



## *“De gokkers”*

### Project 3

### Periode 3

1<sup>e</sup> leerjaar AO, schooljaar 2014-2015

# “De gokkers”

## Studentversie

Afdeling	ICT
Opleiding	Applicatieontwikkelaar
Crebonummer	95311
Niveau + BOL/BBL	4 BOL
Startdatum in curriculum	Augustus 2015
Leerjaar	1
Periode	3
Week	2-5

## ALGEMENE INFORMATIE PROJECT

Tijd totaalproject	16 lesdagen	
Groepsgrootte	Drie	
Tijd deelprojecten / projectopdrachten	Lesdagen:	Naam projectopdrachten:
Opbouw PR per lesdag	40 min/week	Aansturing met projectbegeleider (AS)
	160 min/week	Zelfstandig projectwerk met projectgroep (ZT)
	40 min/week	Terugkoppeling met projectbegeleider (TK)
Serviceprogramma bij dit project		MS-Project Testen
Rol begeleider	Begeleider (hoofdzakelijk non-directief)  Vragensteller  Feedbackgever  Beoordelaar	

Rol instructeur	Begeleider/Vragensteller/Feedbackgever
Rol opdrachtgever	N.v.t.
Rol specialist	Informatieverstrekker m.b.t. technische inhoud

# Inhoudsopgave

Keuze-elementen project.....	4
Procesdoelen.....	5
1 Inleiding .....	6
2 Context .....	6
2.1 Het wedbureau .....	6
2.2 Het wedden.....	6
2.3 De race .....	6
3. De lay-out van het formulier.....	7
4 Het plaatsen van de weddenschappen.....	9
5 Klassen en arrays .....	10
5.1 De klasse Greyhound.....	10
5.1.1 De greyhound gaat rennen .....	11
5.2 De klasse Guy .....	12
5.3 De klasse Bet.....	14
6 Het logisch ontwerp .....	15
7 En nu aan de slag .....	16
Bijlage 1: Samenwerkingscontract project.....	18
Bijlage 2: Bereikbaarheidslijst project .....	19
Bijlage 3: Plan van Aanpak.....	20
Bijlage 4: Fasering van vier-fasen project.....	21
Bijlage 5: Peilinglijst vier fasen structuur.....	26

## Keuze-elementen project

ELEMENTEN	Categorie 1		Categorie 2		Categorie 3	
Eindproduct	Bekend	x	Deels bekend		Open	
Beroepssituatie	Eenvoudig	x	Samengesteld		Complex	
Opdrachtgever (onderhandelen)	Geen		Begeleider / ander collega school	x	Werkveld uitvoering op school uitvoering in werkveld	
Begeleiden	Gestuurd		Begeleid	x	Zelfstandig	
Tijdsduur	Minder dan 2 weken		4/8 weken	x	16 weken	
Omvang projectgroepjes	2 tot 3	x	4 tot 5		6	
Aanpak	Gegeven	x			Keuzes maken	
Beoordeling	Product en Proces 50% +50% = 100 %	x	Product en Proces ..... % + .....% = 100 %		Product en Proces ..... % + .....% = 100 %	
Fasering	4 fasen	x	UML fasen		6 fasen	
Beoordelaars	Eigen begeleider	x	Opdrachtgever		Extern + Peer assessment	
Opleveren (eisen aan protocol)	Product af	x	Inwerking treden product		Presentatie	x
Vrijheid van plannen	Krijgt plannen		Deels zelf plannen	x	Vrijheid in plannen	
Literatuurstudie	Aangeboden		Deels zelf gezocht	x	Zelf gezocht	
Ruimte	Lokaal volgens rooster	x	Keuze tussen lokalen		Vrije inloop	
Werkbezoek	Georganiseerd door school		Bedrijf		Meerdere bedrijven	
Soort project	Krijgt een project	x	Keuze tussen een aantal projecten		Zelf werven	
Verslaglegging	Notulen		Verantwoording startdocument		Einddocument	x
Diversiteit	Elke groep hetzelfde project	x	Elke groep een ander project		Elke groep een ander project	
Complexiteit (TGKIO)	Alles staat vast bv. budget	x	Tijdens project verandering in eisen		Tijdens project verandering in eisen	
Casuïstek	Afgebakende opdracht	x	Casus beroepscontext		Adviseringsopdracht Probleemoplossing	

**Procesdoelen****DE STUDENT .....****L&B – economisch domein werknemer**

	kruispunt	waarneembaar gedrag / prestatie-indicator
1.	EDW	handelt volgens de regels en bedrijfsprocedures
2.	EDW	handelt volgens de kwaliteitseisen
3.	EDW	vraagt om feedback van collega's en leidinggevende
4.	EDW	gebruikt feedback om gedrag bij te stellen

**L&B – politiek juridisch domein**

	kruispunt	waarneembaar gedrag / prestatie-indicator
5.	PJD	heeft juiste en voldoende informatie uit verschillende bronnen op papier
6.	PJD	geeft op eigen initiatief feedback

**L&B – sociaal maatschappelijk domein**

	kruispunt	waarneembaar gedrag / prestatie-indicator
7.	SMD	voert overleg met betrokkenen over uit te voeren activiteit
8.	SMD	draagt bij aan een goede sfeer in de groep
9.	SMD	komt afspraken na ( komt op tijd )

**L&B** =Leer en Loopbaan**EDW**= Economisch Domein Werknemer**PJD**= Politiek Juridisch Domein**SMD**= Sociaal Maatschappelijk Domein

## 1 Inleiding

In dit project ga je in groepjes van drie een nieuw programma maken. Alle benodigde kennis heb je al opgedaan of doe je nog op tijdens de MTA-lessen.

