

Project Plan: Mego

- Created: 2024-10-10
- Original by: Dion Dresschers-Kurzak
- Inspired by:
- Adapted by:
- Copyright: CC BY-SA 4.0
- Version: 2024-10-10 05:26:14



Inhoudsopgave

- 1. Versiebeheer
- 2. Introductie
- 3. PMBoK WWWWW
 - 3.1. Why - Waarom
 - 3.2. What - Wat
 - 3.3. Who - Wie
 - 3.4. When - Wanneer
- 4. SMART
 - 4.1. Specifiek
 - 4.2. Meetbaar
 - 4.3. Acceptabel
 - 4.4. Realistisch
 - 4.5. Tijdgebonden
- 5. Referenties

1. Versiebeheer

Versie	Aanpassing
}2024-10-10 05:26:35	Eerste versie

2. Introductie

A project plan, according to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK) [#1](#), is: "...a formal, approved document used to guide both project execution and project control. [#2](#) At a minimum, a project plan answers basic questions about the project:

- Why? - What is the problem or value proposition addressed by the project? Why is it being sponsored?
- What? - What is the work that will be performed on the project? What are the major products/deliverables?

- Who? - Who will be involved and what will be their responsibilities within the project? How will they be organized?
- When? - What is the project timeline and when will particularly meaningful points, referred to as milestones, be complete? #2

3. PMBoK WWWW

3.1. Why - Waarom

Ik wil goed worden in de programmeertaal Go 4 en op dagelijkse basis Go gebruiken (prive als werkgerelateerd).

De reden is omdat:

- ik zaken wil automatiseren,
- meer inzichten wil krijgen in zaken,
- mezelf wil uitdagen,
- mezelf plezier wil hebben in het project.
- ik AI als eindgebruiker beter wil leren inzetten en begrijpen,
- de vaardigheden van dit project het project 'Professional Scrum Master I' zullen versteken, en
- mijn carriereperspectief wil verbeteren.

3.2. What - Wat

Ik lever op:

1. In eerste instantie alleen een eigen gebouwde webapplicatie voor families waar foto's geupload en beheerd kunnen worden.
2. Drie games gemaakt in <https://ebitengine.org/>

3.3. Who - Wie

Wie:

1. Ik
2. Wellicht de hele wereld als alle informatie op GitHub en/of GitLab geplaatst wordt
3. Wellicht Roger om iemand te hebben om mij te motiveren, en om te sparren.
4. Andere personen op internet.

3.4. When - Wanneer

Wanneer:

1. Start van het project is 2024-10-10 05:34:43
2. Eind van het project is nader te bepalen, maar in ieder geval tot 2026.

4. SMART

De informatie SMART #5

- Specifiek - Is de doelstelling eenduidig?
- Meetbaar - Onder welke (meetbare/observeerbare) voorwaarden of vorm is het doel bereikt?
- Acceptabel - Zijn deze doelen acceptabel voor de doelgroep en/of het management?
- Realistisch - Is het doel haalbaar?
- Tijdsgebonden - Wanneer (in de tijd) moet het doel bereikt zijn?

4.1. Specifiek

1. Ik wil zo goed worden dat ik een CRUD webapplicatie in Go [#4](#), Gin [#5](#) en GORM [#6](#) kan maken met de upload van plaatjes en met inlog kan maken binnen een werkdag zonder tutorials te bekijken. Daarnaast wil ik ook Go als standalone kunnen gebruiken zonder webcomponentn in de CLI.
2. Ik wil kleine games kunnen maken binnen een week in Ebitengine [#7](#) of een andere omgeving waarmee (geen web framework) waar multiplatform games te maken zijn.

4.2. Meetbaar

Zie boven.

4.3. Acceptabel

Ik vind het leuk om te programmeren, maar ik doe dit niet op dagelijks (laat staan wekelijks/maandelijks). Ik wil op dagelijkse basis kunnen programmeren. Na MS Basic V2, PHP versie 5, en Python lijkt me Go een interessante en efficente taal (korte ontwikkel en compute tijd) om te leren. Bovendien bevat de C-like syntax me.

4.4. Realistisch

Tijd en discipline zijn de twee grootse factoren die me kunnen weerhouden van de succes van dit project. Technisch is het te leren.

4.5. Tijdgebonden

1. Ik heb voor 2025 een de familie webapp gebouwd.
2. Ik heb voor 2026 de drie games gebouwd.

5. Referenties

1. [Project Management Body of Knowledge - Wikipedia](#)
2. [Project plan - Wikipedia](#)
3. [SMART-principe - Wikipedia](#)
4. [The Go Programming Language](#)
5. [Gin Web Framework](#)
6. [GORM - The fantastic ORM library for Golang, aims to be developer friendly.](#)
7. [Ebitengine - A dead simple 2D game engine for Go](#)
8. [hu_university_of_applied_sciences_utrecht/Professional Scrum Master I at main · diondresschers/hu_university_of_applied_sciences_utrecht](#)

