

“Project Applicatieontwikkelaar”

Windows Phone app

Periode 11

ROC Westbrabant
Radius College ICT
Uitgifte: januari 2017
Applicatieontwikkelaar (crebo 95311)

Periode 11



Project Windows Phone App

Ontwikkelaars: S. Dijks, S. Janssen en L. Huijbregts
Ontwikkeldatum : 27 januari 2014
Bewerker: F. van Krimpen
Mutatiedatum: 23 december 2016

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Project Windows Phone app	3
Algemene informatie project Windows Phone app	3
Keuze-elementen project Windows Phone-App	4
Inleiding Project Windows Phone App	5
Het project Windows Phone App	5
De keuze procedure	5

Project Windows Phone app

Begeleiderversie

Afdeling	ICT
Opleiding	Applicatieontwikkelaar
Crebonummer	95311
Niveau + BOL/BBL	4 BOL
Startdatum	6 februari 2017
Leerjaar	3
Periode	11
Weeknr's	6 t/m 14

Algemene informatie project Windows Phone app

Tijd totaalproject	5 x ½ dag per week (8 weken)	
Tijd deelprojecten / projectopdrachten	Lesdagen:	Naam deelproject:
		1. n.v.t.
Opbouw PR per lesdag	20 minuten	Project aansturing o.l.v. begeleider (1 ^e lesdag van de week)
	180 minuten	Zelfstandig werken aan het project o.l.v. een begeleider ('s ochtends)
	20 minuten	Project terugkoppeling o.l.v. begeleider
Serviceprogramma's (SP) bij dit project	SP	MTA Windows Mobile
		Draaiboek PVB 1/4
		Testtechnieken
		Implementatietechnieken
Rol SLB / docent	Verzorgt de "algemeen ondersteunende serviceprogramma's", formeert en stuurt de projectgroepen aan, houdt de veranderingen bij en accordeert de deelproducten.	
Rol begeleider	De begeleider: - vervult de rol van opdrachtgever - ondersteunt de studenten bij het zelfstandig werken en - beheert het materiaal.	
Rol "specialist" (docent)	Een specialist (docent) verzorgt de technische serviceprogramma's en accordeert deelproducten.	

Keuze-elementen project Windows Phone-App

ELEMENTEN	Categorie 1		Categorie 2		Categorie 3	
Eindproduct	Bekend		Deels bekend	x	Open	
Beroepssituatie	Eenvoudig		Samengesteld		Complex	x
Opdrachtgever (onderhandelen)	Geen		Begeleider school	x	Werkveld - uitvoering op school - uitvoering in werkveld	
Begeleiden	Gestuurd		Begeleid	x	Zelfstandig	
Tijdsduur	Minder dan 2 weken		4/8 weken	x	16 weken	
Aanpak	Gegeven		Deels gegeven / Deels eigen keuze	x	Keuzes maken	
Beoordeling	Product en Proces 40% + 60% = 100 %		Product en Proces 50% + 50% = 100 %	x	Product en Proces 70 % + 30% = 100 %	
Fasering	4 fasen		... fasen		6 fasen	x
Beoordelaars	Eigen begeleider	x	Opdrachtgever		Extern + Peer assessment	
Opleveren (eisen aan protocol)	Product af		Inwerking treden product	x	Presentatie	x
Vrijheid van plannen	Krijgt plannen		Deels zelf plannen	x	Vrijheid in plannen	
Literatuurstudie	Aangeboden		Deels zelf gezocht		Zelf gezocht	x
Ruimte	Lokaal volgens rooster	x	Keuze tussen lokalen		Vrije inloop	
Werkbezoek	Georganiseerd door school	x	Bedrijf		Meerdere bedrijven	
Soort project	Krijgt een project		Keuze tussen een aantal projecten	x	Zelf werven	
Verslaglegging	Notulen	x	Verantwoording startdocument	x	Einddocument	x
Samenstelling groep	2/3	x	3/4		3, als 3 niet mogelijk is 2 of 4	
Diversiteit	Elke groep hetzelfde project		Elke groep een ander project	x	Elke 2 groepen een ander project	x
Complexiteit (TGKIO)	Alles staat vast bv. budget	x	Tijdens project verandering in eisen		Tijdens project verandering in eisen	x
Casuïstiek	Afgebakende opdracht		Casus beroepscontext	x	Adviseringsopdracht Probleemoplossing	x

Inleiding Project Windows Phone App

Elk bedrijf wil tegenwoordig een Mobile Applicatie. Ook willen bedrijven dat hun webdevelopers kennis hebben van Windows Mobile C#. In het komende project gaan jullie hiermee kennismaken. Je gaat met Windows Mobile C# een mobile App maken.

Het project Windows Phone App

De bedoeling is dat jullie een mobiele applicatie bedenken met een uniek karakter. Dat is niet zo gemakkelijk! Wat zou je kunnen doen? Aangezien je onlangs de BPV hebt afgesloten zou je je stage-bedrijf kunnen raadplegen voor een idee voor een App. Ook kun je naar bestaande sites kijken en deze misschien geschikt maken voor het mobiele platform. Uiteraard kan je ook zelf iets bedenken. De meest simpelste Apps worden vaak het meest gewaardeerd. Je kunt ook iets verzinnen wat iets toevoegt aan je opleiding (bijv. Rooster-App, Projectplanner-App eenApp) of een dagelijks probleem oplost. De eisen hieraan zijn niet echt vastgelegd. Wel moeten jullie bedenken dat de kracht van een App niet zit in de hoeveelheid functionaliteit, maar in de toepassing van het 'gemak' om functies uit te voeren.

