#### 

#### **Plan van aanpak**

Project : Yahtzee

Bedrijf : Papi

|  |  |
| --- | --- |
| **Plaats, datum:** | 13-03-2018 |
| **Opgesteld door:** | Teun Steggink, Huib te Riet |

#### Inhoudsopgave plan van aanpak

[1. Inleiding 2](#_Toc305780346)

[7. Projectorganisatie 2](#_Toc305780351)

[2. Achtergronden 2](#_Toc305780346)

[3. Projectresultaat 2](#_Toc305780347)

[4. Projectactiviteiten 2](#_Toc305780348)

[5. Tussenresultaten 3](#_Toc305780349)

[8. Planning 3](#_Toc305780352)

[9. Projectgrenzen 3](#_Toc305780353)

[11. Risico's 3](#_Toc305780355)

# 1. Inleiding

Dit project gaan wij bezig met het maken van een website. De opdrachtgever wil met deze website zijn eigen bedrijf promoten door middel van het aanbieden van een gratis spel.

# 2. Projectorganisatie

**Opdrachtgever:** L.Gojani

**Projectleden:** Teun Steggink,Huib te Riet

# 3. Achtergronden

Project naam: Yahtzee

Opdrachtgever: L.Gojani

Opnemer: Papi (Teun, Huib)

Korte omschrijving bedrijf:

Het bedrijf Papi is begin van dit jaar opgericht en bestaat uit twee werknemers. Deze twee werknemers zijn ook eigenaar van het bedrijf. Het bedrijf houdt zich bezig met het maken van websites en bevindt zich aan de Gieterij 200 te Hengelo.

# 4. Projectresultaat

Project doel:

De opdrachtgever wil een gratis een online spel aanbieden. Het spel hanteert de spelregels van yahtzee. Met het aanbieden van een online gratis spel wil de opdrachtgever spelers bekend maken met de website van zijn bedrijf en daardoor het bedrijf promoten.

Project resultaat:

Het resultaat is het opleveren leveren van een online spel yahtzee dat toegankelijk is via de website van het bedrijf.

# 5. Projectactiviteiten

* Opstellen van samenwerkingscontract
* Tijdsplanning
* Inventariseren van de spelregels yahtzee
* Vaststellen van de gebruikerseisen
* Plan van Aanpak
* Functioneel ontwerp
* Technisch ontwerp
* Programmeren
* Testen van het spel
* Presenteren

# 6. Tussenresultaten

* Het opleveren van een activiteiten diagram
* Goedkeuren van een plan van aanpak
* Opleveren van een functioneel ontwerp
* Opleveren van een technisch ontwerp
* Test resultaten van het programma
* Opleveren van het spel yahtzee

# 7. Planning

|  |  |
| --- | --- |
| Taken afgerond: | Lesweek: |
| Oriënteren start plan van aanpak | 5 – 14 maart |
| Plan van aanpak | 6 – 21 maart |
| Functioneel ontwerp | 9 – 11 april |
| Technisch ontwerp | 11 – 25 april |
| Programmeren | 22 - 30 mei |
| Presenteren | 23 – 5 t/m 13 juni |

# 8. Projectgrenzen

Maximaal 4 gebruikers per spel

Geen onderhoud van de website

De opbouw en structuur van de website wordt niet aangepast

Spelersresultaten worden niet opgeslagen

Houdt niet het aantal bezoekers en/ of spelers bij

Het project start op 20 maart 2018 en is gereed op 30 mei 2018

# 10. Risico’s

De risico’s die wij dit project kunnen tegen komen:

**Interne risico’s:**

* Verkeerde inschatting van de benodigde tijd
* Onvoldoende kennis met jQuery/Bootstrap
* Ziekte van de projectleden
* Slechte samenwerking

**Externe risico’s:**

* Opleveren van een niet werkend spel met als gevolg slechte naamsbekendheid Papi
* Niet gebruikersvriendelijk spel