melden als administrator;
* Registreren als lid;
* Overzicht pagina’s bekijken en filteren van elke entiteit;
* Detailpagina’s bekijken van elke entiteit;
* Een profielaanvraag accepteren of weigeren;
* Alle overige informatie pagina’s bekijken;

**Administrator:**

* Alle entiteiten kunnen beheren;
* Alle pagina content kunnen beheren van de omgeving van de leden en bezoekers.

# 3. Werkwijze in het project

De applicatie word gerealiseerd in teamverband. In het onderstaande overzicht staat aangegeven welke personen er betrokken zijn bij de realisatie en wat hierin hun bijdragen is.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jeoffery Oostroom** | **Yunus Aydin** |
| Back-end programmeur | x | x |
| Front-end programmeur | x | x |
| Desgin | x |  |

Het analyseren, ontwerpen en implementeren van de onderdelen waar ik verantwoordelijk voor ben zal ik alleen doen. Het afnemen van verschillenden testen wordt gedaan met behulp van personen die werkzaam zijn binnen de groep en externe gebruikers.

# 4. Situatieschets onderzocht terrein

De bedoeling van het project Flashcardgames is een vernieuwde applicatie bouwen. Dit betekent dat bedrijven, personen en investeerders een hoofdrol gaan spelen in de website. Over deze verschillende entiteiten zal data worden opgeslagen waarin de gebruiker nauwkeurig kan zoeken en filteren voor verschillende doeleinden. De doelgroep zal bestaan uit mensen en jongeren tussen 27 en 40 jaar oud.

Het is de bedoeling dat de website wordt voorzien van meerdere talen ter overbrugging van de Nederlandse-industrie naar buitenlandse-industrieën. Voor dit moment gaat het hier om de talen Nederlands en Engels. Ik ga de website realiseren met een projectpartner Jeoffrey Oostroom

De Applicatie is al eerder ontwikkeld in 2015 maar door een gebrekkige vormgeving van de interface en foutieve functionaliteiten is er besloten om de applicatie in zijn geheel opnieuw te realiseren.

# 

# 5. Informatie architectuur

De omgeving van de nieuwe applicatie wordt web-based. Het voordeel hiervan ten opzichten van andere omgevingen is dat de applicatie vanaf verschillende platformen te benaderen is. De enige eisen die er aan het platform worden gesteld is een werkende browser en een internetverbinding. Een ander voordeel van een web-based applicatie is dat de applicatie te vinden is door zoekmachines zoals bijvoorbeeld: Google, Yahoo!, DuckDuckGo en Bing.

De applicatie wordt geschreven met de talen: PHP, SQL, HTML/CSS en Javascript. Er wordt gebruik gemaakt van het interne PHP framework(MVC) en van het front-end framework Bootstrap versie 3. Ook wordt er gebruik gemaakt van een Javascript bibliotheek genaamd Jquery.

# 

# 6 Plan van aanpak

## 6.1 Op te leveren producten

Hieronder staan de producten die in verloop van het ontwerpen van de applicatie worden opgeleverd.

* Rapport informatiebehoefte
* Rapport functioneel ontwerp
* Rapport technisch ontwerp
* Rapport plan van aanpak
* Rapport ontwikkelomgeving inrichten

## 6.2 Planning

Het rapportinformatie behoefte, functioneel ontwerp en het technisch rapport zijn vrijdag 20-05-2016 klaar.

De lay-out van de website is vrijdag 27-05-2016 klaar.

De webapplicatie is vrijdag 24-06-2016 klaar.

Het testrapport is vrijdag 1-07-2016 klaar.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Week 1 | Week 2 | Week 3 | Week 4 | Week 5 | Week 6 | Week 7 | Week 8 | Week 9 | Week 10 |
| Rapportinformatie behoefte |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Functioneel ontwerp |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Technisch rapport |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Lay-out |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Web applicatie |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| testrapport |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 

## 6.3 Benodigde middelen

Het project wordt niet verkocht aan een klant maar is een onderneming, om deze reden zullen er geen directe kosten aan verbonden zijn op het gebied van arbeidsuren. Het aantal geschatte uren die er per kerntaak in het project wordt gestoken staat hieronder afgebeeld.

|  |  |
| --- | --- |
| **Kerntaak** | **Aantal geschatte uren** |
| Ontwerpen | 180 |
| Realiseren | 304 |
| Implementeren | 160 |

De programma’s die worden gebruikt tijdens het ontwerpen, realiseren en implementeren zijn hieronder te zien.

* Microsoft office Word
* Microsoft office Exel
* Microsoft office PowerPoint
* Phpstorm
* Mysql workbench
* Xammp
* Photoshop
* Argo uml
* Wordpress