Projectplan

Click or tap here to enter text.

|  |  |
| --- | --- |
| Versienummer: | 1.2 |
| Auteur(s): | Senne Manders |
| Datum: | 11-5-2022 |

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Wie | Wijzigingen |
| 2022-05-11 | 1.1 | Senne Manders | Notatie gebruikersgegevens |
| 2022-05-18 | 1.1 | Senne Manders | Takenlijst & planning |
| 2022-05-19 | 1.1 | Senne Manders & Ilse van Loon | Laatste vragen |
| 2022-05-20 | 1.2 | Senne Manders |  |

Inhoudsopgave

[Versiebeheer 2](#_Toc29287571)

[Inleiding 4](#_Toc29287572)

[Over dit document 4](#_Toc29287573)

[Over het project en de opdrachtgever 4](#_Toc29287574)

[Projectdoelstelling 4](#_Toc29287575)

[Betrokkenen 4](#_Toc29287576)

[Benodigdheden 4](#_Toc29287577)

[Takenlijst 4](#_Toc29287578)

[Projectgrenzen 4](#_Toc29287579)

[Planning 4](#_Toc29287580)

[Akkoord opdrachtgever 5](#_Toc29287581)

# Inleiding

## Over dit document

In dit document worden de uit te voeren werkzaamheden, projectdoelstellingen, besprekingen en opleveringen vastgelegd. Het een en ander wordt in een logische chronologisch volgorde in een strokenplanning opgenomen.

## Over het project en de opdrachtgever

De website wordt ontwikkeld voor een schoolproject en zal worden beoordeeld door verschillende leraren, de uitdaging betreft binnen ca. 10 weken een project neer te zetten m.b.t. 2 ICT gerelateerde vakken binnen de opleiding daarom hebben wij ervoor gekozen drie single-player games te ontwikkelen die speelbaar zijn vanaf een website.

Wij zijn in IT to win IT; een team van 6 personen die van Thomas Sprong de opdracht hebben gekregen een website gaan ontwikkelen met daarin 3 single-player games. Koen L. en Noah zullen zich vooral bezig houden met het ontwikkelen van de games, Ilse, Remco en Koen V. zullen zich vooral bezig houden met de website en Senne doet de documentatie en houdt zich bezig met zorgen dat iedereen doet wat er gevraagd wordt.

# Projectdoelstelling

In deze paragraaf wordt beschreven wát de opdrachtgever wil bereiken met het gerealiseerde product. Beschrijf de voordelen voor de opdrachtgever. Voorbeelden zijn: minder fouten, efficiëntie en/of effectiviteit in de bedrijfsvoering.

Wij hebben voor deze opdracht gekozen omdat wij een site wouden maken waarin we een spel kunnen spelen. We willen ons zelf op de proef stellen om iets moeilijks te maken waar we geen les stof nog in hebben gehad. Wij zijn ervan overtuigd dat we dit kunnen en de docenten laten zien dat we genoeg motivatie hebben om dus ook in onze vrije tijd een nieuwe taal te leren, bijvoorbeeld voor Koen L Unity, voor Noah JavaScript en voor Ilse jQuary. Wij willen dit in onze site doen omdat we het er goed en professioneel uit willen laten zien. De site geeft weer over wie allemaal aan de site heeft gewerkt, en wie de game heeft gemaakt. Ook willen we informatie geven over de games die we gaan maken. Denk daaraan bij wie het origineel heeft bedacht, en wat wij nou hebben gedaan wat de game van ons maakt. Wij hebben als groep deze opdracht gekozen.

# Betrokkenen

In deze paragraaf wordt aangegeven wie er meewerken aan het project. Hierbij worden de rol en de contactgegevens van de personen opgenomen. Voorbeelden zijn: projectleider, ontwerper, programmeur en telefoonnummer, e-mailadres.

Opdrachtgever: Thomas Sprong

Projectleider: Senne

Ontwerper: Remco, Ilse

Programmeur: Koen L., Noah, Ilse, Remco, Senne

E-mail:

Thomas Sprong; spth@roc-teraa.nl

Koen L.; 88386@roc-teraa.nl

Noah; 78695@roc-teraa.nl

Ilse; 85374@roc-teraa.nl

Remco; 88297@roc-teraa.nl

Senne; 88399@roc-teraa.nl

Koen V.; 88190@roc-teraa.nl

# Benodigdheden

In deze paragraaf wordt een overzicht gegeven welke inzet van personen en middelen nodig is om de werkzaamheden binnen de opdracht te kunnen verrichten. Voorbeelden zijn: kantoorartikelen, hardware, software, gereedschappen/tools, verbindingen, beschikbare ruimtes.

Om de opdracht succesvol te kunnen verrichten hebben wij nodig:

Leptops, Opladers voor de leptops.

* Software:
  + Unity 17.2.1
  + VS code 1.6
  + Xampp control panel v3.3.0
  + Github
* Papier om de frameworks te maken
* Teamwork

# Takenlijst

In deze paragraaf wordt een overzicht gegeven van alle werkzaamheden die verricht moeten worden om het volledige project (tot en met de oplevering van de applicatie) uit te voeren. Voorbeelden zijn: inventariseren, ontwerpen, programmeren, testen, implementeren, gesprekken, mailen.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Koen L. | Noah | Ilse | Senne | Remco | Koen V. |
| inventariseren |  |  |  | x | x |  |
| Ontwerpen |  | x | x | x |  |  |
| CSS | x | x | x | x | x |  |
| HTML |  | x | x | x | x |  |
| C# | x | x |  |  |  |  |
| JavaScript |  | x |  |  |  |  |
| jQuary |  |  | x |  |  |  |
| Php (indien we het gebruiken) |  | x | x |  |  |  |
| Testen game | x | x |  |  |  |  |
| Implementeren naar github |  | x |  |  |  |  |
| Gesprekken |  | x |  | x |  |  |
| Mailen |  | x |  |  | x |  |

# Projectgrenzen

In deze paragraaf wordt beschreven wat er níet wordt gedaan binnen het project. Voorbeelden zijn: uitbreiding van de tijdsduur of inzet, reële koppelingen met de buitenwereld zoals met iDeal.

Een online multiplayer leaderboard.

Over gecompliseerd maken.

# Planning

In deze paragraaf wordt de takenlijst chronologisch opgenomen. Daarbij wordt vermeld hoe lang een taak duurt en wanneer en door wie een taak wordt uitgevoerd. De planning mag als een afbeelding worden opgenomen of er mag worden verwezen naar de strokenplanning (Excel).

Afbeelding met tafel

Automatisch gegenereerde beschrijving

# Akkoord opdrachtgever

|  |  |
| --- | --- |
| Naam |  |
| Datum |  |
| Handtekening |  |