Project “FIFA DEV VERSION”

Periode 4: Leerjaar 1: 2014

Projectgroep

Glenn Mulder | MED-1A  
Thomas Koenders | MED-1A  
Friso Kin | MED-1A

Plan van aanpak

FIFA DEV VERSION

Plan van aanpak : “FIFA DEV VERSION”

Inhoud

[Achtergronden 2](#_Toc387656740)

[Doelstellingen 3](#_Toc387656741)

[project opdrachten 4](#_Toc387656742)

[projectactiviteiten 5](#_Toc387656743)

[projectgrenzen 6](#_Toc387656744)

[producten 7](#_Toc387656745)

[kwaliteit 8](#_Toc387656746)

[project organisatie 9](#_Toc387656747)

[planning 10](#_Toc387656748)

[risico’s 11](#_Toc387656749)

[ten slotte 12](#_Toc387656750)

[bijlagen / opdrachten 13](#_Toc387656751)

# Achtergronden

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Groepslid | Sterke punten | Minder sterke punten |
| Thomas Koenders | * HTML * CSS * PHP | * Documentatie * jQuery |
| Friso Kin | * HTML/CSS * Photoshop | * PHP |
| Glenn Mulder | * Plannen * Html/CSS | * PHP |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BEREIKBAARHEID** | Bereikbaarheidsgegevens projectgroep |  |
|  |  |  |
| * 1 | **Naam:** Glenn Mulder  **Tel:**   06-29981264  **E-mail:**  **d124026@edu.rocwb.nl** | **Skype:** @glennmilly |
| * 2 | **Naam:** Friso Kin  **Tel:**   06-51163800  **E-mail: frisokin@gmail.com** | **Skype:**  @frisokin |
| * 3 | **Naam:**  Thomas Koenders  **Tel:**   06-42528702  **E-mail: d179678@edu.rocwb.nl** | **Skype:**  @WaZa9111 |

# Doelstellingen

* Het project ‘FIFA DEV EDITION’ gaat om het kunnen livestreamen van een voetbal wedstrijd.
* De uitslagen worden in de FIFA DEV VERSION gezet met behulp van een PHP admin panel waarin de admin(s) de uitslag tussen 2 partijen kan bepallen.
* In deze ‘FIFA DEV VERSION’ is het de bedoeling dat er snel een onderwerp gevonden kan worden van het gene wat je nodig hebt met behulp van zoekbalk.
* Dit project moet op een projectmatige manier van werken aangepakt worden. De opbouw van het project zal in verschillende fases verlopen. Als eerst komt de initiatiefs-fase, dan de voorbereidingsfase en tot slot de uitvoeringsfase.

# project opdrachten

1.1.Samenwerkingscontract

1.2.Bereikbaarheidslijst

1.3.Taakverdeling

2.1. Plan van aanpak volgens bijlage

2.2. Planning en taakverdeling

2.3. Prototyping

2.4. Storyboard

3.1. Datamodel Database

3.2. Wekelijkse evaluatie van de planning

3.3. Testplan van webapplicatie

3.4. Werkende applicatie incl. alle eisen

3.5. Zelfgemaakte tutorials

4.1. Bewijskaarten

4.2. Teamreflectie proces/product

4.3. Rapport van gitgegevens

# projectactiviteiten

**Taak: Initiatief fase**

- Samenwerkingscontract opstellen

- Bereikbaarheidslijst maken

- Taakverdeling opstellen

- Plan van aanpak

**Taak: Uitvoerings fase**

- Datamodel database: Welke gegevens komen in de database?

- Kolommen: Op welke manier komen de gegevens in de database, hoeveel tabellen gaan er

gebruikt worden in de database.

- Grafiek: Van deze gegevens wordt een diagram gemaakt die in de database worden

geplaatst.

- Admin Panel: Inlogsysteem om gegevens toe te voegen aan de website.

