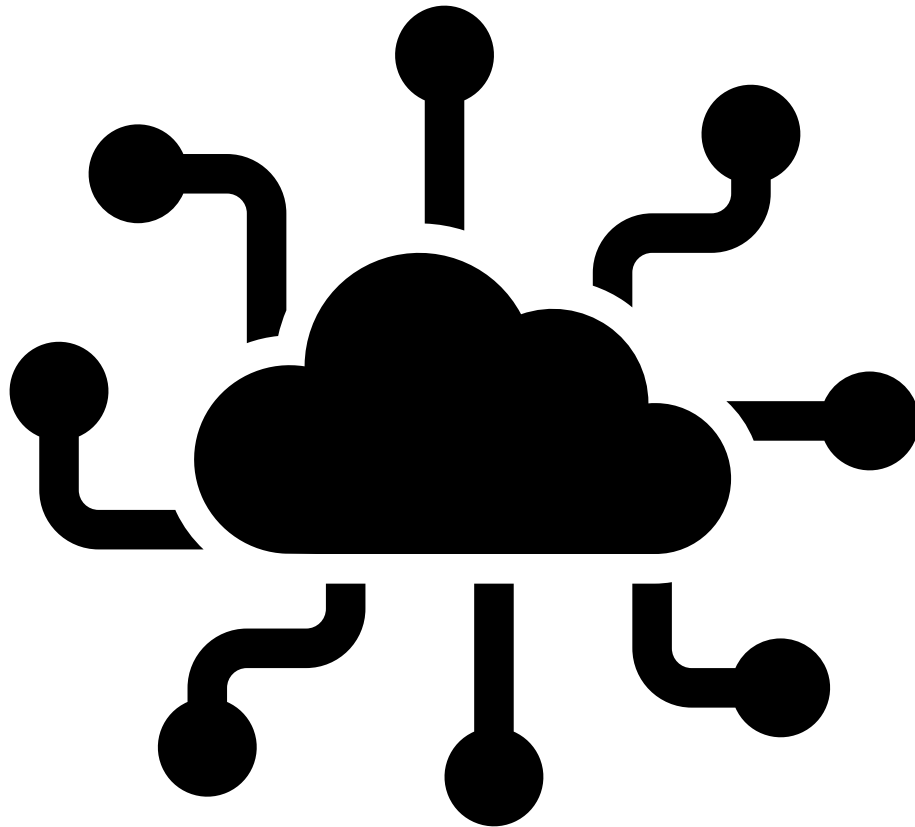


City of Things prototyping kit

Hogeschool Rotterdam - Project 7/8

Projectdoel Koppeling



Studenten

A. Blankwaard	0966307	TI2C
I. Zuiderent	1004784	TI2B
L. Nijs	1003440	TI2B
T. van Pelt	1003212	TI2B
Y. Zhu	1004020	TI2A

Docenten

W.M. Tiest
A.M. de Gier

Product Owners

T. Jaskiewicz
I. Smit

Inhoudsopgave

Projectdoelen	3
Projectdoel Koppeling	4
Changelog	6

Projectdoelen

1. Je kunt op basis van de wensen van de stakeholder(s), het (onderliggende) probleem, dan wel de use case definiëren.
2. Je onderzoekt reeds bestaande mogelijke oplossingen voor het probleem.
3. Je kunt individueel voor het project relevant literatuuronderzoek, experimenteel onderzoek of gebruikersonderzoek opzetten, uitvoeren en hierover in het Engels schriftelijk, goed gestructureerd rapporteren.
4. Je kunt aan de hand van zelf opgestelde kwaliteitseisen meerdere alternatieven opstellen en afwegen.
5. Je kunt je voortgang en keuzes inzichtelijk overbrengen.
6. Je kunt het/de architectuurontwerp(en) op het juiste abstractieniveau voor het eigen project opstellen.
7. Je kunt bepalen welke ontwerpen voor functionaliteit, interactie, structuur en architectuur relevant zijn voor de eigen opdracht en deze ontwerpen opstellen.
8. Je kunt een geschikt testplan en -rapport, inclusief robuustheidsanalyse, opstellen.
9. Je kunt een gebruikersacceptatietest ontwikkelen, uitvoeren en rapporteren.
10. Je kunt programmacode schrijven die goed gestructureerd is in functies en classes, geen herhalingen vertoont, rekening houdt met onverwachte situaties (exceptions) en voorzien is van informatief commentaar.
11. Je kunt de werking van het gerealiseerde, robuuste prototype helder demonstreren.
12. Je doet aan versiebeheer van alle relevante documenten door middel van een changelog.
13. Je kunt bepalen welke handleidingen relevant zijn voor de overdracht aan de gebruikers en deze handleidingen opstellen.
14. Je bent in staat om het proces van ontwikkeling van ICT-systemen beheersbaar te laten verlopen.
15. Je houdt de relevante stakeholders actief betrokken en geïnformeerd gedurende het gehele project.
16. Je kan de risico's analyseren en managen gedurende het gehele project.

