*Plan van aanpak*

***Onderdeel:***

*Sectie 2 Securitysysteem*

*Tinkering*

***Klas:***

*B-ITB4-1c*

***Uitgevoerd door:***

*Wesley Velda*

*Maikel Zuidema*

*Rae van den Berg*

***Index***

*1: Achtergronden*, 3

*2: Projectopdracht*, 3

*3: Projectactiviteiten*, 3

*4: Producten*, 4

*5: Projectorganisatie*, 4, 5

*6: Planning*, 6, 7

*7: Omgaan met problemen*, 7, 8, 9

*8: Te gebruiken programma's, 9*

*1: Achtergronden*

Dit project hebben wij samen gekozen omdat het een uitdaging is. Wij weten niks over de code die we moeten gebruiken of hoe we deze moeten gaan maken. Van dit project security systeem kunnen wij dus veel leren en misschien zelfs wel meer mee doen dan alleen de opdracht zelf. Waarschijnlijk moeten we voor dit project JavaScript gaan gebruiken, dit is goed omdat we hier nog niet heel veel van weten. Aan het einde van het project zullen wij meer weten over de code die we hebben gebruikt en dit zal ons ook weer helpen met onze opleiding richting AO (applicatie ontwikkelaar).

*2: Projectopdracht*

De project opdracht is het maken van een systeem dat gaat opnemen wanneer er beweging wordt gezien. Om dit mogelijk te maken gaan we gebruik maken van een ras Berry pi en een webcam. Deze worden beide beschikbaar gesteld voor ons door SCN. Alle informatie staat op onze GitHub die wij gezamenlijk hebben aangemaakt hiervoor.

*3: Projectactiviteiten*

Het maken van een beveilig systeem aan de hand van een Ras Berry Pi en een webcam. De code hiervoor gaan wij zelf maken en aanpassen. Tijdens dit project zullen wij leren hoe we een plan van aanpak maken en schrijven, hoe belangrijk overleggen en samenwerken is. Wij zullen een hoop leren over verschillende codes en hoe deze werken met de Ras Berry Pi en de webcam. Het programma GitKraken zullen we gaan leren gebruiken en ook hoe belangrijk GitHub is bij een project zoals dit en hoe makkelijk dat samen werken maak waar je ook bent.

*4: Producten*

Terwijl wij bezig zijn met dit project zullen we tussendoor veranderingen documenteren. Dit zodat we kunnen aantonen wat we hebben gedaan en in welke stappen. Uiteindelijk willen we een systeem neerzetten dat het goed doet en geen bugs heeft. Het doel van dit project is een camera laten opnemen wanneer deze beweging dicteert. Dit gaan we mogelijk maken door een webcam te koppelen aan een Ras Berry Pi en code eraan toe te voegen die begint op te nemen wanneer er verandering in het beeld wordt gedicteerd. Ons plan is ook om een alarm en een lampje erbij te maken die laten weten wanneer er wordt opgenomen.

*5: Projectorganisatie*

In dit project bevinden zich een drietal mensen die verschillende rollen vervullen meerdere taken zullen hebben en aanvullende kwaliteiten hebben. Hieronder zal per persoon kort worden uitgelegd wie welke specifieke rol heeft, wat ieders kwaliteiten zijn en wat er wordt verwacht van de desbetreffende persoon.

**Maikel Zuidema**

Maikel zal veel gaan over het beslissen van bepaalde functies en hoe deze moeten werken. Hij werkt graag samen en kan dit goed. Ook hij is goed in zelfstandig werken al houdt hij wel van een grapje tussendoor en een praatje. Maikel zal soms wat aansporing nodig zijn en wilt graag bevestiging op dingen.

**Rae van den Berg**

Rae is de projectleider en zal een belangrijke rol spelen in het communicatie gedeelte. Ook het documenteren van alles hoort bij zijn rol. Helpen waar nodig is doet hij graag en vindt dit leuk om te doen. Ongecontroleerde dingen kunnen hem soms in een slecht humeur brengen, werken in een ruimte waar het luidruchtig is kan Rae slecht hij wordt snel afgeleid en gaat zich hieraan ergeren.

*Wesley*

Wesley’s specialiteiten zijn dat als we er niet uitkomen dat hij snel via google de goede dingen snel kan vinden, waaruit we ook weer leren hoe we codes moeten schrijven, verbeteren en oplossen. Daarna kan hij best goed HTML & CSS kan coderen, Wesley heeft wel weinig geduld, dus als iets voor een langere tijd niet lukt kan hij zich daarna niet zo goed meer focussen want dan word hij gefrustreerd. Verder kan Wesley zich wel goed concentreren, maar als hij eenmaal afgeleid is dan wil het nog wel is gebeuren dat hij daarna niet meer de motivatie heb om iets te doen.

*6: Planning*

De totale projecttijd is een 10 week lang elke vrijdag van 0900 tot 1130. Hieronder is er uitgelegd wat we elke week gaan doen en waar we naar toe werken.

