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

Om meer informatie te krijgen over de opdracht die ik heb gekregen heb ik een interview gepland.

Ik had een mailtje naar de opdrachtgever gestuurd met een uitnodiging om een interview te houden.



*Uitnodiging voor interview*



*Goedkeuring voor het interview*

Nadat ik goedkeuring had gekregen voor het houden van het interview ging t ik het interview voorbereiden. Dit heb ik gedaan door te bedenken wat ik allemaal nog moet weten om de applicatie te maken.

Hierdoor heb ik verschillende vragen verzonnen die mij helpen bij het beter begrijpen van de opdracht.

Ik had de vragen getypt in een document die ik dan kon meenemen naar het interview.

De vragen zijn te vinden in de map *1.1 Stelt de vraag enof de informatiebehoefte vast* bij het document *Interview vragen.docx.*

Daarna ben ik het interview gaan houden op 10-04-2017 om 14:30.

In het interview heb ik alle vragen gesteld die ik had verzonnen en ben ik op elke vraag gaan doorvragen zodat ik het beste antwoord kon krijgen op de vraag die ik gesteld had.

De antwoorden die de opdrachtgever gaf heb ik allemaal opgeschreven zodat ik duidelijk inzicht heb wat ze had geantwoord.

De antwoorden op de vragen staan in de map *1.1 Stelt de vraag enof de informatiebehoefte vast* bij het document *Interview antwoorden.docx.*

Nadat ik het interview heb gehouden heb ik er een verslag van gemaakt en heb het laten onderteken door de opdrachtgever zodat die kon controleren of alle antwoorden die ik heb opgeschreven klopte. Het verslag is te vinden in de map *1.1 Stelt de vraag enof de informatiebehoefte vast* bij het document *gesprekverslag.docx*

Door het interview te houden is de opdracht duidelijker geworden en weet ik hoe ik alles moet gaan doen om aan de eisen van de opdrachtgever te kunnen voldoen.

### Hernieuwde opdracht

Na het houden van het interview is de opdracht een stuk duidelijker geworden.

Omdat de opdracht nou duidelijker is maak ik een hernieuwde opdracht waar de opdracht duidelijker is uitgelegd. Er is bijgezet wat de huidige situatie is en wat de gewenste situatie is. Daarna staat de opdracht hoe we dit moeten veranderen dat de huidige situatie in de gewenste situatie veranderd. Ook staan alle eisen van de opdracht in de hernieuwde opdracht.

De eisen zijn onderverdeeld in 3 verschillende categorieën namelijk:

* Grafische eisen
* Functionele eisen
* Technische eisen

De eisen heb ik ook nog in de MoSCoW methode gezet. Door dit overzicht is het duidelijk wat erin moet of wat minder hoge prioriteit heeft.



*De eisen in de MoSCoW methode*

De hernieuwde opdracht is te vinden in de map *1.2 Hernieuwde opdracht* bij het document *Hernieuwde opdracht.docx* en de uitgewerkte MoSCoW methode staat in dezelfde map bij het document *moscow.xls.*

De hernieuwde opdracht heb ik laten accorderen door de opdrachtgever zodat ik weet dat alle eisen zo kloppen en ik niks vergeten ben.

### Offerte

Teun

### 

### Prototype (wireframes) gebaseerd op interview

Nu heel de opdracht duidelijk is en alle eisen goed staan kon ik de prototypes gaan maken. Bij de prototypes heb ik alle schermen getekend die nodig waren om de applicatie een logische volgorde te geven en ook alle eisen erin te verwerken. Alle schermen die in de applicatie moeten komen zijn getekend zodat er een goed overzicht ontstaat van hoe de applicatie eruit komt te zien en hoe de applicatie gaat werken.

De prototypes zijn besproken met de opdrachtgever en uitgelegd hoe de volgorde werkt en wat alle knoppen voor functies hebben.

De opdrachtgever heeft toen goedkeuring gegeven voor de prototypes.

Hierdoor weet ik ook beter hoe mijn applicatie moet gaan werken en eruit moet komen te zien.

Alle prototypes zijn te vinden in de map *1.4 Prototypes* bijhet document *prototypes.docx.* In dit document zie je alle prototypes en met uitleg hoe de volgorde van de prototypes in elkaar zit.

