Projectverslag

Opleiding: Software Development

Niveau: 4

Crebonummer: 23243

Kwalificatiedossier: 25604

Versie: 1.0

|  |  |
| --- | --- |
| Project: | web casino |
| Datum: | 08/02/2024 |
| Naam: | Sven Vlaming |
| Studentnummer: | 173687 |
| Klas: | AEITO23SD |

# Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave 2](#_Toc153548325)

[B1-K1-Realiseert software 3](#_Toc153548326)

[B1-K1-W1 Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang 3](#_Toc153548327)

[B1-K1-W2 Ontwerpt software 3](#_Toc153548328)

[B1-K1-W3 Realiseert (onderdelen van) software 3](#_Toc153548329)

[B1-K1-W4 Test software 3](#_Toc153548330)

[B1-K1-W5 Doet verbetervoorstellen voor de software 3](#_Toc153548331)

[B1-K2 Werkt in een ontwikkelteam 3](#_Toc153548332)

[B1-K2-W1 Voert overleg 3](#_Toc153548333)

[B1-K2-W2 Presenteert het opgeleverde werk 3](#_Toc153548334)

[B1-K2-W3 Reflecteert op het werk 3](#_Toc153548335)

# Voorwoord

Dit template moet jullie te helpen bij het gestructureerd documenteren van jullie werk en reflecteren op de toegepaste werkprocessen. Neem de tijd om nauwkeurig en gedetailleerd te antwoorden, zodat jullie niet alleen een waardevol product ontwikkelen, maar ook waardevolle inzichten krijgen in jullie professionele groei.

Geef het document de volgende bestandsnaam: “Projectnaam – Voornaam Achternaam – Studentnummer” en lever het bestand in als PDF. Vervang in het template de geel gemarkeerde velden met jouw eigen omschrijving. Bij de kerntaken vind je een tabel met vragen gerelateerd aan de werkprocessen. Deze vragen zijn bedoeld om je na te laten denken over de stappen die je neemt tijdens het ontwikkelingsproces. Bij elke vraag in het tabel vul je in hoe jullie als groep het betreffende werkproces hebben aangepakt. Geef een gedetailleerde beschrijving van jullie aanpak, waarom jullie voor die specifieke methode hebben gekozen, en overweeg hoe het anders had kunnen worden gedaan. Je antwoorden worden beoordeeld op het niveau van 'enigszins goed', 'grotendeels goed' of 'volledig goed'.

**Scoreberekening**

Enigszins (1 punt): Een antwoord dat enigszins aan de verwachtingen voldoet, met ruimte voor verbetering.

Grotendeels (2 punten): Een antwoord dat overwegend goed is, maar nog verbeteringen kan gebruiken.

Volledig (3 punten): Een uitstekend antwoord dat volledig aan de verwachtingen voldoet.

De punten worden bij elkaar opgeteld en de score bepaalt via de onderstaande tabel het cijfer.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Score | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| Cijfer | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 | 10 |

Algemene Opmerkingen:

* Voeg ondersteunende documentatie, codefragmenten, afbeeldingen of andere relevante informatie toe om de beweringen te ondersteunen.
* Elke sectie moet een uitgebreide beschrijving bevatten om goed te kunnen worden beoordeeld.
* Dit formatieve portfolio is bedoeld om zowel het proces als het eindresultaat te evalueren.
* Dit format kan worden aangepast en uitgebreid afhankelijk van de specifieke eisen van het vak of de specifieke vereisten van het project.

# Inleiding

Vertel in een korte samenvatting welk project je hebt gemaakt, wat je hebt gemaakt en met wie je hebt samengewerkt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

Lennard, Kars, Dominique en ik hebben een casino webapp gemaakt.

Mijn aandeel er aan was het higher or lower spel maken, en ik heb wat beschrijvingen aan een paar spellen toegevoegd.

# B1-K1-Realiseert software

De beginnend beroepsbeoefenaar werkt zelfstandig aan het realiseren van software en is verantwoordelijk voor zijn/haar eigen deeltaken. In veel gevallen werkt hij/zij samen met collega's, in (multidisciplinaire)projectteams en met opdrachtgevers.

## B1-K1-W1 Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang

|  |  |
| --- | --- |
| Beschrijf het proces van planning:  welke methoden en tools zijn gebruikt? | Wij hebben eerst de planning bijgehouden in notepad, en daarna zijn wij overgestapt naar github projects, maar we kwamen er te laat achter dat alleen de scrum master daar toegang tot had. |
| Toon de initiële planning en eventuele aanpassingen tijdens het project. | Dii is de initiële planning is een .txt document op github, waar in de loop van tijd nog: “extra features” toe hebben gevoegd |
| Hoe werd de voortgang bewaakt en eventuele problemen aangepakt? | De voortgang werd bewaakt door regelmatig met ons groepje te bespreken wat we allemaal hebben gedaan sinds de vorige keer, wat we nog moeten doen (daily scrum).  En met eventuele problemen keken Kars of Lennard vaak even mee, die wisten bijna alles we op te lossen. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

## B1-K1-W2 Ontwerpt software

|  |  |
| --- | --- |
| Presenteer het ontwerp van de software: flowcharts, diagrammen, of andere relevante documentatie. | Het onderwerp is een web casino met evenveel spellen als groepsgenoten.  Het doel was om functies toe te voegen die je ook zou willen hebben in een echte web app. |
| Leg uit hoe het ontwerp de basis legde voor de verdere ontwikkeling. | Het is dus een web casino, dus er moesten: kansspelen, een puntensysteem, een login pagina, casino thema en een leaderboard.  Dus zo veel mogelijk een echt web casino namaken. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