***Week 1***

Afspraken maken hoe we dingen aanpakken en maken van benodigde documenten zoals plan van aanpak en een GitHub repository.

***Week 2***

Inleveren en laten controleren plan van aanpak, uitgelegd en bespreken hoe we GitHub en GitKraken gaan gebruiken.

***Week 3***

Bespreken wat we hebben gedaan vorige week, beginnen met Ras Berry Pi en webcam.

***Week 4***

Bespreken wat we hebben gedaan vorige week, code maken voor de webcam zodat deze gaat opnemen wanneer er beweging gezien wordt.

***Week 5***

Bespreken wat we hebben gedaan vorige week, een lampje maken die aangeeft wanneer er wordt opgenomen.

***Week 6***

Bespreken wat we hebben gedaan vorige week, een alarm aan het systeem toevoegen dat afgaat wanneer het systeem gaat opnemen.

***Week 7***

Bespreken wat we hebben gedaan vorige week, en verbeteren enige bugs en fouten in de code en systeem.

***Week 8***

Bespreken wat we hebben gedaan vorige week, klaar maken product bespreken hoe we dit gaat presenteren en opleveren.

***Week 9***

Presentatie en oplevering product.

*7: Omgaan met problemen*

Bij een project zijn er altijd factoren waar niet aan ontkomen kan worden denk hierbij aan ziekte of uitval. Wij hebben afgesproken dat er tijdens dit project overlegd zal worden als er iemand niet kan komen omdat deze ergens heen moet of ziek is. Hieronder meer uitleg over de verschillende soorten verzuim en de eventuele maatregelen of oplossingen die genomen kunnen worden.

Ziekte:

Bij ziekte laat de desbetreffende persoon dit weten en wordt er gekeken naar een oplossing voor de afwezigheid van deze persoon. Een van de keuzes zou kunnen zijn om de zieke alsnog een beetje werk te laten doen van huis uit, echter is dit alleen mogelijk als de persoon hiertoe ook in staat is en mee akkoord gaat. De taken van de afwezige zullen worden opgevangen door de andere projectleden of worden op een ander moment door de afwezige gemaakt zodat er geen achterstand ontstaat. Ziekte zal worden genoteerd en de persoon zal er op worden aangesproken. Bij een tweede keer ziek zijn wordt er een melding van gemaakt.

Afwezigheid:

Als een persoon een bepaalde datum er niet aanwezig kan zijn omdat deze dan afspraken heeft moet er worden overlegd met de anderen of dit mogelijk is en welke taken worden verschoven, overgenomen of thuis worden gemaakt door de persoon zelf. Als het voorkomt dat de persoon meerdere keren niet aanwezig kan zijn door afspraken wordt hij/zij hierop aangesproken en een melding zal worden gemaakt. Verwacht wordt dan dat de afspraken worden verzet of dat de openstaande taken door deze persoon op andere momenten alsnog worden gemaakt. Wordt er aan beide van deze dingen niet voldaan dan wordt er een melding gedaan.

Ongeoorloofd verzuim:

Bij afwezigheid zonder opgave van reden of zonder medeweten van een van de projectdeelnemers wordt er een melding gemaakt en wordt dit genoteerd. Bij twee keer afwezig zijn zonder reden wordt deze persoon uit het project gezet. Als dit gebeurt wordt er overlegd en gekeken naar taken die anderen opzich moeten nemen.

Klem zitten:

In het geval dat er niet verder kan worden gewerkt om wat voor reden dan ook. Wordt er een derde partij ingeschakeld om eventueel mee te kijken en denken naar een oplossing zodat werk snel kan worden hervat. Hierdoor wordt verkomen dat er achterstand op wordt gelopen.

*8: Te gebruiken programma’s.*

Hieronder een opsomming van de verwachte programma’s die wij gaan gebruiken bij dit project. Deze programma’s zijn gekozen omdat deze de samenwerking vergroten en makkelijker maakt, net zoals uitwisselen van code.

Texteditor: Bij voorkeur Atom of Visueel Code dit omdat deze zeer goed samenwerken met het programma gitKraken.

GitHub: Hier uploaden wij de veranderingen naartoe zodat ieder persoon van ons team er simpel en gemakkelijk bij kan.

GitKraken: Dit programma zou je kunnen zien als de tussenpersoon voor jouw texteditor en GitHub. Wat GitKraken doet is kijken of jij veranderingen hebt gemaakt in de geopende code van jouw project. En als er een verandering wordt gemaakt door bijvoorbeeld extra code te schrijven ziet GitKraken dit. Je kan dan iets doen genaamd “Stage all changes” wat de opdracht klaar maakt voor verzenden en daarna te “Pushen”. Wat dit doet is de veranderingen direct doorvoeren op GitHub zodat alles up to date blijft en is. Ook als jijzelf een oudere versie hebt zonder de laatste veranderingen kan je kiezen om te “Pullen” wat dit doet is de laatste versie van GitHub halen en de veranderingen toevoegen in de code.