Plan van aanpak

versie 0.3

Two player strategic game-framework  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Leertaak 6

Groep 1

Lasse Benninga, Henderikus Harms, Michel Jansma, Stephan Veenstra

Versiebeheer

# 

|  |  |
| --- | --- |
| **Versie** | **Aanpassing** |
| 0.1 | Opzet plan van aanpak 24-03 |
| 0.2 | Plan van aanpak voorstel 24-03 |
| 0.3 | Plan van aanpak na keuring 26-03 |

# 

Inhoudsopgave

[1. Aanleiding en doelstelling](#h.y05apngwzy3j)

[2. Opdracht](#h.t52wfkbqnnr4)

[3. Betrokken partijen](#h.wvc1127gelfs)

[4. Risico analyse](#h.h7tfy4chno1r)

[5. Activiteitenlijst](#h.jajs3kf9fxup)

[6. Bewaking voortgang en kwaliteit](#h.qdzrclahz6nj)

[7. Acceptatiecriteria](#h.9squ5m9t3uga)

[8. Change control](#h.4yspq16x02ax)

[9. Afspraken](#h.43d92a2kpad7)

[10. Bijlagen](#h.60sdt37pb402)

# 1. Aanleiding en doelstelling

Go Defrag Yourself (verder naar verwezen als GDY) is gevraagd door verzekeringsbedrijf FOOBAR een aantal interactieve bordspelvarianten en bijbehorende framework te ontwikkelen. FOOBAR wil deze interactieve spellen en het bijbehorende framework gebruiken bij hun reclamecampagne en bij een succes dit uitbreiden met meer interactieve bordspelvarianten.

# 2. Opdracht

De eisen van FOOBAR zijn het ontwikkelen van een framework voor een “two-player strategic game” Door middel van het framework moet het toevoegen van nieuwe interactieve spellen eenvoudig zijn.

GDY zal de technische vereisten zoals beschreven in het bijgevoegde document “Functionaliteitseisen” nastreven en opleveren als geheel.

# 3. Betrokken partijen

FOOBAR (Opdrachtgever)

Go Defrag Yourself (uitvoerder)

* Michel Jansma (Contactpersoon en Programmeur)
* Stephan Veenstra (Projectleider en programmeur)
* Lasse Benninga (Programmeur en hoofddocumentatie)
* Henderikus Harms (Programmeur)

# 

# 

# 4. Risico analyse

Om eventuele gevaren van het project op te vangen moeten deze eerst erkend worden.

De voornaamste gevaren die de voltooiing van dit project kunnen verhinderen worden als volgt beschreven:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Risico** | **Impact** | **Maatregel** |
| Ziekteverzuim groepslid | Middel/Hoog. | Verschuiven van essentiële taken naar andere groepslid, aanpassen van controle persoon. |
| Conflict groepslid. | Hoog | Binnen de groep proberen op te lossen, bij escalatie bespreken met projectcoördinator. |
| Niet behalen deadline voor essentiële taken | Hoog | Bespreken realisatie overige taken/deel van taken en in dien nodig bespreken met projectcoördinator. |

# 

# 

# 5. Activiteitenlijst

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Verantwoordelijk** | **Uren (schatting)** | **Opleverdatum** |
| Ontwerpen voor de user-interface van de client | Stephan | 75 | 14-04 |
| Creëren A.I. | Henderikus | 25 | 04-04 |
| Creëren Gameclient Tic-Tac-Toe | Stephan/Lasse | 25 | 07-04 |
| Creëren Gameclient Reversi (Othello) | Stephan/Lasse | 25 | 09-04 |
| Creëren Client met Spel-specifiek en Spel-generiek deel | Michel | 25 | 07-04 |
| Samenvoegen GameClienten met Framework | Michel | 10 | 11-04 |
| Controleren en testen Framework en Gameclienten | (allen) | 10 | 14-04 |
| Bijhouden documentatie | Lasse | 10 | 14-04 |
| Opleveren Framework met GameClienten | (allen) | (totaal) | 16-04 |

# 

# 

# 6. Bewaking voortgang en kwaliteit

Om de kwaliteit en voortgang van het project te waarborgen zal er door Go Defrag Yourself gewerkt worden met checks. Op elke taak zal een andere medewerker verantwoordelijk zijn voor het controleren van de voortgang en resultaat. Overkoepelend zal de projectleider aansturen op de totale voortgang.

# 7. Acceptatiecriteria

FOOBAR heeft de volgende eisen gesteld die moeten worden voldaan eer de oplevering succesvol genoemd kan worden.

1. Overkoepelend ClientFramework dat communiceert met de server en de mogelijkheid bevat om nieuwe GameModules toe te voegen.
2. Een GameModule Tic-Tac-Toe met de mogelijkheid om door een menselijke speler gespeeld te worden en met een computeralgoritme dat de optimale zet voor de computer berekent en uitvoert.
3. Een GameModule Reversi (Othello) met de mogelijkheid om door een menselijke speler gespeeld te worden en met een computeralgoritme dat de optimale zet voor de computer berekent en uitvoert.

# 

# 8. Change control

Veranderingen van vooraf besproken ontwerp, implementatie of requirements moeten door de uitvoerder intern besproken worden en goedgekeurd.

# 9. Afspraken

Tussentijds contact zal zijn tussen contactpersoon Michel Jansma en FOOBAR. Tussentijdse evaluatiemomenten worden afgesproken door de contactpersoon en FOOBAR. De deadline van de projectoplevering en presentatie van het proof-of-concept is 16-04.

# 10. Bijlagen

Gantt chart

