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), 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

## 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