Dit project is groter en complexer dan het vorige ("Torens van Hanoi"). Lees dadelijk eerst **alles** door voordat je begint. Neem hier echt de tijd voor!!

Het functioneel ontwerp hebben we al voor je gemaakt.

Aan jullie (omdat je in groepjes werkt) de taak om er een mooi, werkend product van te maken.

Heel veel succes ermee en plezier.

## 2 Context

Lidy, een fervent gokster, probeert steeds maar weer om Sietse en Fer over te halen om mee naar de hondenrenbaan te gaan. Maar Sietse en Fer vinden het niet leuk om al hun geld, dat ze met hard werken hebben verdiend, te verliezen. Daarom aan jullie de opdracht om een simulatiespel voor hen te maken.

Ze willen dus wedden bij een hondenrenwedstrijd. Sietse start met 50 euro, Lidy met 75 euro (Zij heeft per slot van rekening het meeste geld.) en Fer met slechts 45 euro. Vóór elke race besluiten ze óf ze wedden en voor welk bedrag, of niet.

Als de race eenmaal begonnen is kan er niets meer veranderd worden!!

### 2.1 Het wedbureau

Door het wedbureau wordt bijgehouden hoeveel saldo iedereen heeft en hoeveel hij wedt. Het minimum bedrag waarmee gewed kan worden is 5 euro en het maximum bedrag is 15 euro. Er kan slechts met één weddenschap op één race meegedaan worden.

Uiteraard wordt ook bijgehouden of iemand het ingezette bedrag wel kan betalen.

### 2.2 Het wedden

Voor elke weddenschap geldt: de winnaar verdubbelt zijn inzet of hij verliest wat hij heeft ingezet.

### 2.3 De race

Er zijn vier honden (Greyhounds) die een recht stuk racebaan af moeten rennen. De hond die als eerste over de finishlijn komt wint.

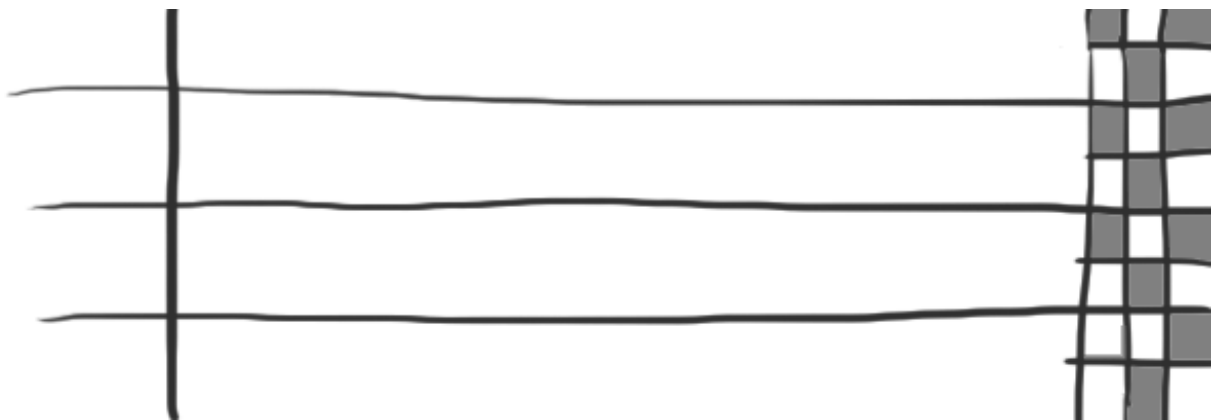


De race is volkomen willekeurig (Engels: random). Een hond die gewonnen heeft, heeft geen grotere kans om de volgende race te winnen dan de andere drie honden.



### 3. De lay-out van het formulier

De interface zal uit twee delen komen te bestaan; bovenin zien we de honden rennen en onderin kunnen we gegevens invoeren. Het moet er ongeveer uit komen te zien zoals hieronder weergegeven. Het bovenste gedeelte bestaat uit de PictureBox *PictureBox1* en vier PictureBoxes *Dog* voor de honden. De benodigde afbeeldingen kun je downloaden van MySite (Lesmateriaal ICT > Leerjaar 1 > 2014-2015 N4 (95311) APO > P03 > PR (Project) > apo\_p03\_pr3\_De\_gokkers ).



Mooier is natuurlijk als je zelf iets maakt zoals op de volgende pagina gedaan is.

