Plan van 9Aanpak v1.0 – Team Smokey

Laatst bijgewerkt: 5-6-2014

\*  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Projectbegeleider: Sietse Dijks, Fedde Gils



Klas: RIO4-APO1F, RIO4-APO1E

Periode: 4

Project: Project FIFA

**Project: Fifa – Developers Edition**

**Plan van Aanpak**

**Opdrachtnemers:**

* Pieter Hoek
* Brian Govaerts
* Jesse Honhoff
* Henk Bertens

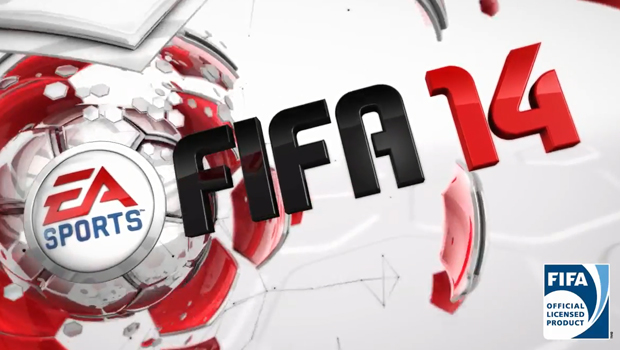
**Teamnaam**: Team Smokey

**Organisatie**: Radius College

**Opdrachtgever(s)**: Sietse Dijks

**Plaats**: Breda

**Datum**: 10-04-2014



Inhoudsopgave

[1. Achtergronden 2](#_Toc389724293)

[2. Doelstellingen 2](#_Toc389724294)

[3. Project opdrachten 3](#_Toc389724295)

[4. Projectactiviteiten 4](#_Toc389724296)

[5. Projectgrenzen 6](#_Toc389724297)

[6. Producten 7](#_Toc389724298)

[7. Kwaliteit 8](#_Toc389724299)

[8. Project Organisatie 9](#_Toc389724300)

[9. Kosten en baten 10](#_Toc389724301)

[11.Risico’s 11](#_Toc389724302)

# Achtergronden

Dit groepje bestaat uit 4 leden: Henk Bertens, Pieter Hoek, Jesse Honhoff en Brian Govaerts. We werken aan dit project in het Radius College. Wij zijn de afdeling applicatieontwikkeling. De bedoeling van dit project is dat we een programma maken dat mensen kunnen gokken, welk team dat er gaat winnen, hoeveel punten ze krijgen/scoren. Ook is het de bedoeling dat we documentaties maken voordat we beginnen met het programmeren, zodat we van te voren al een beeld hebben van hoe het programma eruit komt te zien. Wij maken dit project zodat wij meer leren over C# en OOP. Onze opdrachtgever is Sietse Dijks. Deze opdracht is ons gegeven om met deze software te gokken welk team er gaat winnen voor ons voetbaltoernooi.

# Doelstellingen

Het doel van dit project is het ontwikkelen van een Windows Form applicatie waarin je kunt wedden op welk team dat er gaat winnen of hoeveel punten ze gaan scoren. Als je dit goed gokt, krijg je een aantal punten. Wij maken dit project om meer te leren over C# en OOP en te gebruiken bij ons voetbaltoernooi.

Aan het einde van het project moeten onze resultaten getoond worden in een presentatie.

# Project opdrachten

|  |  |
| --- | --- |
| Het projectnaam is: | Project Fifa |
| De opdrachtgever is: | Sietse Dijks |
| Deelnemers: | Pieter Hoek, Jesse Honhoff, Henk Bertens en Brian Govaerts |

Wij maken dit project om ervaring op te doen met C# en om OOP te leren.

Het doel van dit project is het ontwikkelen van een Windows Form applicatie waarin je kunt wedden op welk team dat er gaat winnen of hoeveel punten ze gaan scoren. Als je dit goed gokt, krijg je een aantal punten. Ook is het de bedoeling dat we documentaties maken voordat we beginnen met het programmeren, zodat we van te voren al een beeld hebben van hoe het programma eruit komt te zien.

