Plan van Aanpak



Auteur: Luuk Diederik & Bart van Laar

Klas: VCIT3G4

Datum:

Inhoudsopgave

[Doel en reden 3](#_Toc460851039)

[Projectidee 3](#_Toc460851040)

[Organisatie van het project 3](#_Toc460851041)

[Projectgroep en betrokkenen 3](#_Toc460851042)

[Oplevering 3](#_Toc460851043)

[Omgaan met wijzigingen 3](#_Toc460851044)

[Afspraken en uitgangspunten 3](#_Toc460851045)

[Eindproduct(en) 3](#_Toc460851046)

[Uit te voeren activiteiten en planning 3](#_Toc460851047)

[Randvoorwaarden 3](#_Toc460851048)

[Op te leveren product(en) 3](#_Toc460851049)

[Fase 1: 3](#_Toc460851050)

[Fase 2: 3](#_Toc460851051)

[Eindfase: 3](#_Toc460851052)

[Samenvatting 3](#_Toc460851053)

# 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) en in een lijst weergeeft. Deze games moeten opgestart kunnen worden

# Projectidee

# Organisatie van het project

## Projectgroep en betrokkenen

## Oplevering

## Omgaan met wijzigingen

# Afspraken en uitgangspunten

## Eindproduct(en)

# Uit te voeren activiteiten en planning

## Randvoorwaarden

# Op te leveren product(en)

## Fase 1:

## Fase 2:

## Eindfase:

# Samenvatting