- Testplan webapplicatie

- HTML standaard: Site maken in een html document

- Styling CSS: de styling van de website

- Github lokale map: Centrale folder aanmaken , iedereen een account aanmaken en klonen

naar zijn eigen computer.

- Zoekbalk HTML: Zoek functie waarbij gezocht kan worden in de content van de site.

- RSS Feeds: RSS feed van populaire webdevelopment sites, blogs van webdevelopment

‘gurus’etc.

- Design en Vormgeving: Logo, Banner, Huisstyle.

- Bewijskaarten: Er wordt (uiteraard individueel) bewijskaarten gemaakt over de volgende

onderdelen van het project:

**Plan van aanpak**

Onderdeel van de gerealiseerde applicatie

Schrijven van de tutorial

- Op te leveren lockfiles:

Teamreflectie proces/product (1 A4’tje)

Rapport van de gitlog

Rapport van de log grafieken vanuit github.com

# projectgrenzen

**Wat willen we in ons project verwerken?**

- Adminpanel:

Inloggen

Tekst toevoegen, bewerken en verwijderen.

- Zoekbalk

- Index

-Index-pagina

Als je de site bezoekt kom je in een index pagina met een layout die is opgebouwd in 2 kolommen waar berichten via het admin panel automatische worden toegevoegd en de livestream te zien is.

Voor de indexpagina zou het makkelijk moeten zijn om met een 960 grid system te gaan werken.

# producten

* PHP admin panel
* Livestream
* Zoekbalk

# kwaliteit

Met een strakke planning kunnen de taken zorgvuldig uitgevoerd worden. Met duidelijke conventies en afspraken heeft elk groepslid een duidelijk beeld van het project.

Het realiseren van de applicatie wordt projectmatig uitgevoerd. Als alles goed wordt geregistreerd zal alles terug te vinden zijn met logs in het algemene document, in de planning en in het Git hub projectaccount.

Om te zorgen dat iedereen zijn taken goed kan uitvoeren en verantwoorden stelt de notulist per week een actielijst op waar elk groepslid zijn werkzaamheden op kan invullen.

# project organisatie

De projectgroep bestaat uit drie developers: Glenn, Thomas en Friso. Elk groepslid heeft zijn eigen aandeel in het project (zie taakverdeling). Deze uitslagen worden in de FIFA DEV VERSION gezet met behulp van een PHP admin panel.

Dit project moet op een projectmatige manier van werken aangepakt worden. De opbouw van het project zal in verschillende fases verlopen.

We maken gebruik van Github die wordt beheert door de groepsleider. Elke eerste projectdag van de week zal de groepsleider nieuwe Issues aanmaken zodat elk groepslid de taken en werkzaamheden kan volgen en aftekenen.

Bij het wekelijkse evaluatie gesprek wordt er door de notulist de actielijsten verzameld van elk groepslid waarin wordt afgetekend welke taken in die week zijn gedaan.

# planning

Realisatie applicatie:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Taken: | Naam: |
|  | **Taak: Initiatief fase**   * Samenwerkingscontract opstellen * Bereikbaarheidslijst maken * Taakverdeling opstellen | Manager:  **Manager: Glenn** |
|  | * Plan van aanpak (volgens bijlage) | Manager:  **Manager: Thomas** |
|  | **Taak: Uitvoerings fase**   * Datamodel database * Kolommen * Gegevens * Grafiek | Manager:  **Manager: Friso** |
|  | * Testplan webapplicatie * HTML standaard * Styling CSS | Manager:  **Manager: Thomas** |
|  | * Zelfgemaakte tutorials+content * Github lokale map | Manager:  **Manager: Glenn** |
|  | * Html standaard * Design en Vormgeving | Manager:  **Manager: Glenn** |
|  | **Taak: Evaluatie fase**   * Bewijskaarten | Manager:  **Manager: Glenn** |
|  | * Team-reflectie: proces/product | Manager:  **Manager: Thomas** |
|  | * Github- rapport | Manager:  **Manager: Glenn** |
|  | * Oplevering product: Knowledge Base | Manager:  **Manager: Friso** |

# risico’s

Op het moment als de tijd niet goed wordt benut en verloren gaat aan andere dingen die niet met de projectwerkzaamheden te maken heeft. Heeft dat gevolgen voor de planning en kan het voorkomen dat het product niet binnen de geplande periode kan worden behaald.