De onderste helft betreft het wedbureau. Hier kunnen de drie gokkers Lidy, Sietse en Fer hun weddenschap invoeren.





Alle drie personen kunnen wedden, alleen slechts één keer per race. Daarom wordt gebruik gemaakt van de radiobuttons.

Elk van de vier honden heeft zijn eigen PictureBox control.

Tip: Denk er bij het instellen van de grootte (SizeMode) van elke PictureBox aan om deze op *StretchImage* te zetten.

Wanneer je elk van de vier Greyhound objecten initialiseert, krijgt elk MyPictureBox veld een referentie naar een van deze objecten.

De referentie betreft de referentie van de lengte van de renbaan, de startpositie van elke hond naar de Greyhound's objects initializer.

Gebruik de property *Width* van de achtergrond om de racetrack-lengte in het Greyhound object te bepalen. Deze is daar weer nodig om te bepalen of hij de race heeft gewonnen.

Wanneer iemand een weddenschap plaatst, wordt de vorige overschreven. De huidige weddenschap wordt zichtbaar in de labels.

**Tip1:** Bij elk label staat de *AutoSize* op *False* en *BorderStyle* op *FixedSingle*.

## 4 Het plaatsen van de weddenschappen

Gebruik de controls in het Wedbureau-vak voor het plaatsen van de weddenschappen. Er zijn drie verschillende mogelijkheden:

1<sup>e</sup>: Er zijn geen weddenschappen geplaatst

Wanneer het programma opstart, of als een race beëindigd is, zijn er geen weddenschappen geplaatst bij het wedbureau.

2<sup>e</sup> Iedereen plaatst zijn weddenschap

Om een weddenschap te plaatsen moet je de radiobutton van de betreffende persoon selecteren, een hond en een bedrag kiezen en op de 'wedt'-knop klikken. De gokker betaalt zijn inzet.

Een UpdateLabels() methode zal het label en de radioknop updaten:

The screenshot shows a betting interface with two radio buttons: 'Lidy heeft 75 euro.' (selected) and 'Fer heeft 45 euro.'. To the right, there are two text boxes: 'Lidy wedt 15 euro op hond 2' and 'Fer heeft geen weddenschap geplaatst.'. Below the radio buttons, there is a label 'Lidy' followed by a 'wedt' button, a numeric input field with the value '15', a label 'euro op hond nummer:', and another numeric input field with the value '2'. A green 'Go!' button is located at the bottom right.

3<sup>e</sup> Na afloop van de race, ontvangt iedere gokker die gewonnen heeft zijn winst.

Als de race ~~gelopen~~ is teneinde is en er is een winnaar, wordt door elk Guy-object (gokker) zijn Collect() methode aangeroepen zodat zijn winst toegevoegd wordt of zijn inzet van zijn saldo afgehaald wordt.

## 5 Klassen en arrays

Naast de grafische interface voor de simulator heb je nog drie klassen nodig.

Ook heb je een array van drie Guy objecten nodig om bij te kunnen houden hoe het met hun gokken gaat en een array van vier Greyhound objecten die de race gaan lopen.

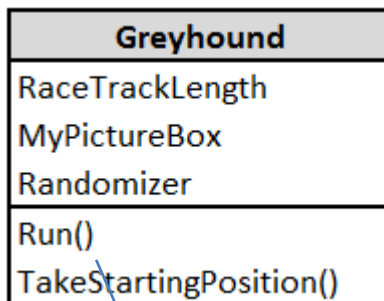
Iedere instantie van Guy heeft zijn eigen weddenschap-object die zijn weddenschap bijhoudt en zijn saldo.

### 5.1 De klasse Greyhound

We geven je hier de klasse Greyhound en een gedeelte van de benodigde code. Aan jullie de taak om het af te maken.

De Greyhound-klasse houdt het afgelegde stuk van de race bij. Het houdt dus de positie bij van de PictureBox die de hond vertegenwoordigt. Elke instantie van *Greyhound* gebruikt een veld genaamd *MyPictureBox* om naar PictureBox op het form te refereren. Deze PictureBox toont de afbeelding van de hond.

De commentaarregels in de methodes zijn bedoeld om je een beeld te geven wat er van je verlangd wordt. We geven je het raamwerk van de klasse die je moet gaan maken. Aan jullie om de genoemde methodes te definiëren.



```
Public class Greyhound
```

```
{
```

```
    public int RaceTrackLength;           //De lengte van de renbaan
```

```
    public PictureBox MyPictureBox = null;
```

```
    public Random Randomizer;             //Een instantie van Random (= Willekeurig)
```

```
    public bool Run()
```

```
{
```

```
    //Ga willekeurig 1, 2, 3 of 4 posities naar voren.
```

Zie je hoe het klassendiagram correspondeert met de code?

Je hebt maar één instantie van Random nodig: Elke Greyhound Randomizer referentie verwijst naar hetzelfde Random object.

