

Toetshandleiding Challenge week

Hello World - INHELWO

## Inhoud

Inhoud .....	2
Challenge week.....	3
Algemene Informatie .....	3
Benodigdheden tijdens de challenge week .....	3
De opdracht .....	4
Stap 1 - Analyse .....	4
Stap 2 - Planning.....	4
Stap 3 – Realiseren .....	4
Stap 4 – Eindgesprek op basis van Posterpresentatie .....	5
Stap 5 – Product demo .....	6
Opleveringen .....	7
Proces .....	8
Begeleiding .....	9
Balie .....	10
Openingstijden balies .....	10
Beoordeling .....	10

## Challenge week

### Algemene Informatie

Welkom reisgenoten bij jullie queeste tot legendarische code. De Queeste die jullie deze week te wachten staat is om door een ringetje te halen en vereist samenwerking, doorzettingsvermogen en doelgerichtheid.

Het thema van de week is gebaseerd op de 'The Lord of the Rings' / In de ban van de ring van J.R.R. Tolkien. Om jullie voorliefde voor Engelse termen tegemoet te komen gebruiken we de Engelse termen en namen. Mits jullie dan wel in goed Nederlands (zonder onnodige Engelse termen) jullie resultaten presenteren. Jullie begeleiden in een groep van 5-7 mensen de helden uit deze mythische wereld in hun spannende routes door Middle Earth.

Jullie teamwerk, de kwaliteit van jullie product én het proces zijn erg belangrijk in de beoordeling. Daarom is het van groot belang dat jullie gedurende de challenge week elke dag aanwezig zijn tijdens het werken aan de opdracht.

**Aanwezig zijn en actief meedoen is een MUST (maximaal 1 waarschuwing).** Daarbij verwachten we dat jullie goed samenwerken, taken verdelen én de tijd en kwaliteit in de gaten houden.

### Benodigheden tijdens de challenge week

De volgende materialen moet je elke dag bij je hebben om de challenge week tot een goed einde te brengen:

- Een laptop, inclusief voeding (lees: je oplader)
- Bij voorkeur: Een teambanner en thema-outfit

## De opdracht

Deze challenge week verdiep je je verder in requirement engineering, programmeren, problem solving, samenwerken, plannen, feedback geven en reflecteren. Deze vaardigheden zijn gecombineerd in de toetsopdracht.

## Stap 1 - Analyse

Analyseer de gegeven casus en zet deze om in functionele en non functionele requirements. Beschrijf hier ook bij de constraints en wie de belanghebbenden zijn bij het project. Prioriteer de functionele requirements met de geleerde methodiek. Werk de functionele requirements uit in use-case beschrijvingen. Combineer deze bevindingen in een Requirement Analyse document van je groep. Dit document moet op de voorpagina het groepsnummer en alle studentnamen en studentnummers bevatten van de groep. Kijk voor verdere voorwaarden aan het Requirement Analyse document in het hoofdstuk "Opleveringen".

Om stap 1 te voltooien moet je de volgende verplichte achievements afronden:

- The board is set
- Leaves of Lorien
- Less than half of what I hoped for
- The council of Elrond
- You mean not to follow them
- The archives of Gobeth laur
- Entmoot

## Stap 2 - Planning

Maak met het team inzichtelijk welke activiteiten jullie moet uitvoeren, om de opgestelde requirements te behalen. In je planning verdeel je het werk en houd je rekening met de deadlines, workshops en de eindpresentatie. Let erop dat jullie alle onderdelen die essentieel zijn voor een goede planning hierin verwerken. Even kwijt wat een goede planning is? Bekijk de videocolleges nog eens!

Om stap 2 te voltooien moet je de volgende verplichte achievements afronden:

- Let the ring bearer decide

## Stap 3 – Realiseren

Met de groep ga je met de taal Python en een UI library samen het voorgelegde programma realiseren uit de analyse stap. Bouw dit product samen met je groep en maak gebruik van de versiebeheer tool GIT en de hogeschool Leiden Gitlab-server.

## Samenwerken

Voor een goede samenwerking houd je dagelijks een stand-up waarin je de volgende punten bespreekt:

- Wat heb je de vorige werkdag gedaan?
- Wat is de huidige stand van zaken?
- Wat moet er deze dag gebeuren?
- Hoe verdelen jullie de taken?
- Waar liepen jullie tegen aan?
- Wat hebben jullie van elkaar nodig om de samenwerking te verbeteren? Geef hierbij feedback aan minimaal één van je groepsleden.

Kijk voor het geven van goede feedback nog naar de videocolleges. Zorg dat bij **minimaal** 3 stand-ups je toegewezen begeleidend docent aanwezig is. Stem dit dus ook **zelf** af met je begeleider.