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

### Plan van aanpak

Het plan van aanpak is gemaakt om te omschrijven hoe we precies het project gaan uitvoeren en welke stappen wij allemaal gaan uitvoeren om het project succesvol te laten verlopen. In het plan van aanpak staan verschillende onderwerpen over hoe we het succesvol gaan laten verlopen.

Het plan van aanpak is te vinden in de map *1.5 plan van aanpak* onder de naam *Plan van aanpak.docx.* Hieronder staan korte beschrijvingen van wat je allemaal in het plan van aanpak kan vinden.

Het eerste stuk gaat over achtergronden. Daarin is beschreven wie de opdrachtgever is en wat het bedrijf allemaal doet. En wat wij voor hun moeten gaan doen.

Dit betekend dat de huidige situatie is beschreven en wat ze willen bereiken. Ook staat erin hoe de communicatie is geregeld.

Na achtergronden wordt verteld wat de doelstellingen zijn van dit project. Hierin staat waarom het project wordt uitgevoerd en wat de doelstellingen zijn. Dus wat het bedrijf wil bereiken met de app.

Daarna heb je het onderdeel projectopdrachten. Hierin staat wat er allemaal in het eindproduct moet komen en aan welke eisen wij allemaal moeten houden.

Dus wat je allemaal met de app moet kunnen en hoe het allemaal moet werken.

Om het eindproduct te maken heb je ook verschillende activiteiten die je moet doen om het succesvol te laten verlopen. Dit staat onder het kopje projectactiviteiten. Hierin staat welke dingen ik allemaal moet doen om meer informatie te krijgen over het project. Hierbij horen verschillende documenten die allemaal gemaakt moeten worden om het project volledig en goed uitwerkt te krijgen.

Bij de projectgrenzen staat beschreven hoelang het project gaat duren en wat de werktijden zijn. De opdracht begint op 10-4-2017 en het de opdracht moet helemaal klaar zijn op 16-6-2017. Er staat ook in wat ik allemaal in de opdracht moet zetten en wat mijn werkwijze ervoor is. Ook staat erin aan welke voorwaarden we moeten voldoen.

Voor het project maak ik verschillende producten die ik oplever. De producten die ik allemaal moeten opleveren heb ik in de planning gezet van mijn project.

In de planning staat dus wanneer alles af moet zijn.

Ik wil ook een goede kwaliteit leveren. Dit doe ik door alles te laten controleren.

In het kopje kwaliteit staat hoe de waarborging van de kwaliteit van het eindproduct en de tussenproducten is geregeld.

Ook staat erin welke controles ik doe om de kwaliteit te behouden en welke terugkoppelingen ik doe met de opdrachtgever. Er staat ook in welke afspraken zijn opgenomen over de te gebruiken hulpmiddelen.

Bij de organisatie staat in welke functies er verdeeld zijn in mijn projectgroep.

Hierbij staan de verschillende namen van de groepsleden met de gegevens van de persoon. Er staat wanneer de leden beschikbaar moet zijn.

Er staat ook hoe de interne communicatie tussen de projectgroep is. Daarnaast ook hoe de communicatie met de opdrachtgever is geregeld.

Bij de communicatie staat ook hoe ik de tijdsregistratie regel en hoe vaak er vergaderd wordt.

Elke week wordt er ook een weekverslag gemaakt van de activiteiten die elk groepslid heeft gedaan.

Bij de planning staan alle activiteiten die uitgevoerd moeten worden. De planning is gemaakt in MS-Project. In de planning is aangegeven wie welke taak op zich moet nemen. De planning is realistisch gemaakt zodat het haalbaar is om het eindproduct goed af te ronden.

Bij de kosten en baten zijn alle kosten in een overzicht gezet met een korte toelichting erbij. De kosten en baten zijn geschatte prijzen zodat ze niet de precieze kosten zijn, want die kan ik nog niet precies weten. Er kan namelijk altijd verandering in prijzen komen.

Bij de risico’s staan alle risico’s die mogelijk zijn bij het project.

De risico’s zijn onderverdeeld in 2 categorieën:

* Interne risico’s
* Externe risico’s

Hierbij is ook nog een risicoanalyse gemaakt waarin staat wat de kans precies is dat dit een risico gaat worden in het project en hoe belangrijk risico het is.