De Greyhound object initializer is behoorlijk recht-toe, recht-aan. Zorg voor een referentie naar de juiste PictureBox op het formulier naar elk Greyhound object.

```
//Werk de positie van PictureBox bij op het formulier.  
  
//Geef de waarde 'true' terug als ik de race win.  
  
}  
  
public void TakeStartingPosition()  
{  
    //Wijzig mijn locatie naar de startlijn.  
}  
}
```

Dit is hoogstwaarschijnlijk makkelijker dan je denkt... Je hoeft maar één variabele te definiëren en je bent klaar.

### 5.1.1 De greyhound gaat rennen

De klasse Greyhound houdt de positie op de renbaan bij tijdens de race. Het werkt ook steeds de locatie van de PictureBox (die de hond vertegenwoordigt) bij. Elke instantie van Greyhound gebruikt een veld MyPictureBox om te refereren naar de PictureBox controller op het formulier die de afbeelding van de hond toont.

Maak een variabele 'distance' aan die de afstand bevat die de hond naar voren moet rennen. Je code zal dan de locatie van MyPictureBox updaten door de variabele distance aan de X-waarde toe te voegen:

```
MyPictureBox.Location = new Point(  
MyPictureBox.Location.X + distance, MyPictureBox.Location.Y);
```

Vraag de juiste locatie op, voeg waarde aan X-coördinaat toe en verplaats de afbeelding op het formulier.

Je moet er voor zorgen dat het formulier de juiste afbeelding aan de juiste hond toekent.

## 5.2 De klasse Guy

Guy
Name
MyBet
Cash
MyRadioButton
MyLabel
UpdateLabels()
PlaceBet()
ClearBet()
Collect()

Public class Guy

```
{
    public string Name; // De naam van de gokker
    public Bet MyBet;   // Een instantie van Bet()
    public int Cash;    // Het saldo van de gokker

    //Deze twee velden zijn de gokkers GUI controls op het formulier
    public RadioButton MyRadiobutton;
    public Label MyLabel;

    public void UpdateLabels()
    {
        //Verander mijn label in de omschrijving van mijn weddenschap.
        //Verander de label op mijn radioknop zodat deze mijn saldo laat zien.
        //(Bijv. "Lidy heeft 43 euro.")
    }


    public bool PlaceBet(int amount, int dog)
    {
        //Plaats een nieuwe weddenschap en sla het op in de variabele MyBet.
        //Retourneer een true als de gokker genoeg geld heeft om te wedden.

        //Onderstaande regel staat er tijdelijk om foutmeldingen te voorkomen.
```

Als je MyLabel aan één van de labels op het formulier hebt toegekend, ben je in staat om de tekst van het label aan te passen d.m.v. MyLabel.Text. Hetzelfde geldt voor MyRadioButton!

Wanneer je het Guy-object initialiseert, zorg er dan voor dat het veld MyBet leeg is en roep zijn UpdateLabels() methode aan.

```
//Haal deze regel later weg.  
return true;  
  
}  
  
public void ClearBet()  
{  
    //Maak de weddenschap leeg.  
  
}  
  
public void Collect(int Winner)  
{  
    //Betaal mijn weddenschap uit.  
    //Maak mijn weddenschap leeg.  
    //Werk mijn labels bij.  
}  
  
}
```



Denk eraan dat weddenschappen  
gerepresenteerd worden door  
instanties van Bet.



Tip: Gebruik het Bet-object...Laat  
deze het werk doen.

## 5.3 De klasse Bet

Bet
Amount
Dog
Bettor
GetDescription
PayOut

Tip: Instantieer Bet in de Guy klasse. Guy zal het this-keyword gebruiken voor een referentie naar zijn weddenschap.