## Bouwen

Zorg ervoor dat je programma voldoet aan de eisen uit het gegeven ontwerp. Dit ontwerp ontvang je fysiek op de balie na het aftekenen van de requirement engineering achievements!

## Git

Maak met je groep **één** project aan op de Gitlab server van de hogeschool Leiden. Dit project moet je in de groep **OG2324.INHELWO** zetten. Weet je niet hoe je bij een groep kan komen? Kijk de video over *Git – Inschrijven Gitlab*.

Om stap 3 te voltooien moet je de volgende verplichte achievements afronden:

- Rhymes of Lore
- Fool of a Took
- Doors of Durin
- I will take it!
- The forbidden pool
- The mirror of Galadriel
- The breaking of the fellowship
- You have some skill with the blade

## Stap 4 – Eindgesprek op basis van Posterpresentatie

Nu jullie bijna aan het eind staan van de challenge week is het tijd om terug te kijken op jullie reis als fellowship van software designers. Samen ronden jullie deze reis af en kijken jullie terug op de week. Dit doen jullie in de volgende stappen.

**Stap 4A** Maak een groepsvisual (posterpresentatie) met minimaal drie uitgewerkte aspecten wat je in de volgende samenwerking weer toepast. Ga daarnaast met minimaal 2 voorbeelden in op de samenhang tussen professionele vaardigheden (bijvoorbeeld samenwerken en feedback), programmeren en requirementsanalyse. Hoe versterken deze elkaar?

**Stap 4B** Breid deze visual (posterpresentatie) individueel uit met persoonlijke leerpunten uit de module en de challenge week. Laat hierin sowieso terugkomen: Waarom je de studie wel/niet leuk vindt en je sterke en minder sterke punten in relatie tot de studie informatica.

**Stap 4C** Beantwoord in een gezamenlijk gesprek met een docent de gestelde vragen na jullie posterpresentatie. Deze vragen zijn vooraf bij jullie niet bekend. Hieronder lezen jullie wel een aantal voorbeeldvragen die je kan verwachten.

The Quest: In welke mate is het jullie gelukt om een softwareproduct neer te zetten wat voldoet aan de requirements? Wat hebben jullie wel/niet gedaan waardoor dit (niet) geslaagd is?

The unforeseen challenges: Benoem de moeilijkheden/uitdagingen die je tegenkwam in dit groepsproces. Hoe zijn jullie hier doorheen gekomen? Wat was jouw rol hierin?

Noem 3 specifieke dingen die je volgende keer zeker toepast tijdens een groepsproject? Wees specifiek dan alleen "beter communiceren". Denk hierbij aan taakverdeling, verantwoordelijkheden en communicatie.

De inlevertvoorwaarden voor de poster van de posterpresentatie vind je onder het kopje 'Opleveringen'

Om stap 4 te voltooien moet je de volgende verplichte achievements afronden:

- The choices of master Samwise
- A chance for Faramir to show his quality
- There and back again
- The road goes ever on
- Map of Middle Earth

## Stap 5 – Product demo

Als groep demonstreer je de gemaakte applicatie aan andere studenten en docenten. Hier test en beoordeel je ook de applicaties van andere studenten.

Om stap 5 te voltooien moet je de volgende verplichte achievements afronden:

- One does not simply walk into Mordor





## Opleveringen

Voorwaarde voor het behalen van de challenge week is dat alle producten die jij en je groep maken op een voor de docenten vindbare en herkenbare manier zijn opgeleverd voor de deadlines.

Hieronder vind je een overzicht van welke documenten je wanneer moet opleveren en aan welke voorwaarden deze opleveringen dienen te voldoen. Alle documenten moeten in de OG2324.INHELWO gitlab groep staan. Je repository moet aan de volgende naamgeving voldoen: **Groep\_nummer\_groepsnaam** bijvoorbeeld: **Groep\_1\_HSLFellows**.