### 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

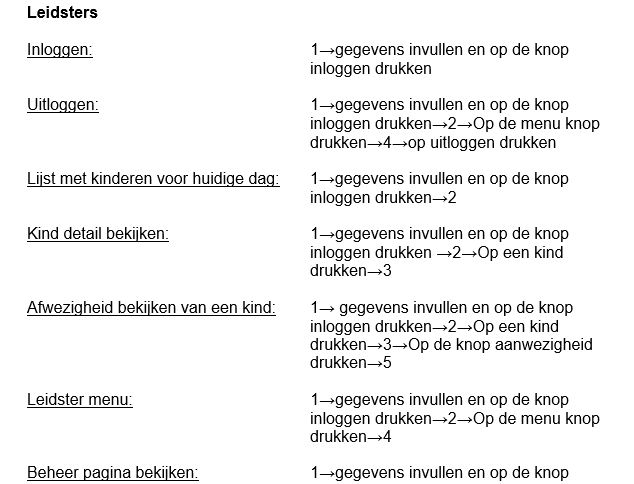
### Use Case diagram en Use Case Templates

Teun

### Prototype toelichting volgordelijkheid

Bij de prototypes is uitgelegd hoe alles werkt.

Dus bij elke knop dat je kan indrukken is verteld wat je ermee kan doen en als je iets wilt uitvoeren net als een kind toevoegen, staat er uitgelegd hoe je dat precies doet dus welke stappen je allemaal moet uitvoeren voordat je dat resultaat hebt behaald.



*Prototypes volgordelijkheid document*

Alle volgordes voor de prototypes zijn te vinden in de map *1.9 Prototype toelichting volgordelijkheid*  bij het document *prototypes volgorde.docx.*

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

### Ontwerpdocument – Technisch ontwerp

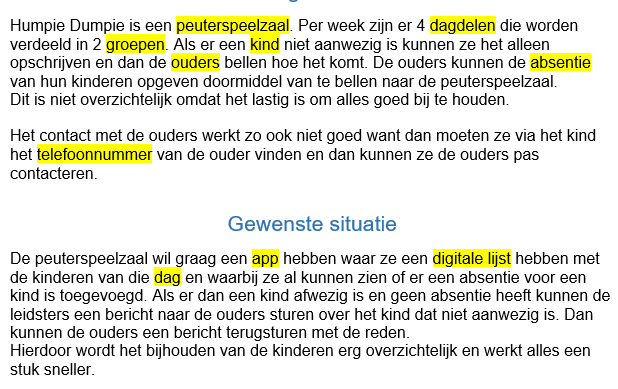
Teun

### Modeldictionary

Om de modeldictionary te maken moet ik verschillende stappen uitvoeren.

De eerste stap is om de kandidaatsklassen te identificeren.

Dit heb ik gedaan door bij de hernieuwde opdracht alle zelfstandige naamwoorden te selecteren.



*Kandidaatsklassen identificeren*

Daarna heb ik gekeken of de zelfstandige naamwoorden geschikt zijn. Toen ben ik gaan kijken of het een klasse is of iets anders zoals een irrelevant, vaag, niet kwantificeerbaar, attribuut. Dit heb ik in een schema gezet zodat ik er een goed overzicht van heb.



### 

*Resultaten van klasseselectie*

Nu ik alle klassen heb gevonden kan ik ze gaan uitwerken in een tabel met een omschrijving van elke klasse.

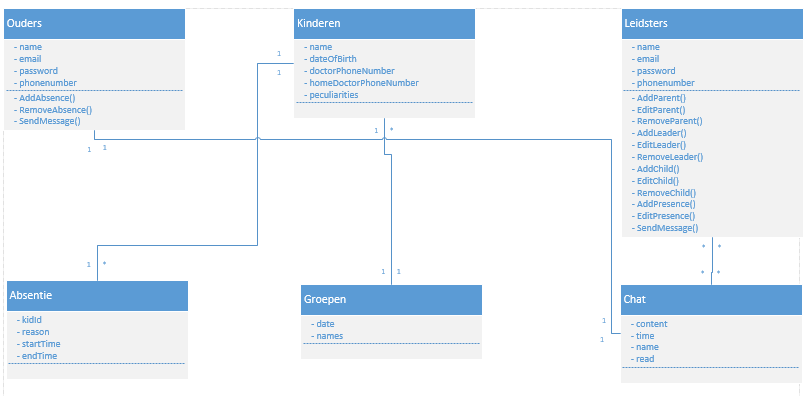


*Modeldictionary*

### Klassendiagram

Nadat ik de modeldictionary heb gemaakt zijn alle klassen duidelijk geworden. Dus kon ik een klassendiagram van de klassen gaan maken. De klassendiagram heb ik gemaakt met het programma Visio.