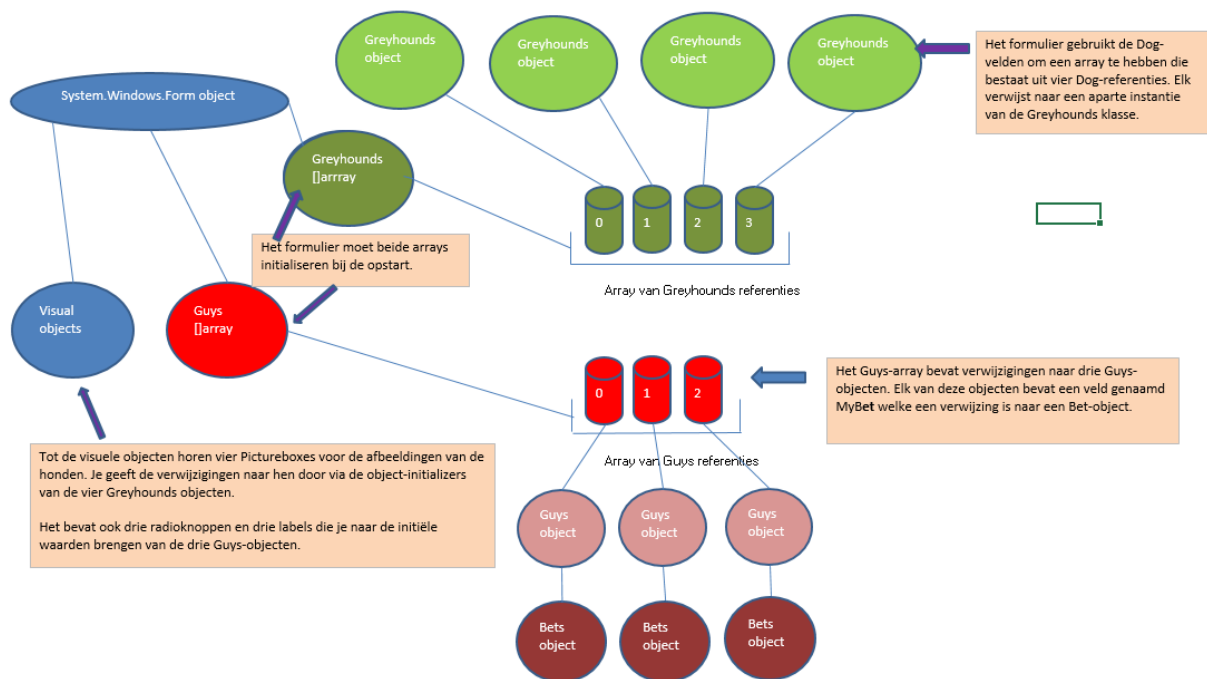
```
Public class Bet
```

```
{  
  
    public int Amount;    //Het bedrag van de weddenschap.  
  
    public int Dog;       //Het nummer van de hond waarop weddenschap is afgesloten.  
  
    public Guy Bettor;    //De gokker die gewed heeft.  
  
    public string GetDescription()  
    {  
        //Retourneer een string die aangeeft wie de weddenschap heeft gedaan,  
        //voor welk bedrag er is gewed en op welke hond er is gewed.  
        //Bijv. "Sietse wedt 8 euro op hond 4".  
        //Als het bedrag 0 is, is er geen weddenschap geplaatst.  
        //De string die dan geretourneerd wordt is bijv.  
        //"Sietse heeft geen weddenschap geplaatst.")  
    }  
  
    public int PayOut(int Winner)  
    {  
        //De parameter van deze methode is de winnaar van de race.  
        //Als de hond gewonnen heeft, retourneer dan het bedrag dat gewed is  
        //Anders, retourneer het tegengestelde van het gewedde bedrag.  
    }  
}
```

## 6 Het logisch ontwerp

Hieronder vind je een afbeelding van een gedeelte van het logisch ontwerp. Dit ziet er in eerste instantie ingewikkeld uit. Toch staat er niets in wat je niet kent.

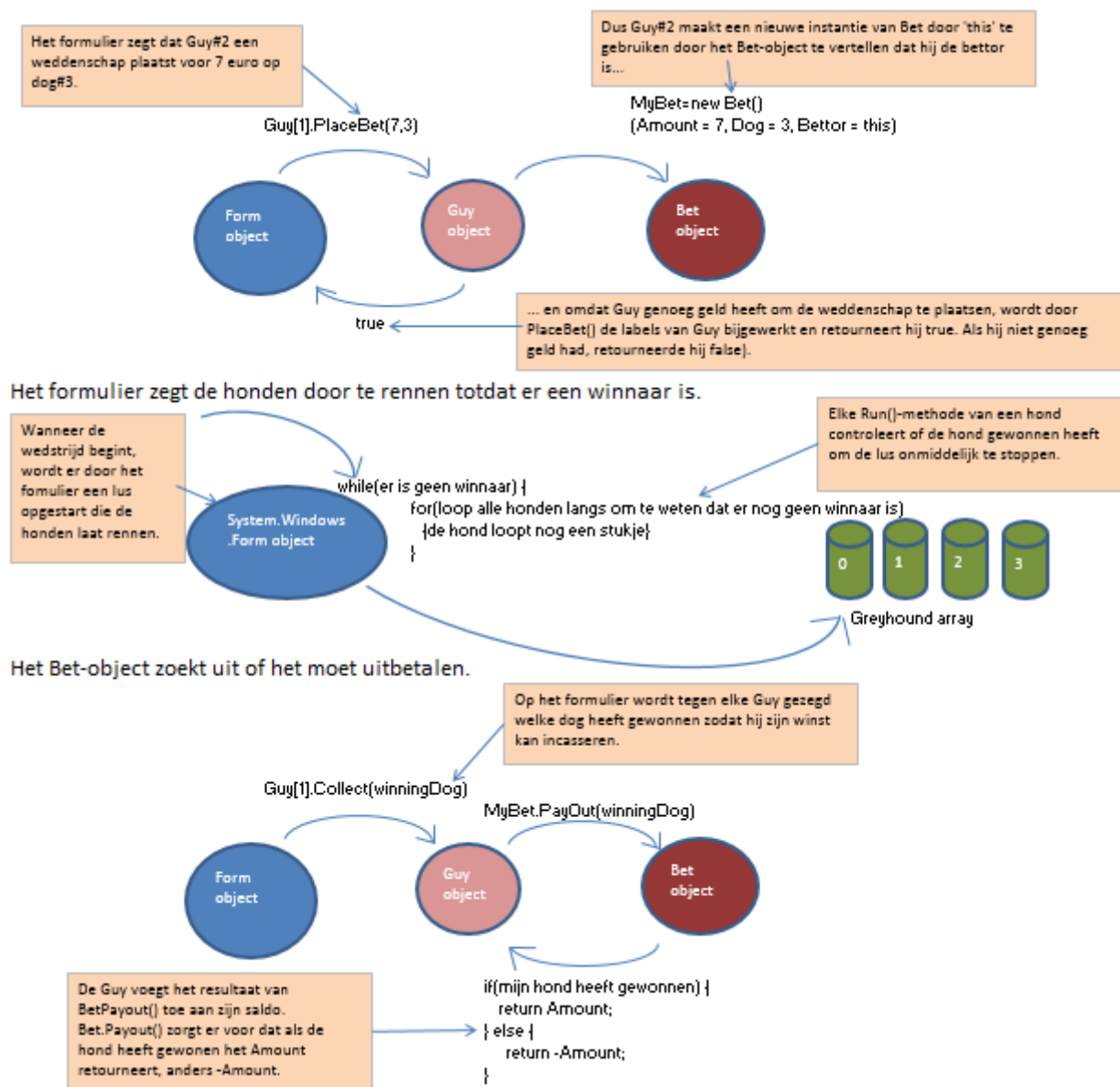
Neem er je tijd voor om het te bestuderen.



