Behoefte van de Opdrachtgever



**Groep 10**

Corwin de Kruijf

Mattis Wammes

Arnold Verruit

Jelmer Veenstra

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23762382)

[Behoefte van de opdrachtgever 5](#_Toc23762383)

[Voorbereiding 5](#_Toc23762384)

[Het gesprek 5](#_Toc23762385)

# Inleiding

 Het bouwen van een applicatie of een feature is de bezigheid waarmee programmeurs het meeste mee bezig zijn. Daarom is het ook belangrijk dat je goed voorbereid van start gaat zodat je de applicatie zo efficiënt mogelijk maakt. Voorbereiding is dus heel belangrijk bij het maken/bouwen van een applicatie. Er hoeft niet altijd precies gewerkt te worden als gepland, maar het is natuurlijk wel handig om alvast een idee te krijgen van de handelingen die moeten gebeuren en hoe men plant de opdracht uit te voeren.

Op dinsdag 1 september is groep 10 ontstaan, en kregen wij de opdracht memory te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Lops. Hierbij werd er verwacht dat wij het in c# gaan maken en er geen direct gebruik van SQL-databases wordt gemaakt.

De opdracht

De module Software Ontwikkeling (Jaar 1, Periode 1) wordt afgesloten met een project. In dit

Project komen alle competenties geïntegreerd terug die in de colleges aan bod zijn gekomen. Het

Project toetst de competenties:

* Analyseren
* Adviseren
* Ontwerpen
* Realiseren
* Beheren

Op niveau 1 volgens de HBO-I domeinbeschrijving.

In het project toont de student aan over de benodigde kennis, kunde en basisvaardigheden te

Beschikken die bij deze module behoren.

De student toont dit aan door het ontwikkelen van een softwareproduct: het ‘memory-spel’. Hierbij

Gaat het om zo veel mogelijk twee dezelfde kaartjes om te draaien. Voor speluitleg zie:

<http://www.anderspel.nl/memory.html>

Het project bestaat uit verschillende onderdelen: analyseren en programmeren.

Verdere eisen van de opdracht zijn te vinden in het bijgevoegde bestand OpdrachtMemoryV8.pdf.

# Behoefte van de opdrachtgever

## Voorbereiding

Voor de voorbereiding hadden we eerst een afspraak met onze tutor geregeld. Daar hebben we wat vragen aan gesteld over het project en hoe we van start zouden kunnen gaan. Ook hadden we geïnformeerd wat we zouden kunnen doen voor ons eerste gesprek met onze opdrachtgever.

Daarover vertelde Dhr. Lops ons dat we alvast het project konden samenvatten in userstories. We konden ook al een back log gaan maken en een planning. Na dit gesprek was het de bedoeling om verder fysiek contact te houden maar wegens de corona was dit nooit meer van toepassing geweest. (Helaas) daarna heeft groep 10 niet meer echt contact met de dhr. Lops gehad sinds interne conflicten.

## Het gesprek

Tijdens dit gesprek hadden we onze userstories laten zien en andere ideeën. Toen vertelde de opdrachtgever wat allemaal in het project moest worden verwerkt en wat hem leuk leek. Deze lijst benoemde:

* 3 thema’s
* Tijd + score | in game
* Highscores
* Achtergrond muziek
* Instellingen voor thema’s, muziek
* Sound effect set goed
* Sound effect set fout
* Sound effect kaart omdraaien
* Spel opslaan
* Meer thema’s
* Muziek slider
* Levens
* GIF afbeeldingen
* Pest kaarten
* Grotere speel velden
* Geanimeerde plaatjes
* Online multiplayer

Hierover hadden we nog wat meer overlegd en we zouden voor het volgende gesprek alle pagina’s aanmaken, zodat de basis was gelegd. We hadden zo ook in plaats van 2 versies te maken besloten meerdere thema’s te maken zodat er wat leuks tussen zit voor iedereen, en de UI (User Interface) simpel te houden zodat iedereen er mee overweg kan.