Wanneer er groepsleden niet komen opdagen zal dat gevolgen hebben voor de takenlijst dat betekend dat de groep de taken van de afwezige moet opdelen in sub-taken en zo meer werkzaamheden zult krijgen.

Het kan voorkomen dat er afspraken niet worden nagekomen de groep zal daar onder leiden. Wanneer er geen goede communicatie is tussen de groepsleden kunnen er misverstanden ontstaan.

# ten slotte

# bijlagen / opdrachten

Project: FIFA DEV VERSION

Mediadevelopment 2013-2014

Inleiding

Eén van de belangrijkste eigenschappen die je moet bezitten als aankomend webdeveloper is het weten waar je informatie kunt vinden die je nodig hebt. We leven momenteel in een tijd waarin kennis voor het oprapen ligt. Een flinke dosis basiskennis en vaardigheden is natuurlijk een must, maar wat ook erg belangrijk is, is dat je weet hoe en waar je moet zoeken om de informatie te vergaren die je nodig hebt.

Jullie gaan in dit project een live-stream bouwen in projectgroepjes van 3.

Dit project gaan jullie op een projectmatige manier van werken aanpakken. Dat betekent dat er van jullie wordt verwacht dat de opbouw van het project in verschillende fases zal verlopen. Als eerst komt de initiatieffase, waarbij je in grote lijnen de opzet maakt van een goed functionerende projectgroep (samenwerkingsovereenkomst, manier van werken, conventies bepalen), ofwel de projectorganisatie, en de vertaling van de vraagstelling in een duidelijke probleemformulering, zodat je een beter zicht krijgt op de opdracht.

Als aan alle door ons vastgestelde eisen van deze fase voldaan is, gaan jullie naar de voorbereidingsfase. In deze fase wordt het project voorbereid. Dat betekent dat er een complete plan van aanpak wordt geschreven die, samen met de ontwerpfase (waarin je het functioneel en technisch ontwerp maakt) de complete blauwdruk vormt voor de volgende fase; de uitvoeringsfase.

In de uitvoeringsfase wordt pas daadwerkelijk begonnen met het bouwen van het project, met andere woorden, het schrijven van de code. Het functioneel en technisch ontwerp zou zo uitgebreid moeten zijn dat je tijdens de uitvoeringsfase niet tegen productieproblemen aanloopt.

Na de uitvoeringsfase volgt de evaluatiefase, waarin wordt gereflecteerd over het opgeleverde project. Wat ging goed, wat kon beter. Dit wordt zowel voor het teamproces als individueel aandacht aan besteed. Verder volgt tijdens deze fase o.a. een presentatie en een rapport van de voortgang (uit Github, maar daarover later meer).

Inhoudsopgave

Inhoud

Inleiding ................................................................................................................................................................................. 2

Werken met Github .............................................................................................................................................................. 5

Git ....................................................................................................................................................................................... 5

Github ................................................................................................................................................................................ 5

Workflow met github......................................................................................................................................................... 5

Samenvatting project .......................................................................................................................................................... 6

Deelopdracht 1: ................................................................................................................................................................ 6

Prototyping ..................................................................................................................................................................... 6

Deelopdracht 2: ................................................................................................................................................................ 6

Storyboard...................................................................................................................................................................... 6

Deelopdracht 2: ................................................................................................................................................................ 6

Datamodel ..................................................................................................................................................................... 6

Deelopdracht 3: ................................................................................................................................................................ 6

De gerealiseerde applicatie ........................................................................................................................................ 6

*GEO-ICT:* ............................................................................................................................................................................. 6

Deelopdracht 4: ................................................................................................................................................................ 6

Maken van 4 tutorials .................................................................................................................................................... 6