Vertaal dan dit ontwerp in code. Begin met de Greyhound- en Guy arrays op je hoofdformulier.



Bij het plaatsen van een weddenschap wordt een nieuw Bet-object gemaakt



## 7 En nu aan de slag

Om dit programma te maken kun je kiezen om eerst te beginnen met het formulier-ontwerp of eerst voor het klassenontwerp. Wij stellen voor dat je voor het eerste kiest, dat loopt dan gelijk met de peilinglijst.

We raden je aan om je programma van veel gepaste commentaarregels te voorzien.

Nogmaals, veel succes.

VOORBEELDFASERING VAN DIT PROJECT		
<p>De hieronder aangegeven indeling is een richtlijn.</p> <p>Jouw projectgroep kan altijd een andere volgorde of indeling kiezen.</p> <p>Zorg wel dat je aan je projectbegeleider kunt uitleggen waarom je het anders wilt organiseren.</p> <p>Op de peilinglijst houden je projectbegeleider en jij bij hoe ver je bent met het doorlopen van de projectfasen.</p>		
<b>1. Initiatiefase</b>	Advies:	<b>2 uur</b>
Neem met je projectgroep en de projectbegeleider de 4-fasen structuur door.		
Neem met je projectgroep en de projectbegeleider de algemene informatie van dit project door.		
Doorloop alle stappen van de startfase.		Peilinglijst aftekenen
Zorg voor een 'go' van de projectbegeleider nadat je je planning en taakverdeling in MS-project hebt afgerond.		Peilinglijst aftekenen
<b>2. Voorbereidingsfase</b>	Advies:	<b>5 uur</b>
Zorg dat je alle stappen van deze fase doorloopt (Zie peilinglijst.)		Peilinglijst aftekenen
Sluit deze fase af door een 'Go' te krijgen van de projectbegeleider.		Peilinglijst aftekenen
<b>3. Uitvoeringsfase</b>	Advies:	<b>18 uur</b>
Zorg dat je alle stappen van deze fase doorloopt (zie peilinglijst).		Peilinglijst aftekenen
Sluit deze fase af door een 'Go' te krijgen van de projectbegeleider.		Peilinglijst aftekenen
<b>4. Evaluatiefase</b>	Advies:	<b>3,5 uur</b>
Zorg dat je alle stappen van deze fase doorloopt.		Peilinglijst aftekenen
Vul voor jezelf een procesbeoordeling in. Hoe heb jij gewerkt aan je competenties tijdens dit project? Wat ga je in het volgende project verbeteren?		Peilinglijst aftekenen
Presenteer al jullie werk van de afgelopen periode met de hele groep tijdens de laatste afsluiting van deze periode aan je projectbegeleider. Deze beoordeelt jullie werk door alle eerdere productbeoordelingen te middelen tot één cijfer. Dit resultaat is 50% van de uiteindelijke projectbeoordeling (PB).		Peilinglijst aftekenen

## Bijlage bij: De gokkers

## 1. Samenwerkingscontract

## Bijlage 1: Samenwerkingscontract project

**Projectgroep:**

## Projectleider:

**Projectbegeleider:**

**De projectgroep verklaart als volgt te willen samenwerken:**

**Ondertekening projectgroepleden:**

**Aldus, opgemaakt te Breda,**

**Datum:**

Bijlage bij: De gokkers

2. Bereikbaarheidslijst

**Bijlage 2: Bereikbaarheidslijst project****Projectgroep:****Projectleider:****Projectbegeleider:****Bereikbaarheidsgegevens van deze projectgroep**

1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

**Bijlage bij: De gokkers****3. Plan van Aanpak**

## Bijlage 3: Plan van Aanpak

Voor het Plan van aanpak verwijzen we je naar de VHT Plan van aanpak. Gebruik het document wat daar gebruikt is. (Als het goed is heb je het sjabloon nog van het vorige project.)