De keuzeprocedure

Jullie komen met een voorstel voor een Windows Phone App en een voorstel of jullie een Web-App of een Hybride-App willen gaan bouwen. Deze keuze baseren jullie op de functionaliteit van de te ontwikkelen app. Dit voorstel wordt door je vakdocenten bekeken en bij goedkeuring gaan jullie deze bouwen.

De projectgroepen bestaan uit 2 personen en het project duurt 8 weken. Binnen het project zal heel sterk op procedure en documentatie gelet worden, omdat dit voor het volgende project, de Proeve van Bekwaamheid, een wezenlijk onderdeel is. Als je slim bent maak je hier het raamwerk voor de APO PvB van kerntaak 1, 2 en 3.

De planning van dit project is hieronder beschreven.

Planning APO/MED Periode 11 Werktijden 8:20 - 12:20, lokaal 330

Kerntaak	Uitdelen aan leerling	Starten	Inleveren	Tijd	Dagen
1	op 27 januari 2017	ma 13-2-2017	vr 24-2-2017	13.00 uur	10,0
2	uiterlijk ma 20 februari 2017	ma 6-3-2017	wo 30-3-2017	13.00 uur	19,0
3	uiterlijk vr 24 maart 2017	di 31-3-2017	vr 7-4-2017	13.00 uur	6,0
					35

Je planning van de APO PvB KT1, 2 en 3 in periode 12 is in grote lijnen hetzelfde als dit project. Probeer je dan ook aan dit schema te houden zodat je weet waar je bij de PvB P12 aan toe bent.

Peilingslijst PvB AO 95311

KERNTAAK	1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game
Resultaat WP 1.1 Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast (M-N-O-R)	
1	Uitgewerkt interview met opdrachtgever: interviewvragen en gespreksverslag
2	Hernieuwde opdracht;
3	Offerte
4	Prototype van schermen gebaseerd op interview
Resultaat WP 1.2 Maakt een plan van aanpak (E-J-Q)	
5	Plan van Aanpak gebaseerd op W.P. 1-1 geaccordeerd door de opdrachtgever
6	Globale planning voor het gehele project in een planningsprogramma.
Resultaat WP 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (H, I, J, M, Q)	
7	Functioneel Ontwerp inclusief taakverdeling
8	Use Case diagram en Use Case Templates
9	Activiteitendiagrammen
Resultaat WP 1.4: Maakt een technisch ontwerp (H, I, J, M, Q)	
10	Technisch Ontwerp inclusief taakverdeling
11	Modeldictionary
12	Klassendiagram
13	Datadictionary
14	Sequentiediagrammen
Resultaat WP 1.5: Richt de ontwikkelomgeving in (E, J, L, Q, S)	
15	Taakverdeling Ontwikkelomgeving
16	Materialenlijst: Hard- en software van de ontwikkelomgeving
17	Back-up procedure
18	Verslag over de installatie, configuratie en testen van de testomgeving

KERNTAAK	2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game
Resultaat WP 2.1: Legt een gegevensverzameling aan (E-J-N-M-R)	
1	Organisatieonderzoek over reeds gebruikte databases/te gebruiken database
2	Het genormaliseerde databaseontwerp (alle normalisatiestappen); bijgewerkte datadictionary
3	De database (gebouwd)
4	Een procedure voor het aanleveren van databasegegevens
Resultaat WP 2.2: Realiseert een applicatie (J-L-M-Q-R-S-V)	
5	Taakverdeling voor het realiseren van een applicatie
6	Materialen- en middelenlijst voor het realiseren van de applicatie
7	Klassendiagram vanuit Visual Studio
8	Werkende solution(v1.0.0) die is getoond aan opdrachtgever. Gespreksverslag hiervan met mogelijke veranderingen (in revisielog)
Resultaat WP 2.5: Test het ontwikkelde product (J-K-L-M-O)	
9	Gedetailleerd (technisch) testplan: integrale systeemtest
10	Lijst van test-tools (code-checkers)
11	Uitgevoerde test en documentatie van de resultaten van de test
12	Aanpassingen aan de applicatie n.a.v. testbevindingen en de documentatie hiervan

KERNTAAK	3 Implementeren van de applicatie of (cross-) media uiting
Resultaat WP 3.1: Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan (H-I-J-M-N-Q)	
1	Een implementatieplan (technisch en organisatorisch), besproken met de opdrachtgever
Resultaat WP 3.2: Stelt een acceptatietest op en voert deze uit (D-J-K-N)	
2	Een acceptatietest voor de opdrachtgever met uitleg hoe deze uitgevoerd moet worden
3	Acceptatietest uitgevoerd en ondertekend door opdrachtgever
4	Verslag van de resultaten
Resultaat WP 3.3: Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of -systeem (J-K)	
5	Documentatie van het implementeren van de applicatie in de productieomgeving.
Resultaat WP 3.4: Evalueert een implementatie (E-J-M-P)	
6	Evaluatierapport van het implementatietraject, waarin de gegevens, zoals besproken met de opdrachtgever, zijn vastgelegd

Op MySite staat voor iedere kerntaak het betreffende sjabloon. Kijk vooral naar deel 5 en deel 6 van deze kerntaken.