Projectverslag

kLAS: rIO4-med3a | SLB: PIET VAN STEEN | SCHOOL: RADIUSCOLLEGE | DATUM: 3-5-2017

Peuterspeelzaal app

jorrit meeuwissen, Teun aarts

2017

Inhoudsopgave

[Titelvervolgblad 2](#_Toc481565798)

[Inleiding 3](#_Toc481565799)

[Opdracht 3](#_Toc481565800)

[Competenties KT1 4](#_Toc481565801)

[KT 1-1 Stelt de vraag en/of de informatiebehoefte vast (J,K,M,R) 4](#_Toc481565802)

[Uitgewerkt interview met opdrachtgever: interviewvragen en gespreksverslag 4](#_Toc481565803)

[Hernieuwde opdracht 4](#_Toc481565804)

[Offerte 4](#_Toc481565805)

[Prototype (wireframes) gebaseerd op interview 4](#_Toc481565806)

[KT 1-2 Maakt een plan van aanpak (E, J, Q) 4](#_Toc481565807)

[Plan van aanpak 4](#_Toc481565808)

[Globale planning 4](#_Toc481565809)

[KT 1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of game design document (E, I, J, K, U) 4](#_Toc481565810)

[Ontwerpdocument – Functioneel ontwerp 4](#_Toc481565811)

[Use Case diagram en Use Case Templates 4](#_Toc481565812)

[Prototype toelichting volgordelijkheid 4](#_Toc481565813)

[KT 1-4 Maakt een technisch ontwerp (E, I, J, K, P) 5](#_Toc481565814)

[Ontwerpdocument – Technisch ontwerp 5](#_Toc481565815)

[Modeldictionary 5](#_Toc481565816)

[Klassendiagram 5](#_Toc481565817)

[Datadictionary 5](#_Toc481565818)

[Sequentiediagram 5](#_Toc481565819)

[KT 1-5 Richt de ontwikkelomgeving in (J, L, Q, S) 5](#_Toc481565820)

[Taakverdeling ontwikkelomgeving 5](#_Toc481565821)

[Materialenlijst: Hard- en software van de ontwikkelomgeving 5](#_Toc481565822)

[Back-up procedure 5](#_Toc481565823)

[Verslag over de installatie, configuratie en testen van de testomgeving 5](#_Toc481565824)

# Titelvervolgblad

Titel verslag : Projectverslag

Project naam : Peuterspeelzaal app

Naam leerlingen : Jorrit Meeuwissen, Teun Aarts

E-mail adressen : [D206218@edu.rocwb.nl](mailto:D206218@edu.rocwb.nl) ,

D195250@edu.rocwb.nl

Mobiele nummer leerlingen : 06-39 11 06 62, +31641774751

Groep : RIO4-MED3A

OV-nummers : D206218, D195250

Schooljaar : 2016-2017

Datum : 3-5-2017



Handtekeningen groepsleden : ………………………………………………..

Naam opdrachtgever-bedrijf : Humpie Dumpie

Adres opdrachtgever-bedrijf : Pastoor Doenstraat 5

Postcode opdrachtgever-bedrijf : 4854 CP Bavel

Naam opdrachtgever : Marlies Aarts

Handtekening opdrachtgever : ………………………………………………..

Beoordeling opdrachtgever : ………………………………………………..

Opmerking opdrachtgever :

……………………………………………………………………………………..

……………………………………………………………………………………..

……………………………………………………………………………………..

# Inleiding

# Opdracht

# Competenties KT1

## KT 1-1 Stelt de vraag en/of de informatiebehoefte vast (J,K,M,R)

### Uitgewerkt interview met opdrachtgever: interviewvragen en gespreksverslag

Jorrit

### Hernieuwde opdracht

Jorrit

### Offerte

Teun

### Prototype (wireframes) gebaseerd op interview

Jorrit

## KT 1-2 Maakt een plan van aanpak (E, J, Q)

### Plan van aanpak

Jorrit

### Globale planning

Teun

## KT 1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of game design document (E, I, J, K, U)

### Ontwerpdocument – Functioneel ontwerp

Teun

### Use Case diagram en Use Case Templates

Teun

### Prototype toelichting volgordelijkheid

Jorrit

## KT 1-4 Maakt een technisch ontwerp (E, I, J, K, P)

### Ontwerpdocument – Technisch ontwerp

Teun

### Modeldictionary

Jorrit

### Klassendiagram

Jorrit

### Datadictionary

Jorrit

### Sequentiediagram

Teun

## KT 1-5 Richt de ontwikkelomgeving in (J, L, Q, S)

### Taakverdeling ontwikkelomgeving

Teun

### Materialenlijst: Hard- en software van de ontwikkelomgeving

Jorrit

### Back- up procedure

Teun

### Verslag over de installatie, configuratie en testen van de testomgeving

Teun