# Projectactiviteiten

**Fase 1**

* Conventie Rapport
* Bereikbaarheidslijst
* Taakverdeling/Rolverdeling

**Fase 2**

* Plan van Aanpak
* Schetsen van applicatie
* Prototypes op basis van schetsen
* Verslag van gegevens in Database
* Onderzoeksverslag van koppeling applicatie -> database
* Flowchart van programflow

**Fase 3**

- Onderzoeksrapport applicatie

**Fase 4**

* Product afmaken
* Klassendiagram uit Visual Studio
* Optimalisatieplan
* Doorvoeren van optimalisaties
* Maken acceptatietest
* Uitvoeren acceptatietest

**Fase 5**

* Presentatie maken en geven van de gemaakte applicatie

**Fase 6**

- Optimalisatie rapport van de gekozen applicatie  
  
Als wij al deze punten af hebben, moeten wij deze laten aftekenen bij onze opdrachtgevers. Als alle punten zijn afgetekend, is het project succesvol afgerond.

# Projectgrenzen

De grenzen die onze groep heeft vastgesteld voor dit project zijn als volgt:

* Het programma zal geen errors hebben
* Het programma zal worden gebruikt om mee te gokken
* Met het gokken kan je punten verdienen als je wint
* Het design moet er uit komen te zien zoals staat aangegeven op de bijlage

# Producten

|  |
| --- |
| We moeten de volgende producten inleveren: |
| Totaal werkend programma |
| Bewijskaart(en) |
| Definitieve presentatie |
| Individuele reflectie |
| Plan van Aanpak |

# 7. Kwaliteit

Wij willen de kwaliteit van ons eindproduct garanderen door meerdere malen het programma te testen in de ontwikkelfase. Als het programma af is willen wij het ook door medeleerlingen laten testen. Het programma moet stabiel zijn en voldoen aan de eisen van de opdracht. Ook moet het programma gebruikersvriendelijk zijn want wij gaan het programma ook gebruiken. Wij laten alles aftekenen om te verzekeren dat alles goed is. Als wij producten af hebben laten wij deze aftekenen, op die manier koppelen wij terug met de opdrachtgever. Als wij ergens niet uitkomen, kunnen wij naar Sietse Dijks of Fer van Krimpen gaan om advies te vragen. Als wij een fase af hebben, zullen wij deze gaan laten aftekenen.

De planning wordt wekelijks bijgewerkt om te garanderen dat we het eindproduct op tijd af hebben.

# 8. Project Organisatie

Pieter Hoek = Projectleider.

Leidt het project en zorgt ervoor dat iedereen op schema loopt en zorgt voor goede communicatie binnen de groep.

Is beschikbaar elke donderdag en vrijdag

Brian Govaerts = Github manager

Beheert de Github groep.

Is beschikbaar elke donderdag en vrijdag.

Database manager = Jesse Honhoff

Beheert de database. Alle vragen worden gesteld aan deze persoon.

Henk Bertens = Lead developer

Bepaald wie wat gaat doen.

Wij houden contact via Skype en WhatsApp, en we zien elkaar elke donderdag en vrijdag op school.  
Wij slaan al onze documenten op in een Github folder die wij met onze hele projectgroep delen.  
De opdrachtgevers lopen elke project dag rond door de werkruimte, indien nodig kunnen wij dan contact met hun zoeken.

Voor informatie over contactgegevens, zie: Bereikbaarheidslijst

# 9. Kosten en baten

Het succesvol afronden van het project “Fifa” zal ons ongeveer 15 werkdagen kosten.

**Baten:**

We hoeven niet met echt geld te wedden. We moeten wel voetballen. Het programma zal ook echt gebruikt worden.

**Kosten:**

Tijd en energie.

# 11.Risico’s

Het kan zijn dat we onvoldoende kennis hebben om het project succesvol af te ronden.

Mogelijk minder tijd om aan het project te werken omdat er 2 projectleden met het openbaar vervoer komen en daardoor kans hebben op vertraging.  
  
Interne risico’s:  
-Het falen van de gebruikte programmatuur.  
-Het falen van de computer.  
  
Externe risico’s:  
-Ziekte van iemand in de organisatie.  
-Afwezigheid.  
-Niet aan de afspraken houden.