PROJECT portemonnee



Inhoudsopgave

[1.1 Inleiding 4](#_Toc509913780)

[1.2 Het bedrijf 4](#_Toc509913781)

[1.3 Probleem stelling 4](#_Toc509913782)

[1.4 Doelgroep 4](#_Toc509913783)

[2 Klantinterview 5](#_Toc509913784)

[3 Producteisen 7](#_Toc509913785)

[4 Ontwikkelomgeving 8](#_Toc509913786)

[5 Trello 8](#_Toc509913787)

# 1.1 Inleiding

Om onze JavaScript vaardigheden te vergroten hebben wij het project Portemonnee gekregen. In dit project breiden we onze JavaScript ervaring uit. Ook leren we rekening houden met een specifieke (jonge) doelgroep.

# 1.2 Het bedrijf

De naam van het bedrijf is AO Developers. Het is een bedrijf dat zich specialiseert in het maken van software. Dit gebeurd meestal in opdracht van externe klanten.

# 1.3 Probleem stelling

De naam van de klant is Koos de Bie van Christelijke basisschool de Klim Op in Naaldwijk. De klant wil een browserapplicatie die als doel heeft kinderen te leren omgaan met geldmunten. Nu doen de kinderen dit nog analoog. De klant wil dit proces geautomatiseerd in een browserapplicatie.

# 1.4 Doelgroep

De doelgroep voor het browserspel zijn kinderen in groep 4 van de bassischool.

# 2 Klantinterview

Hieronder staan de vragen die zijn gesteld bij het interview met de antwoorden.

|  |  |
| --- | --- |
| Vraag 2 | Wat is de naam van het bedrijf? |
| Antwoord 2 | De naam van het uitvoerend bedrijf is AO Developers.  De naam van de klant is Koos de Brie van de Klim Op. |
| Vraag 3 | Wat is de functie van het bedrijf? |
| Antwoord 3 | Het is een software ontwikkelaar bedrijf. Dus het bedrijf maakt software voor externe klanten. |
| Vraag 4 | Wat is de doelgroep van het spel? |
| Antwoord 4 | De applicatie is bedoeld voor kinderen uit groep 4 van de lagere school. |
| Vraag 5 | Wat is het doel van het spel? |
| Antwoord 5 | Het doel van het spel is kinderen te leren omgaan met geldmunten. Het kind krijgt een product met prijs te zien op het scherm. Zelf heeft onbeperkt toegang tot alle euromunten. De bedoeling is dat het kind probeert met zo min mogelijk munten het getoonde bedrag te betalen. |
| Vraag 6 | Is het spel voor de pc/tablet/mobiel? |
| Antwoord 6 | Alleen voor pc. |
| Vraag 7 | Welke browsers moeten worden ondersteund? |
| Antwoord 7 | Maakt niet uit. |
| Vraag 8 | Moet er een startpagina komen? |
| Antwoord 8 | Ja. Op de startpagina moet het kind zijn/haar naam invoeren en evetueel de groep. |
| Vraag 9 | Hoe ziet de opmaak van de website eruit? |
| Antwoord 9 | Bedoeld voor een kind uit groep 4. |
| Vraag 10 | Wat is het kleurenschema van de website? |
| Antwoord 10 | Iets in het thema van de school: Regenboog. |
| Vraag 11 | Is er een maximaal aantal vragen? |
| Antwoord 11 | 10 vragen. Na 10 vragen moet er een score te zien zijn. |
| Vraag 12 | Gaat het spel door als je verloren hebt? |
| Antwoord 12 | Je kan niet verliezen. Als de vraag fout is beantwoord dan wordt er feedback getoond: als er teveel is betaald, laat zien hoeveel het wisselgeld is; als er te weinig is betaald, laat zien hoeveel er nog bij betaald moet worden. |
| Vraag 13 | Hoeveel producten moeten er per keer worden getoond? |
| Antwoord 13 | Er moet 1 product tegelijk worden getoond. |
| Vraag 14 | Alleen munten of ook briefjes? |
| Antwoord 14 | Briefjes als latere stage: nice to have. |
| Vraag 15 | Moet je terug kunnen gaan naar de vorige vraag om te kunnen verbeteren? |
| Antwoord 15 | Nee, antwoord gegeven is gegeven. |
| Vraag 16 | Moeten het verschillende soorten producten zijn? |
| Antwoord 16 | Ja, er moet een groot aantal producten zijn, zodat als iemand het voor een tweede keer doet het niet dezelfde producten zijn. |
| Vraag 17 | Moet het MVC-Model gebruikt worden? |
| Antwoord 17 | Ja. |
| Vraag 18 | Is er een tijdslimiet voor elke vraag? |
| Antwoord 18 | Ja, je hebt maximaal 1 minuut per vraag. |

|  |  |
| --- | --- |
| Contactgegevens | |
| datum | 19-03-2018 |
| locatie | Lokaal 108 |
| aanwezigen | Michel Hamelink, Tycho Looye en Sem Koolen. Lead-developers AO Developers. |
| contactgegevens | Mr. Janssen  0612345678 |

# 3 Producteisen

Hieronder staan de functionele eisen voor Hoger Lager. In de functionele eisen staan acties die de speler kan uitvoeren. Niet functionele eisen zijn eisen die altijd moeten werken.

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | Functionele eisen |
| 1 | Je moet je naam in kunnen voeren op de startpagina. |
| 2 | Je moet geld kunnen slepen van de portemonnee naar de kassa. |
| 3 | Je moet naar de volgende vraag kunnen als het antwoord is gegeven. |
| 4 | Feedback moet te zien zijn na elke (fout) geantwoorde vraag. |
| 5 | Maximiaal 1 minuut per vraag. De timer moet te zien zijn. |
| 6 | Nadat de vragen zijn afgerond moet er een overzicht zijn van alle vragen. |
| 7 | Responsiviteit van de startpagina en spelpagina. |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | Niet functionele eisen |
| 1 | Maximiaal 10 vragen. |
| 2 | Het geld moeten de officiële muntjes en biljetten zijn. |
| 3 | Logo van de basisschool gebruiken. |
| 4 | Website is beschikbaar voor een desktop pc of laptop. |
| 5 | Internet is benodigd voor de website te bezoeken. |
| 6 | Toegestane talen: HTML / CSS / Javascript / XML. |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |

# 4 Ontwikkelomgeving

In de ontwikkelomgeving word er geschreven wat de benodigdheden zijn om de applicatie/website te kunnen voltooien, denkt u hierbij aan een Computer of een Programmatje. Hieronder staat dit allemaal overzichtelijk in een tabel uitgedrukt.

|  |  |
| --- | --- |
| Benodigdheden | Aanwezig |
| Werkplek | **✔** |
| Computer | **✔** |
| Word 2016, Netbeans IDE, Powerpoint, Paint / Photoshop & Internet browsers | **✔** |
| Windows of een andere software die de programma’s hierboven ondersteunt | **✔** |
| Pen en papier | **✔** |

# 5 Trello

Voor dit project hebben wij Trello gebruikt om te determineren wat er precies moest gebeuren en hoe we dit gaan verdelen. https://trello.com/b/LIGTzkAb/portemonnee