Plan van Aanpak



Auteur: Luuk Diederik & Bart van Laar

Klas: VCIT3G4

Datum:

Inhoudsopgave

[Doel en reden 3](#_Toc461012727)

[Projectidee 3](#_Toc461012728)

[Organisatie van het project 3](#_Toc461012729)

[Projectgroep en betrokkenen 3](#_Toc461012730)

[Oplevering 3](#_Toc461012731)

[Omgaan met wijzigingen 3](#_Toc461012732)

[Gebruikte technieken 4](#_Toc461012733)

[Planning en kosten 4](#_Toc461012734)

# Doel en reden

Er wordt in de dichtbije toekomst in de arcadekast een “game pc” geïnstalleerd. Hiervoor moet een programma gemaakt worden voor het managen van de games die geïnstalleerd staan op die computer.

Het doel hiervan is om een applicatie te maken die games van de leerlingen van het ROC A12 verzameld (geüpload door de game makers), vervolgens in een lijst worden gezet en gespeeld kunnen worden.

# Projectidee

Wij gaan een website maken met registreer, login, game upload en game rating functies. De games die worden geüpload moeten eerst door de administrator van de game pc geaccepteerd worden. Daarna voegt het programma het spel aan de lijst van games. De games kunnen opgestart worden door middel van een spel selecteren in de lijst en afgesloten worden door een in-game command.

# Organisatie van het project

## Projectgroep en betrokkenen

De klant is Mark van Meerten en de project uitgevoerders zijn Luuk Diederik en Bart van Laar.

## Oplevering

Het opgeleverde product houd het volgende in:  
- De Stedi applicatie waarin de games worden weergeven.  
- Een website waarop je kan registreren, inloggen, een game kan uploaden en kan raten.  
- Een database met alle accounts, games en ratings.  
- Een FTP server voor de games te uploaden

## Omgaan met wijzigingen

Er zal eerst overlegd worden met de klant over wijzigingen van het project. Dit houdt in:   
- Functionaliteiten toevoegen.  
- Functionaliteiten wijzigen.  
- Functionaliteiten verwijderen.

# Gebruikte technieken

# Planning en kosten