## B1-K1-W3 Realiseert (onderdelen van) software

|  |  |
| --- | --- |
| Geef een gedetailleerd overzicht van de gerealiseerde software. | **Naam van de software**: 90 casino  **Doel**: 90 casino is ontworpen als een web based casino waar je een account op kunt maken, en kansspelen op kan spelen  **Gebruikersbeheer**: De software biedt een simpel te gebruiken inlogpagina en een gebruikersvriendelijke interface voor het navigeren tussen spellen.  Ook hebben wij een credit systeem dat je credits mee neemt naar ook de andere spellen.  ij het identificeren van overlappingen, het optimaliseren van planningen en het vermijden van overbelasting van taken. |
| Welke programmeertalen, frameworks, en tools zijn gebruikt? | **Front-end**: HTML, CSS, JavaScript  **Back-end**: php, mysql |
| Zijn er specifieke uitdagingen geweest tijdens de ontwikkeling? | Ja, ik had het probleem dat met mijn higher or lower game de kaarten pas verschenen nadat ik op higher of lower klikte.  Ik zou dit oplossen door een startknop toe te voegen die geen credits zou inzetten, maar dit resulteerde in dat de kaarten 1 ronde voorliepen(je zag de kaarten van 1 ronde verder).  Dat zorgde ervoor dat je soms visueel gezien het goed hebt geraden maar backend niet, dus verloor je credits.  Omdat ik het niet kon fixen heb ik de startbutton maar achterwege gelaten en heb ik het zo gemaakt dat je gewoon 0 credits kunt inzetten. Dus als je geen kaarten in beeld hebt je met 0 punten inzet op higher of lower om de kaarten te laten verschijnen zonder verlies of winst.  Ik ben rond het einde met een oudere versie van mijn code waar de credits nog niet in database werden opgeslagen verder gegaan, waardoor dat door gebrek aan tijd niet functioneel was en een simpeler credit systeem had. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

## B1-K1-W4 Test software

|  |  |
| --- | --- |
| Beschrijf de gebruikte testmethodologieën en -tools. | Wij hebben onze spellen getest door de spellen zelf, en door klasgenoten te laten spelen.  En alles uitproberen wat aangeklikt kon werden om te kijken of alles gewenst resultaat geeft  Geen tools. |
| Toon aan hoe de software is getest en welke resultaten zijn behaald. | Wij hebben onze spellen getest door de spellen zelf, en door klasgenoten te laten spelen.  En alles uitproberen wat aangeklikt kon werden om te kijken of alles gewenst resultaat geeft  En dat is meestal zonder fouten of bugs. |
| Hoe zijn eventuele fouten of bugs aangepakt? | We zijn rustig naar de fouten en bugs wezen kijken en hebben die opgelost door klasgenoten of google te consulteren. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

## B1-K1-W5 Doet verbetervoorstellen voor de software

|  |  |
| --- | --- |
| Benoem mogelijke verbeterpunten voor de software. | Mogelijk verbeterpunt: uitleg(gebruiksaanwijzing) voor spellen toevoegen in een aside.  Mijn spel nog zorgen dat die met het openen van de pagina al de kaarten displayed |
| Hoe zijn deze voorgestelde verbeteringen tot stand gekomen? | Deze punten zijn niet geïmplementeerd want we hadden hier geen tijd meer voor |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

B1-K2 Werkt in een ontwikkelteam

De beginnend beroepsbeoefenaar werkt samen met medestudenten in (multidisciplinaire)projectteams en/of ontwikkelteams. Binnen het team heeft hij/zij een eigen rol en eigen taken, waaraan hij/zij zelfstandig werkt.

## B1-K2-W1 Voert overleg

|  |  |
| --- | --- |
| Beschrijf de rol in teamverband: hoe werd er samengewerkt? | Samenwerking vond plaats doordat iedereen zijn steentje bijdroeg aan het grote geheel door te doen wat er gevraagd werd |
| Zijn er specifieke uitdagingen geweest in de samenwerking en hoe zijn deze opgelost? | Samuel is al sinds halverwege week 1 van het project lange tijd absent geweest.  En heeft niet bijgedragen aan het project dus die is uit get groepje gehaald. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

## B1-K2-W2 Presenteert het opgeleverde werk

|  |  |
| --- | --- |
| Hoe is het eindproduct gepresenteerd aan belanghebbenden? | Ieder van ons heeft om de beurt laten zien wat we hebben gedaan, en demo laten zien van onze bijdragen.  En we hebben ook een paar eventuele verbeterpunten benoemd |
| Zijn er feedback of suggesties ontvangen tijdens de presentatie? | Feedback was:  In de slotmashine moet toe worden gevoegd wat de waardes zijn van bepaalde figuren.  Een gasten login. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |

## B1-K2-W3 Reflecteert op het werk

|  |  |
| --- | --- |
| Reflecteer op het proces en het behaalde eindresultaat. | Het eind resultaat is naar mijn gevoel erg goed, maar met meer tijd hadden we nog wel een aantal verbeterpunten kunnen behandelen. |
| Wat zijn de belangrijkste leerpunten uit dit project? | Dat we de volgende keer beter een planning bij moeten houden, en meer tijd moeten reserveren voor de grotere delen van het project |
| Welke aspecten zouden in de toekomst anders worden aangepakt? | Dat we sneller aan de bel moeten trekken als iets niet op orde is aan de kant van de scrum master. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beoordeling docent | | |
| Enigzins | Grotendeels | Volledig |