Denk er aan de checklist te raadplegen. (Vul digitaal steeds een '1' in als je het item hebt.)

**BIJLAGE bij: De gokkers****4. Fasering van het project****Bijlage 4: Fasering van vier-fasen project**

Fase 1. De initiatieffase (van 4-fasenproject)

DENKEN				DOEN			
1. <i>Initiatief</i>	peiling	2. <i>Vorbereiding</i>	peiling	3. <i>Uitvoering</i>	peiling	4. <i>Evaluatie</i>	beoordeling

**Wat kun je mogelijk doen in de initiatieffase:**

In feite gaat het om twee zaken:

- De opzet van een goed functionerende projectgroep, ook wel projectorganisatie genoemd; het proces wordt in gang gezet.
- De vertaling van de, in grote lijnen, beschreven vraagstelling in een duidelijkere probleemformulering. Een beter zicht op de totale opdracht krijgen.

Dus je kunt bijvoorbeeld:

- de vraagstelling onderzoeken op de 'ins' en 'outs': waar gaat het om?
- de achtergronden van de opdracht / het project / het probleem bekijken;
- nagaan waarom de opdrachtgever een oplossing, product voor zijn probleem wil;
- de huidige situatie (hoe is het nu) en de gewenste situatie (wat moet worden bereikt) omschrijven;
- in grote lijnen een eigen **projectplan** beschrijven, die het verschil laat zien tussen de huidige situatie en de gewenste situatie;
- omschrijven aan welke voorwaarden moet worden voldaan om met het project te kunnen starten;
- het project afbakenen (bijv. we richten ons niet op...);
- vastleggen wie projectleider wordt en een rooster maken voor dagnotulisten;
- een samenwerkingscontract opstellen waarin je taken, regels en afspraken vastlegt.

**Wat heeft de groep gereed t.b.v. de peiling na de initiatieffase?**

**(Kijk voor de actuele eisen m.b.t. het lopende project in de projectopdracht.)**

- samenwerkingscontract is opgesteld en rolverdeling projectteam is vastgesteld;
- bereikbaarheidslijst ingevuld;
- (deel)project is doorgenomen;
- ieder individueel beoordelingsformulier is doorgenomen / ingevuld;
- interview / gesprek met klant / opdrachtgever is gehouden;
- vakliteratuur / informatie is aantoonbaar onderzocht;
- projectmap is ingericht.

## Fase 2. De voorbereidingsfase (van 4-fasenproject)

DENKEN				DOEN			
1. <i>Initiatief</i>	peiling	2. <i>Vorbereiding</i>	peiling	3. <i>Uitvoering</i>	peiling	4. <i>Evaluatie</i>	beoordeling

**Wat kun je mogelijk doen in de voorbereidingsfase?**

In deze fase wordt het project voorbereid. Bij wijze van spreken moet het met één druk op de knop in de uitvoeringfase vlekkeloos kunnen worden uitgevoerd. Afhankelijk van het project kunnen onderstaande werkzaamheden in deze fase worden uitgevoerd:

- maken van voorschriften of voorbeeldmateriaal voor degenen, die in de uitvoeringfase werkzaam zullen zijn;
- beschrijven van een procedure (systematische werkwijze) voor de invoering van een afwijkende werkwijze;
- het inrichten van ruimten waar het resultaat gemaakt wordt, of wordt uitgevoerd;
- inventariseren van benodigde materialen;
- klaarzetten van benodigde materialen;
- onderzoeken van het kostenaspect, zowel naar inzet van personeel als materialen en middelen;
- bestellingen doen (b.v. materialen en materieel) voor de uitvoeringfase;
- bijstellen begroting;
- bijstellen projectplanning;
- bijstellen werkplanning voor de rest van het project.

**Wat heeft de groep gereed t.b.v. de peiling na de voorbereidingsfase?**

**(Kijk voor de actuele eisen m.b.t. het lopende project in de projectopdracht.)**

- aangepaste projectplanning (indien van toepassing);
- definitieve werkplanning / taakverdeling gemaakt;
- tijdsplanning gemaakt (wie, wat, wanneer, waar);
- materiaallijst opgesteld;
- materialen apparatuur gereedschap besteld / gekocht / georganiseerd;
- begroting gemaakt.



## Fase 3. De uitvoeringsfase (van 4-fasenproject)

DENKEN				DOEN			
1. <i>Initiatief</i>	peiling	2. <i>Vorbereiding</i>	peiling	3. <i>Uitvoering</i>	peiling	4. <i>Evaluatie</i>	beoordeling

**Wat kun je mogelijk doen in de uitvoeringsfase?**

- werken aan/ uitvoeren van het project;
- bijsturen projectplanning;
- tussenevaluaties houden;
- voortgang bewaken;
- financiën bewaken;
- werkplanning uitvoeren: elkaar aansturen, werk verdelen.

