

**FC Media-Group2**

**Plan van Aanpak**

Doelstellingen.

Voor dit project is ons doel dat als onze website af is we een website hebben waarin je kunt zien, welke spelers er zijn, welke teams, wat de scores zijn, en zelfs live beeld van de wedstrijden . Zo kan je via live beeld alle wedstrijden volgen, en kijken wie dit toernooi gaat winnen. Dit gaan we doen op de volgende manier:

Eerst zorgen we er voor dat iedereen ze taak weet, en een goede gemaakt hebben.

Vervolgens een goede plan van aanpak.

Daarna gaan we beginnen aan onze website .

En als we die af hebben een presentatie en reflectie.

Als we al deze punten hebben gedaan is ons doel als het goed is bereikt en hebben we een site, waar alles goed op te volgens is.

Planning.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Week** | **Datum** | **Opdrachten** |
| 1 | 8-4-14 | Opstart Project  Vergaderen |
| 2 | 9-4-14 | Rolverdeling gemaakt  Bereikbaarheidslijst |
| 3 | 14-2-14 | Plan van aanpak |
| 4 | 15-4-14 | Conventie Rapport  Databasemodel |
| 5 | 22-4-14 | Begin maken aan de code |
| 6 | 27-4-14 | Database  Website layout |
| 3 | 05-5-14 | Web applicatie af  Vergaderen skype/Whatssapp |
| 4 | 12-5-14 | testen |
| 5 | 13-5-14 | Bijwerken en opleveren. |

Projectgrenzen.

De volgende zaken zijn de grenzen van ons project:

**Algemene grenzen.**

* 5 Weken de tijd.
* Begintijd : 07/04/2014.
* Eindtijd: 14/05/2014.
* Documenten moeten voor iedereen beschikbaar zijn in de GiTHUB.
* Als er iemand ziek is? Moet die gene het op tijd doorgeven aan zijn projectgenoten.
* Goede afspraken maken over het verdelen van taken.

**Grenzen betreffende het product.**

* Geen social media in de website.
* Statistieken in de website.
* Livestream
* We gebruiken : html, css ,php en juery en geen ander codes.
* Alleen wij(de projectleden) die kunnen inloggen.
* Database
* Geen mobiele site.

# 

Producten.

De producten die we gaan opleveren zijn als volgt:

* **Plan van aanpak**

Dit is een overzicht van verschillende zaken waarin we dingen afspreken of uitleggen hoe we het gaan maken. Dit is niet voor de klant maar meer voor onszelf.

* **Livestream**

Hierin kunnen de leraren onze zaalvoetbalwedstrijden live zien.

* **Wireframe**

Dit is een voorbeeld van onze site zoals wij hem willen hebben.

* **Database**

In de database word al die informatie opgeslagen.

* **Het eindproduct.**

Een website waarbij alle informatie op staat van het zaalvoetbaltoernooi. Dus alle statistieken van het toernooi. En met een goeie livestream die werkt.

Kwaliteit

We werken in ons project met een Peilinglijst, waarbij we verschillende producten moeten opleveren en laten aftekenen. Dit zorgt er voor dat bepaalde dingen aan een bepaalde eis voldaan moeten hebben voor het af is.

Verder lezen we alle vier (Dean, Mitch, Remmert en Jesse) al onze producten na voordat we hem inleveren en indien er fouten in staan worden die verbetert.

Verder is iedereen verantwoordelijk voor een bepaald deel van het project waardoor degene er voor zorgt dat het goed is.

Mitch Walravens: Team leader.

Dean Vermeulen: Github Leader.

Jesse Peffer: Design Leader. (Code conventies etc)

Remmert Kloppenburg: Database Leader.

Als we onze website af hebben laten we het door iemand nalopen die niet in onze projectgroep zit. En geven we hem een testplan mee die hij kan nalopen. In Het test plan bevind zich een afvinklijst voor zaken of ze er in zitten ja of nee of hoe hij/zij de website ervaart.

Risico’s

Ook in dit project zullen er risico’s zijn, we zullen daar op de volgende manieren mee om gaan:

**Interne risico’s:** Zoals een groepslid wat niet doet wat er gevraagd word. Daar zullen we naar paar keer waarschuwen naar een leraar stappen en met die leraar samen actie ondernemen.

**Externe risico’s :** Bij bijvoorbeeld ziekte zullen de opdrachten van de zieke blijven staan of er moet echt iets bijzonders zijn zodat andere het wel moeten overnemen. Verder kan ook het internet uitvallen , dan zullen we kabels gebruiken om toch op internet te kunnen, maar dit zal vaak door leraren verholpen worden.