PROJECT

CATCH MORE FISH



Inhoud

[Algemene Beschrijving project CatchMoreFish 3](#_Toc56495316)

[Wat is de situatie? 3](#_Toc56495317)

[Hoe is software direct georganiseerd? 4](#_Toc56495318)

[Wat is jouw functie? 4](#_Toc56495319)

[Wat moet je doen? 5](#_Toc56495320)

[Opdracht 3 Functioneel ontwerp 6](#_Toc56495321)

[Opdracht 4 Technische ontwerp 7](#_Toc56495322)

[Oprdracht 5 ontwikkelomgeving 8](#_Toc56495323)

# Algemene Beschrijving project CatchMoreFish

## Wat is de situatie?

Het bedrijf SoftwareDirect maakt in opdracht software, met name webapplicaties en administratieve applicaties. Een klant van SoftwareDirect, winkelketen De Hengelsport, heeft gevraagd een webapplicatie te bouwen. De Hengelsport is een winkelketen in vissers artikelen. De Hengelsport is een nieuw bedrijf en start met drie filialen (locatie). De eerste filialen die geopend gaan worden komen in Rotterdam, Zoetermeer en Amsterdam zodat als eerste een spreiding over het westen van Nederland is en de klant geen grote afstanden behoeft af te leggen. Later is de directie van plan het aantal filialen naar het oosten en noorden uit te breiden.

De directie van De Hengelsport heeft grootse plannen op ICT‐gebied, maar wil niet meteen alles implementeren. Deze functionaliteiten zijn voorraadbeheer in de filialen en de online verkoop. Voorraadbeheer is als ondersteuning voor de filiaal medewerkers en klanten. Daarmee kunnen medewerkers en klanten zien welke artikelen op voorraad zijn. Het is de bedoeling dat de medewerker alle nieuwe artikelen één voor één kan toevoegen aan de voorraad per filiaal.

De directie van De Hengelsport heeft contact opgenomen met een van de accountmanagers van SoftwareDirect. Deze heeft aan een van de projectleiders verzocht een projectteam samen te stellen om voor De Hengelsport een applicatie te ontwerpen. De directie van De Hengelsport heeft de heer Vissers als opdrachtgever aangewezen.

De directie van De Hengelsport heeft bepaald dat er een beheersysteem moet komen. Tevens heeft de directie op automatiseringsgebied grootse plannen ontwikkeld. De directie heeft bedacht dat het nieuwe systeem mogelijk moet maken dat klanten hun bestellingen voortaan ook via internet kunnen doen en dat de facturen automatisch gegenereerd worden. Verder wil de directie ook automatisch de voorraad laten beheren, waardoor de voorraad automatisch op peil kan worden gehouden.

De directie wil niet meteen alles implementeren maar langzamerhand het systeem opbouwen. Eerst moeten het voorraad systeem gerealiseerd worden. Daarna is het de bedoeling andere onderdelen één voor één toe te voegen.

U bent door de projectleider op de hoogte gebracht van de wensen. De projectleider wil in eerste instantie het onderdeel voorraadbeheer zo snel mogelijk in de lucht hebben. De voorraad moet per locatie bijgehouden worden. Verder wil de projectleider dat de waarde (inkoop‐ en verkoopwaarde) van de voorraad berekend kan worden, de waarde per locatie en de waarde van de gehele voorraad. Verder wil de projectleider dat het voorlopig mogelijk gemaakt wordt dat de medewerkers en klanten na het inloggen heel snel kunnen zien of een product aanwezig is in de voorraad per filiaal. Tot slot wil de directie dat het systeem waarschuwt dat het aantal van een artikel beneden een bepaald minimum komt en een voorstel doet voor het aantal te bestellen artikelen. Deze waarschuwing is een hulpmiddel voor de medewerkers van catch more fish zo dat zij snel nieuwe artikelen kunnen bestellen.

## Hoe is software direct georganiseerd?

Directie

Afdeling Account

Afdeling Software

Afdeling Administratie

Human Resource

Projectleider

Projectteam

zeilschool De Waai

Projectteam

06

-

nummers

Accountmanager

Accountmanager

Projectleider

Proje

ctteam

autoverhuur

Projectteam

hotel kasteel Almere

Projectteam

Catchmorefish

## Wat is jouw functie?

Je bent junior applicatieontwikkelaar bij Softwaredirect en als zodanig lid van het projectteam Catchmorefish dat voor het bedrijf Catchmorefish een webapplicatie gaat ontwerpen. Samen met de projectleider ben je verantwoordelijk voor het ontwerp van de applicatie waarin de door Catchmorefish gewenste functionaliteit is opgenomen.

