|  |
| --- |
| Obesicode |
| Barroc IT Project |
| Plan of Action |

|  |
| --- |
| Noël van Bijnen  5-9-2017 |

Content

[Chapter 1: Backgrounds 2](#_Toc492374052)

[Chapter 2: Goal 3](#_Toc492374053)

[Chapter 3: Projectassignments 4](#_Toc492374054)

[Chapter 4: Projectactivities 5](#_Toc492374055)

[Chapter 5: Projectbarriers 6](#_Toc492374056)

[Chapter 6: Products 7](#_Toc492374057)

[Chapter 7: quality 8](#_Toc492374058)

[Chapter 8: Projectorganisation 9](#_Toc492374059)

[Chapter 9: schedule 10](#_Toc492374060)

[Chapter 10: Costs and Benefits 11](#_Toc492374061)

[Costs 11](#_Toc492374062)

[Benefits 11](#_Toc492374063)

[Chapter 11: Risks 12](#_Toc492374064)

# Chapter 1: Backgrounds

# Chapter 2: Goal

# 

# Chapter 3: Projectassignments

# Chapter 4: Projectactivities

# Chapter 5: Projectbarriers

Tijdens dit project hebben we 8 weken om een Voetbalpool applicatie te maken waarin we kunnen gokken op de wedstrijden.

De opdracht bestaat uit een website en een applicatie. Hieronder volgt nog een korte beschrijving daarover.

**De Website module:** op de website kan je inloggen/registreren in een daarvoor gemaakte pagina.

Teams kunnen worden gemaakt. Je moet kunne bieden, en de resultaten moeten worden weer gegeven. De applicatie kan worden gedownload via de website.

**De applicatie module:** Verbinden met database, gegevens versturen naar de website, gegevens van

de website afhalen, laat de weddenschappen zien.

In week 8 wordt het eindproduct opgeleverd. Dit bestaat uit:  Eerder gemaakte documenten;  Correct werkende en gedocumenteerde applicatie;  Rapportage met uitleg over het ontwerp en de algehele opzet van het programma.

# Chapter 6: Products

# Chapter 7: quality

# 

# Chapter 8: Projectorganisation

# Chapter 9: schedule

# 

# Chapter 10: Costs and Benefits

## Costs

* Aantal personen : 5
* Duur van het project : 8 weken
* 5 dagen in de week
* 4 uur per dag
* 25 euro per uur
* Totaal prijs : 20.000 euro / 4.000 per persoon

## Benefits

* een website waarop geregistreerd kan worden
* er kan op ingelogd worden
* er kunnen teams aangemaakt worden
* er kan gegokt worden op welk team wint
* een form aplicatie waarin de overzichten komen te staan van wie er wint en verliest

# Chapter 11: Risks

Zoals ieder ander project draagt ook dit project een aantal risico’s met zich mee. Deze risico’s zullen we hieronder noemen en kort belichten waarom dit een risico is.

Ten eerste kan  er een groepslid wegvallen. Dit is gelijk een van de grootste risico’s omdat de planning in dat geval scherper moet worden en er per persoon meer werk moet worden verricht. We zullen dus heel duidelijk rekening moeten houden met zulk soort tegenslagen en zorgen dat we tijd ‘over’ hebben om zulke situaties op te vangen.

Ten tweede kan het voorkomen dat één of meerdere groepsleden minder skills hebben in het programmeren o.i.d. in dat geval zal de planner daarmee rekening moeten houden en hen meer tijd geven voor de te maken opdrachten.

Ten derde kan het zijn dat de communicatie slecht verloopt en er misverstanden ontstaan. In dat geval kan het gebeuren dat er dubbel, of juist geen, werk wordt verricht. We zullen daarom dus extra scherp moeten zijn op de communicatie en onze duidelijkheid naar elkaar toe.

Ten vierde kunnen er fouten ontstaan doordat code’s niet goed op elkaar aansluiten en er dus code herschreven moet worden. Daarom is het dus van belang dat ieder groepslid zich aan de style/code-guide houdt en goed weet wat daarin staat. En als er onduidelijkheden zijn moeten die zo snel mogelijk in de groep gegooid worden.