Bij alle klassen in de klassendiagram staan de attributen die een klas bevat en welke acties de klas allemaal heeft. De klassen zijn met elkaar verbonden. Er zijn namelijk multipliciteiten aangegeven. Neem als voorbeeld Kinderen en groepen. 1 kind heeft namelijk 1 groep maar 1 groep heeft meerdere kinderen.



*Klassendiagram met multipliciteiten*

### Datadictionary

In de datadictionary zijn alle attributen uitgewerkt die in een klas moeten komen. Voordat ik ben begonnen met de datadictionary heb ik eerst een overzicht van de database gemaakt, dus hoe de database eruit moet komen te zien. Dit heb ik gedaan doormiddel van normaliseren.

De genormaliseerde database is te vinden in de map *1.13 Datadictionary* bij het bestand *database normaliseren.xlsx.*

Toen ik de database had genormaliseerd ging ik de datadictionary maken.

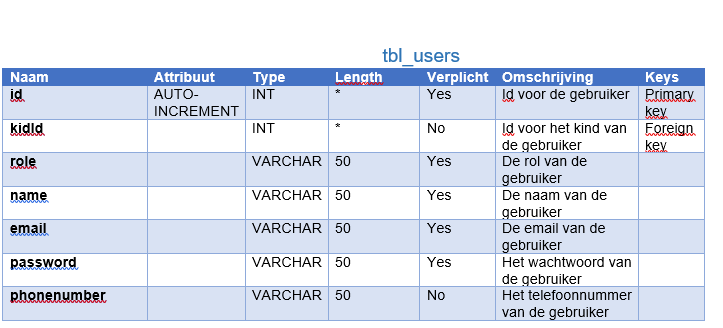
In de datadictionary staat elke attribuutnaam van een tabel met daarbij de volgende gegevens:

* Naam : De naam van de attribuut
* Attribuut : Of het een attribuut bevat net als AUTO-

INCREMENT

* Type : Wat soort attribuut het is zoals INT, VARCHAR etc.
* Lengte : De lengte van het attribuut
* Verplicht : Of het attribuut gevuld moet zijn
* Omschrijving : De omschrijving van het attribuut
* Keys : Wat voor key het is zoals Primary key of Foreign

Key



*Datadictionary*

De volledige datadictionary is te vinden in de map *1.13 Datadictionary* bij het document *Datadictionary.docx*

### Sequentiediagram

Teun

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

### Taakverdeling ontwikkelomgeving

Teun

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

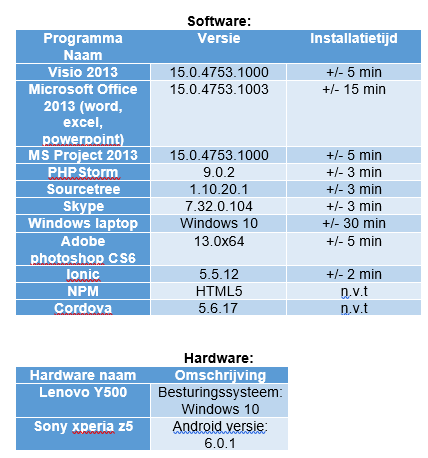
Voor het project heb ik verschillende hard- en software gebruikt om alle producten te maken voor dit project. Hier heb ik een lijst van gemaakt.

In het document staat ook hoe de ontwikkelomgeving ingericht moet worden.

Er staat namelijk welke github repositorie gebruikt moet worden en welke database gegegevens.

Daarnaast staan alle hard- en software in een lijst met alle versie nummers erbij en hoelang het duurt om het te installeren en configureren.

Per groepslid is er een lijst gemaakt aangezien soms de versienummers kunnen verschillen.



*hard- en software van teun*

Het document met alle hard- en software en de andere gegevens staat in de map *1.16 Materialenlijst Hard - en software van de ontwikkelomgeving*  bij het document *Materialenlijst.docx.*

### Back- up procedure

Teun

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

Teun