Leden projectgroep

T. Halvers projectleider

P. Norton opdrachtgever namens Catchmorefish

Jijzelf uitvoerend lid van de projectgroep, junior applicatieontwikkelaar

## Wat moet je doen?

Je begint het project met een algemene instructie van de projectleider. Vervolgens ga je verder met het uitvoeren van de opdrachten. In de tabel staat aangegeven welke opdrachten je moet uitvoeren en welke werkprocessen met deze opdrachten beoordeeld worden.

|  |  |
| --- | --- |
| **Opdracht** | **Werkproces** |
| 1 Behoefteanalyse | B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast |
| 2 Plan van aanpak | B1-K1-W2: Levert een bijdrage aan het projectplan |
| 3 Functioneel ontwerp  4 Technisch ontwerp | B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp |
| 5 Ontwikkelomgeving opzetten | B1-K1: Levert een bijdrage aan het ontwikkeltraject |
| 6 Realiseren van de applicatie | B1-K2-W1: Realiseert (onderdelen van) een product |
| 7 Test de applicatie en breng eventueel verbeteringen aan | B1-K2-W2: Test het ontwikkelde product |
| 8 Voert een acceptatietest uit | B1-K3-W1: Optimaliseert het product |
| 9 Installeer de applicatie en documenteer de installatie. | B1-K3-W2: Levert het product op |
| 10 Schrijf het evaluatierapport | B1-K3-W3: Evalueert het opgeleverde product |
| 11 Neemt incidenten aan en handelt deze af | P1-K1-W1: Onderhoudt een applicatie |
| 12 Versiebeheer Je maakt een nieuwe versie van de documentatie bij de applicatie. | P1-K1-W2: Beheert gegevens |

# Opdracht 3 Functioneel ontwerp

|  |  |
| --- | --- |
| Bijlage: | Format functioneel ontwerp |

Aan de hand van de behoefteanalyse maak je het functioneel ontwerp. Daarbij houd je je aan de

planning in het plan van aanpak.

* Bevat een inhoudsopgave.
* Het taalgebruik is zakelijk.
* Lijst met functionaliteiten van de applicatie
* Navigatie: Maak daarbij onder andere gebruik van een menu.
* Lijst van alle webpagina’s Zie laatste pagina
* Voorstel paginaontwerp met bijvoorbeeld een vlekkenplan. (wireframe)
* Formulierontwerp Zie voorbeeld
* Grafisch ontwerp: Beschrijf daarin welke voor- en achtergrondkleuren en welk lettertype wordt gebruikt.

Stuur deze naar je begeleider.

# Opdracht 4 Technische ontwerp

|  |  |
| --- | --- |
| Bijlage: | Format technische ontwerp |
|  | Overzichten |

Schrijf het technisch ontwerp op basis van het functioneel ontwerp, bijlage overzichten en de behoefteanalyse.

Houd je daarbij aan de eisen zoals die hieronder beschreven staan.

* Bevat een inhoudsopgave.
* Het taalgebruik is zakelijk.
* Normalisatie. Gebruik de tabellen hieronder

1. Nulde tot en met derde normaalvorm per overzicht

1. Samenvoeging derde normaalvormen
2. Entiteit Relatie Diagram

Stuur deze naar je begeleider.

# Oprdracht 5 ontwikkelomgeving

|  |  |
| --- | --- |
| Bijlage: | Format ontwikkelomgeving |

Aan de hand van de lijst met benodigdheden in het plan van aanpak kun je de ontwikkelomgeving inrichten. Je houdt je daarbij aan de planning in het plan van aanpak.

• Maak een lijst van de benodigde hardware.

• Zorg ervoor dat de benodigde hardware beschikbaar is.

• Verbind eventueel apparaten op de juiste wijze met elkaar.

• Maak een lijst van de benodigde software.

• Zorg ervoor dat de benodigde software beschikbaar is.

• Installeer de software volgens de richtlijnen.

Stuur deze naar je begeleider.