*GEO-ICT:* ............................................................................................................................................................................. 6

Deelopdracht 5: ................................................................................................................................................................ 7

Bewijskaarten ................................................................................................................................................................. 7

Deelopdracht 6: ................................................................................................................................................................ 7

Log files ........................................................................................................................................................................... 7

Voorbeeldfasering van project ........................................................................................................................................... 9

Samenwerkingscontract voorbeeld ................................................................................................................................. 11

Bereikbaarheidslijst voorbeeld........................................................................................................................................... 12

Plan van aanpak ................................................................................................................................................................ 13

Achtergronden ............................................................................................................................................................ 13

Doelstellingen .............................................................................................................................................................. 13

Projectopdrachten ...................................................................................................................................................... 13

Projectactiviteiten ....................................................................................................................................................... 14

Projectgrenzen ............................................................................................................................................................. 14

Producten ................................................................................................................................................................... 14

Kwaliteit ....................................................................................................................................................................... 14

Projectorganisatie ...................................................................................................................................................... 14

Planning ....................................................................................................................................................................... 15

Kosten en baten ......................................................................................................................................................... 15

Risico’s .......................................................................................................................................................................... 15

Ten slotte ...................................................................................................................................................................... 15

Projectfasen ................................................................................................................................................................ 16

***Fase 1. De initiatieffase (van 4-fasenproject)*** ......................................................................................................... 16

***Fase 2. De voorbereidingsfase (van 4-fasenproject)*** ............................................................................................. 18

***Fase 3. De uitvoeringsfase (van 4-fasenproject)*** .................................................................................................... 19

***Fase 4. De evaluatiefase (van 4-fasenproject)*** ....................................................................................................... 20

Peilingslijst ..................................................................................................................................................................... 21

PEILINGLIJST 4-FASEN STRUCTUUR .............................................................................................................................. 21

Werken met Github

*Een korte samenvatting*

Vanaf dit moment zullen alle projecten die jullie tijdens de opleiding opleveren, beheren via git.

Git

Git zorgt er voor dat je met een team kunt werken aan een project, terwijl je allemaal met dezelfde folders en bestanden bezig bent. Er zijn van Git twee aanvullende vaardigheidstrainingen die tijdens dit project worden gegeven om jullie hier in te ondersteunen.

In feite werk je dus met zijn allen in een centrale projectfolder, die op een Git-server staat opgeslagen. Ieder teamlid kopieert die gegevens lokaal naar zijn/haar laptop, zodat naast de centrale projectfolder, iedereen hier een kopie van heeft. Het is van belang dat iedereen toegang heeft tot die Git-server. Dat is waar een clouddienst als github.com om de hoek komt kijken!

Github

Github is een cloud-based github server, waar je repositories aan kunt maken (de centrale projectfolder waar ik het net over had). Aan deze repositories kun je projectgenoten toewijzen die directe toegang heeft tot deze repo’s, ook wel ‘collaborators’ genoemd.

Die kunnen vervolgens deze centrale projectfolder kopiëren (ofwel ‘clonen’) naar hun lokale werkomgeving, zoals hun laptop, zodat de gegevens van de repo fysiek op de laptop staat van de gene die het heeft gekopieerd.

Workflow met github

**Initialisatie**

- centrale folder wordt aangemaakt door één persoon lokaal op zijn computer - git wordt geïnitialiseerd in deze folder, zodat in deze folder voortaan met git gewerkt kan worden. De folder is dus een repository geworden. - iedereen in de groep maakt een account aan op github als dat nog niet is gebeurd. - de repository wordt gepubliceerd op github - Eigenaar van de repository stelt de ‘collaborator’ rechten in voor de andere projectgenoten. - projectleden clonen de repo naar hun eigen laptop.

**Werken in de folder**

- Projectleden halen de laatste versie op van de centrale repo op github

- Projectleden gaan aan de slag met bestanden.

