|  |  |
| --- | --- |
| Opleiding | Applicatieontwikkelaar / Mediadeveloper |
|  | Kerntaak 1: Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game  Kerntaak Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game |
| Complexiteit | Taakklasse 3 |
| Begeleiding | weinig begeleiding |
| Duur | 3 weken |
| Advies timing | Taakklasse 3, ALA C, |
| Focus op | **Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game**  WP 1.1 Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast  ~~WP 1.2 Maakt een plan van aanpak~~  WP 1.3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document  WP 1.4 Maakt een technisch ontwerp  ~~WP 1.5 Richt de ontwikkelomgeving in~~  **Kerntaak 2: Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game**  ~~WP 2.1 Legt een gegevensverzameling aan~~  WP 2.2 Realiseert een applicatie  WP 2.3 Test het ontwikkelde product  ~~WP 2.4 Optimaliseer de game of (cross)media uiting~~ (Mediadeveloper specifiek)  ~~WP 2.5.Bewaakt de voortgang en evalueert het project~~ (Mediadeveloper specifiek) |

|  |  |
| --- | --- |
| Inhoud van de ALA | **Korte beschrijving bouwsteen**   * Maakt zich de aangewezen programmeertaal en -methodieken (indien nodig) eigen * Realiseert (onderdelen van) een applicatie volgens opdracht. * Realiseert ergonomisch verantwoorde interfaces op basis van een bestaand ontwerp, bespreekt tussentijdse resultaten met de opdrachtgever en/of leidinggevende en past de applicatie zo nodig aan |
| **Ondersteunende informatie**   * Opdracht bespreken * Voorbeelden bespreken |
| **Deeltaakoefening**   * PhP practicum opdrachten |
| **Just in time informatie**   * Geen |
| **Competenties**   * Samenwerken en overleggen * Formuleren en rapporteren * Vakkundigheid toepassen * Materialen en middelen inzetten * Analyseren * Onderzoek * Creëren en innoveren * Plannen en organiseren * Op de behoeften en verwachtingen van de "klant" richten * Kwaliteit leveren * Met druk en tegenslag omgaan |
| **Project**   * **Pizzaketen Sopranos**, zie projectbeschrijving. |

**Projectbeschrijving**

**Inleiding**

Bij Pizzaketen Sopranos ontstond de behoefte aan een website voor onlinebestellingen.

**Situatie**

De heer Carleone, hoofd automatisering van Sopranos Pizza, was op zoek naar uitvoerders voor het maken en onderhouden van de website voor onlinebestellingen.

Jij bent beginnend applicatieontwikkelaar en hebt de opdracht gekregen. Je hebt inmiddels een functioneel en technisch ontwerp gemaakt en gaat nu conform dit ontwerp de applicatie realiseren. De web-applicatie moet gerealiseerd worden op basis van het goedgekeurde technisch ontwerp van project 2 Pizzaketen in kerntaak 1 Ontwerpen van applicaties. Je voert dit project uit conform het plan van aanpak dat je in kerntaak 1 gemaakt hebt. Natuurlijk houd je een logboek bij om de uitgevoerde werkzaamheden te verantwoorden. Daar waar nodig pas je het plan van aanpak aan.

**Realisatie**

Realiseer de applicatie volgens opdracht, op basis van het technisch ontwerp. Zorg ervoor dat tijdens en na het realisatieproces de documentatie correct en volledig is. De website van Sopranos pizza moet aan de volgende voorwaarden voldoen:

1. Welkomstpagina voorzien van pizza’s. Ter inspiratie kijk naar de volgende websites:
   1. <http://www.pizzahut-ce.com.br/>
   2. <http://www.pomodorospizza.net/>
2. Menukaart-pagina betaand uit 4 soorten pizza’s.

* Cheesy Steak
* Vegetariano
* Quattro formaggio
* Sopranos deluxe

1. De klant mag kiezen uit: medium pizza (25 cm), large pizza (35 cm) of calzone.
2. Online-bestelling middels een webformulier. Nadat de klant het formulier heeft ingevuld moeten de volgende acties aan de orde komen:
   1. Prijs berekenen
   2. Korting berekenen (2de pizza is 50% afgeprijsd).
      1. Twee mails verstuurd met twee verschillende berichten:  
         Een mail naar het emailadres van Pizzaketen Sopranos.  
         Een bevestigingsmail naar de klant zelf
3. De bestelling moet afhankelijk van de woonplaats verstuurd worden naar het e-mailadres van een van de volgende restaurants:

* Sopranos pizza Rotterdam (*rotterdam@sopranos.nl*)
* Sopranos pizza Amsterdam (*amsterdam@sopranos.nl*)
* Sopranos pizza Utrecht (*utrecht @sopranos.nl*)

**Testen**

Wanneer de applicatie ‘klaar’ is, moet deze worden getest. Dit doe je op basis van het testplan uit de vorige fase. In het testrapport wordt een opsomming gedaan van alle uitgevoerde testen. Als uit de testen blijkt dat er (op onderdelen) aanpassingen gedaan moeten worden, dan worden deze opgenomen in het wijzigingsvoorstel. Het testrapport moet de volgende punten bevatten:

* Een samenvatting van de testresultaten.
* Een wijzigingsvoorstel (indien nodig).
* Bijlage: de afzonderlijke testresultaten.

Houd een logboek bij waarin je verantwoording aflegt over de gedane werkzaamheden.

**Oplevering:**

1. **Rapport informatiebehoefte**
2. **Functioneel ontwerp**
   1. **De functies (MoSCoW)**
   2. **Usecases + use case beschrijvingen**
   3. **Interfaces + Beschrijvingen**
3. **Technisch ontwerp**
   1. **Sitemap**
   2. **Interfaces technisch uitgewerkt**
   3. **Activity diagrammen**
   4. **Toestandsdiagrammen**
   5. **Sequence diagrammen**
   6. **Opslagstructuur (websitegegevens die in variabelen/arrays moeten bewaard worden )**
   7. **Beschrijving van de omgeving**
4. **Realisatie**
   1. **Valide (HTML/CSS) website**
   2. Werkende PHP code die voldoet aan de gestelde eisen (zie de wensen)
5. **Testverslag**
   1. Uitslag van de validatie
      * <http://www.w3.org/validator>
      * <http://jigsaw.w3.org/css-validator/>
   2. Testrapport.

**Mijlpalen**:

|  |  |
| --- | --- |
| Week 1 | **Rapport informatiebehoefte**  **Functioneel ontwerp** |
| Week 2 | **Technisch ontwerp**  **Lay-out (HTML/CSS)** |
| Week 3 | Webapplicatie (HTML/CSS/PHP)  Testverslag |

**LETOP: Producten moeten volgens dit schema worden opgeleverd!**