**Wat heeft de groep gereed t.b.v. de peiling na de uitvoeringsfase?****(Kijk voor de actuele eisen m.b.t. het lopende project in de projectopdracht)**

- projectresultaat opgeleverd;
- einddemonstratie / eindpresentatie / eindrapport in concept klaar.

## Fase 4. De evaluatiefase (van 4-fasenproject)

DENKEN				DOEN			
1. <i>Initiatief</i>	peiling	2. <i>Vorbereiding</i>	peiling	3. <i>Uitvoering</i>	peiling	4. <i>Evaluatie</i>	beoordeling

**Wat kun je mogelijk doen in de evaluatiefase?**

- terugkijken op het proces (hoe werd samengewerkt);
- terugkijken op je eigen bijdrage (zelfreflectie);
- terugkijken op het product (in hoeverre komt het resultaat overeen met het beloofde resultaat in het oorspronkelijke projectplan?);
- conclusies trekken met betrekking tot het gehele project en aanbevelingen voor volgende projecten en/of vervolgprojecten doen;
- nazorg regelen, onder nazorg wordt onder andere verstaan:
  - opruimen presentatieruimte / demonstratiemateriaal
  - overdracht aan ander(en)
  - handleiding of instructies afleveren voor mensen die met jouw product moeten werken.

**Wat heeft de groep gereed t.b.v. de beoordeling van het project?****(Kijk voor de actuele eisen m.b.t. het lopende project in de projectopdracht.)**

- presentatie / demonstratie / evaluatierapport gemaakt;
- genodigden uitgenodigd;
- ruimte gereserveerd;
- individueel procesbeoordeling voor zichzelf ingevuld;
- (indien van toepassing) procesbeoordeling voor de groepsleden ingevuld.

**BIJLAGE bij: De gokkers****5. Peilinglijst Deel 1****Bijlage 5: Peilinglijst vier fasen structuur**

Bewaar dit formulier in de projectmap

<b>PROJECTGROEP</b>		
<b>PROJECTNAAM / - NUMMER</b>	De gokkers	
<b>PERIODE</b>	3	<b>Leerjaar 1</b>
<b>BEGELEIDER SCHOOL</b>	Sietse Dijks, Peter Ipenburg en Fer van Krimpen	
<b>AFDELING RADIUS</b>	ICT	
<b>OPLEIDING</b>	<b>Applicatieontwikkelaar</b>	<b>Crebo 95311</b>

(Toon deze peilinglijst bij iedere projectaansturing en/of terugkoppeling aan elkaar.)

NR	PROJECT-FASE	AANLEVEREN / DOORLOPEN					
			Opmerking	Gelegenheden tot verbetering	Waarderingsring 0, 1 of 2	Paraaf	Wegings%
<b>1</b>	<b>Initiatief-fase</b>  Advies rondom tijdsduur: 1e lesweek	1A. Samenwerkingscontract	Voor gedeelte over te nemen van project Torens van Hanoi.				3
		1B. Bereikbaarheidslijst	Zie sjabloon				3
		1C. Taakverdeling					2
		<b>Afronding Initiatieffase</b> <b>Voldoende/Onvoldoende</b>					
<b>2</b>	<b>Vorbereidingsfase</b>  Advies rondom tijdsduur: 2e lesweek	2A. Plan van Aanpak volgens bijlage (van VHT)	WP1.2  Voor groot gedeelte over te nemen van project Torens van Hanoi.				5
		2B. Planning en taakverdeling in MS-project					5
		<b>Afronding Vorbereidingsfase</b> <b>Voldoende/Onvoldoende</b>					

3	<b>Uitvoerings- fase</b>  Advies rondom tijdsduur: 2 <sup>e</sup> t/m 4 <sup>e</sup> lesweek	3A. Form Design	Geen knoppen 'Minimaliseer' en 'Maximaliseer'				6
		3B. Drie klassen aangemaakt	Benodigde usings zijn toegevoegd				3
		3C. Door Visual Studio gegenereerd klassendiagram					1
		3D. Twee arrays in de juiste klassen					3
		3E. Methode TakeStartingPosition()					6
		3F. Methode Run()					6
		3K. Logboeken (wekelijks)  Gegenereerd vanuit MS- project	WP2.7				3
		3L. Concept presentatie					3
		<b>Afronding Uitvoeringsfase</b> <b>Voldoende/Onvoldoende)</b>					
4	<b>Evaluatie- fase</b>  Advies rondom tijdsduur: 1 klokuur	4A. Definitieve presentatie  (Wordt in de evaluatieweek beoordeeld.)					
		4B. Procesbeoordelingen (=Projectrapport)  Door de groep.	Zie MySite/ Algemeen  WP2.7				5
		4C. Individuele reflectie (=Teamrapport)	Zie MySite/ Algemeen				5
		<b>Afronding Evaluatiefase</b>					