Projectdoel Koppeling

1. Je kunt op basis van de wensen van de stakeholder(s), het (onderliggende) probleem, dan wel de use case definiëren.
 - Zie Onderzoeken -> Begrip_Van_Het_Probleem
2. Je onderzoekt reeds bestaande mogelijke oplossingen voor het probleem.
 - Zie Onderzoeken -> Delivering Robot
3. Je kunt individueel voor het project relevant literatuuronderzoek, experimenteel onderzoek of gebruikersonderzoek opzetten, uitvoeren en hierover in het Engels schriftelijk, goed gestructureerd rapporteren.
 - Zie map Onderzoeken
4. Je kunt aan de hand van zelf opgestelde kwaliteitseisen meerdere alternatieven opstellen en afwegen.
 - Zie Onderzoeken -> Onderzoek Sensors / Onderzoek SLAM
5. Je kunt je voortgang en keuzes inzichtelijk overbrengen.
 - Onderzoeken / Trello / Burndowncharts / SCRUM
6. Je kunt het/de architectuurontwerp(en) op het juiste abstractieniveau voor het eigen project opstellen.
 - Zie Ontwerpen&Schema's -> Architectuur_Ontwerp
7. Je kunt bepalen welke ontwerpen voor functionaliteit, interactie, structuur en architectuur relevant zijn voor de eigen opdracht en deze ontwerpen opstellen.
 - Zie Ontwerpen&Schema's
 - Software diagram
 - Mechatronisch ontwerp
 - Elektrisch schema
 - 3D-ontwerpen
 - Architectuur
8. Je kunt een geschikt testplan en -rapport, inclusief robuustheidsanalyse, opstellen.
 - Zie map Testrapporten
9. Je kunt een gebruikersacceptatietest ontwikkelen, uitvoeren en rapporteren
 - Zie Testrapporten -> Testrapport
10. Je kunt programmacode schrijven die goed gestructureerd is in functies en classes, geen herhalingen vertoont, rekening houdt met onverwachte situaties (exceptions) en voorzien is van informatief commentaar.
 - Zie map Software
11. Je kunt de werking van het gerealiseerde, robuuste prototype helder demonstreren.
 - Zie Demovideo
12. Je doet aan versiebeheer van alle relevante documenten door middel van een changelog.
 - elk bestand een changelog
13. Je kunt bepalen welke handleidingen relevant zijn voor de overdracht aan de gebruikers en deze handleidingen opstellen.
 - Zie Handleidingen&Datasheets -> Handleidingen -> Handleiding_Flashen_Hoverboard_Firmware en Handleiding_ROS

14. Je bent in staat om het proces van ontwikkeling van ICT-systemen beheersbaar te laten verlopen.
 - zie Relevante_Werkbestanden -> Scrum -> planning / burndownchart
15. Je houdt de relevante stakeholders actief betrokken en geïnformeerd gedurende het gehele project.
 - voldaan
16. Je kan de risico's analyseren en managen gedurende het gehele project.
 - Zie Relevante_Werkbestanden -> Risicolog

Changelog

Versie	Datum	Aanpassing	Auteur
1.0	20/04/2022	Eerste versie, doelen indelen	Leandro de Nijs
1.1	21/04/2022	Verdere toelichting bij doelen	Leandro de Nijs
1.2	23/04/2022	Kleine aanpassingen	Tom van Pelt
1.3	25/05/2022	Aanvulling	Leandro de Nijs
1.4	06/06/2022	Afgeronde projectdoelen aangevinkt	Leandro de Nijs