- Belangrijke wijzigingen of voortgangen worden opgeslagen(committed), lokaal op de computer

- Deze wijzigingen worden ge’pushed’ naar de centrale repository, met een beschrijvend berichtje, zodat anderen kunnen zien wat er door de projectgenoot is gewijzigd in de laatste versie.

***voordat er wordt ge’pushed’ naar github (de centrale folder) moet de laatste versie worden ge’pulled’ vanaf de server.***

Samenvatting project

*Projectmatig werken volgens 5-fasenmodel (zie bijlage)*

Deelopdracht 1:

Datamodel

Er wordt een diagram gemaakt van de gegevens die in de database worden geplaatst. Welke gegevens komen hoe in de database? Hoeveel tabellen ga je gebruiken? Er wordt een data-dictionary gemaakt en een data-model.

Deelopdracht 2:

De gerealiseerde applicatie

Applicatie bevat:

- Goed gestructureerde webapplicatie waarin gebruikers op zoek kunnen gaan naar teams en spelers  
- Database van waaruit deels de webcontent wordt gehaald

- Admin panel, waar de admin(s) nieuwe content kan invoeren.

Deelopdracht 3:

Bewijskaarten

Er wordt (uiteraard individueel) bewijskaarten gemaakt over de volgende onderdelen van het project:

- Plan van aanpak   
- Onderdeel van de gerealiseerde applicatie   
- Schrijven van de tutorial

Deelopdracht 4:

Log files

Op te leveren:

- Teamreflectie proces/product (1 A4’tje)   
- Rapport van de ‘git log’   
- Rapport van de log grafieken vanuit github.com

Bijlagen

Project ‘Knowledge Base’

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Voorbeeldfasering van project  De hieronder aangegeven indeling is een richtlijn.  Jouw projectgroep kan altijd een andere volgorde of indeling kiezen.  Zorg wel dat je aan je projectbegeleider kunt uitleggen wáárom je het anders wilt organiseren.  Op de PEILINGLIJST houden je projectbegeleider en jij bij hoe ver je bent met het doorlopen van de projectfases. | | | |
| **1. Initiatieffase** | Advies: | | **2 uur** |
|  Neem met je projectgroep en de projectbegeleider de 4-fasen structuur door | | | |
|  Neem met je projectgroep en de projectbegeleider de algemene informatie van dit project door | | | |
|  Doorloop alle stappen van de startfase | | Peilinglijst aftekenen | |
|  Zorg voor een go van de projectbegeleider nadat je je planning en taakverdeling in MS-project hebt afgerond. | | Peilinglijst aftekenen | |
| **2. Voorbereidingsfase** | Advies: | | **5 uur** |
|  Zorg dat je alle stappen van deze fase doorloopt (zie peilinglijst. | | Peilinglijst aftekenen | |
|  Sluit deze fase af door een go te krijgen van de projectbegeleider. | | Peilinglijst aftekenen | |
| **3. Uitvoeringsfase** | Advies: | | **18 uur** |
|  Zorg dat je alle stappen van deze fase doorloopt (zie peilinglijst). | | Peilinglijst aftekenen | |
|  Sluit deze fase af door een go te krijgen van de projectbegeleider. | | Peilinglijst aftekenen | |
| **4. Evaluatiefase** | Advies: | | **3,5 uur** |
|  Zorg dat je alle stappen van deze fase doorloopt | | Peilinglijst aftekenen | |
|  Vul voor jezelf een PROCESBEOORDELING in gezamenlijk met de groep. Hoe heb jij gewerkt aan je competenties tijdens dit Project? Wat ga je in het volgende Project verbeteren? | | Peilinglijst aftekenen | |
|  Presenteer al jullie werk van de afgelopen periode met de hele groep tijdens de laatste afsluiting van deze periode aan je projectbegeleider. Deze beoordeelt jullie werk door alle eerdere PRODUCTBEOORDELINGEN te middelen tot één cijfer. Dit resultaat is 50% van de uiteindelijke projectbeoordeling (PB). | | Peilinglijst aftekenen | |