Voor de oplevering van de challenge week moeten de volgende onderdelen juist opgeleverd worden:

Oplevering	Voorwaarden	Deadline
Requirement analyse document	Op te leveren in de code repository in de gitlab groep. Gebruik een aparte documentenmap voor het aanleveren van het document.  Naamgeving: <b>requirement_analyse_groep_nummer.pdf</b> bijvoorbeeld: <b>requirement_analyse_groep_12.pdf</b>	Dinsdag 10 oktober om 9.59 uur
Planning	Op te leveren in de code repository in de gitlab groep. Gebruik een aparte documentenmap voor het aanleveren van het document.  Naamgeving: <b>planning_groep_nummer.pdf</b> bijvoorbeeld: <b>planning_groep_12.pdf</b>	Dinsdag 10 oktober om 11.59 uur (ochtend)
Groepsposter	Op te leveren in de code repository in de gitlab groep. Gebruik dezelfde documentenmap voor het aanleveren van het de poster als voor het requirement analyse document.  Naamgeving: <b>poster_groep_nummer.png</b> bijvoorbeeld: <b>poster_groep_12.png</b>	Donderdag 12 oktober om 23.59 uur
Alle code voor de applicatie	De code repository moet in de OG2324.INHELWO gitlab groep staan, andere code wordt niet gezien als een oplevering. Ook alle git changes worden alleen bekeken op deze repository.	Vrijdag 13 oktober om 11.59 uur (ochtend)

## Proces

Op maandagochtend vond de aftrap van de challenge week plaats. Hierin hoorde je wat de opdracht was en wat je met je team tijdens de challenge week moet ondernemen. De slides van de aftrap van de challenge week vind je op de DLO (Teams). Je vindt hier een apart kanaal voor de challenge week.

Na de aftrap werk je tot en met donderdag met je team aan de programmeeropdracht. De deadline voor deze programmeeropdracht is vrijdag om 11:59uur. Dit betekent dat na 11:59 uur geen code meer gepusht mag worden naar Gitlab. Doe je dit wel? Dan is dit onderdeel van de toets ongeldig.

Gedurende de week is het jullie verantwoordelijkheid om de opdracht en de (verplichte) achievements met goed gevolg te voltooien. Daarnaast hebben jullie minimaal 3 stand-up meetings met jullie groepsbegeleider. Meer informatie hierover lees je in de volgende paragraaf over begeleiding. Vrijdag staat volledig in het teken van het eindgesprek en het presenteren van je eindproduct.

De achievements helpen je om op schema te blijven. Bovendien tellen een aantal achievements mee in de beoordeling. Het is daarom goed om zowel de opdracht uit te voeren als de achievements in de gaten te houden. Zorg er in ieder geval voor dat je de verplichte achievements **op tijd** afrondt. De verplichte achievements las je al eerder in deze toetshandleiding. De deadlines voor deze achievements vind je op het challengeboard.

## Globaal overzicht van de week

Dag	Activiteit
Maandag	Kick-off challenge week Planning Requirements-analyse Stand-up
Dinsdag	Workshop moment Stand-up Requirements-analyse Git Applicatie maken
Woensdag	Workshop moment Stand-up Applicatie maken
Donderdag	Stand-up Code feedback Applicatie maken Concept poster
Vrijdag	Stand-up Applicatie maken Posterpresentatie + Eindgesprek Programma markt



## Begeleiding

Elke groep heeft een groepsbegeleider. In de groepsindeling staat je begeleidende docent erbij. Je ziet deze begeleider in ieder geval tijdens de stand-up meetings, waar diegene ook examiner is en dus deze sessies beoordeelt. Maar je kunt je groepsbegeleider ook benaderen buiten deze momenten wanneer jij en je groep niet uit de taakverdeling komen, een conflict hebben, of er andere zaken spelen waar je niet uit komt.

Tijdens de stand-up meeting bespreken jullie:

1. de stand van zaken met betrekking tot de opdracht en de achievements;
2. de samenwerking (geef elkaar hierbij feedback!);
3. de planning, waarbij je – indien nodig – je plannen aanpast op de meest recente gebeurtenissen in het team;
4. de taakverdeling en afhankelijkheden van de taken die die dag op de planning staan;
5. de kwaliteit van het tot dan toe geleverde werk.

Sommige van de achievements kun je enkel verdienen tijdens de stand-up meetings. Zorg er dus voor dat je ook tijdens deze meetings je zaken goed op orde hebt!

## Balie

Er zijn twee balie's voor achievements, de algemene balie op E2.054 en de code balie op E2.0104

### Openingstijden balies

#### De algemene achievementbalie (Rivendell) in E2.054:

Maandag	13.00- 16.30
Dinsdag	09:00-11.30 en 13.00-16.30
Woensdag	09:00-11.30 en 13.00-16.30
Donderdag	09:00 -11.30 en 13.00-15.30
Vrijdag	Gesloten

Bij de algemenebalie kun je terecht voor de volgende zaken:

- Alle requirement-engineering achievements, behalve Entmoot
- Alle niet-code gebaseerde achievements
- Inzien van je achievements
- Al je vragen over de challenge week

#### De programmeer- en codekwaliteitsbalie (The Shire) in E2.010:

Maandag	13.00- 16.30
Dinsdag	09:00-11.30 en 13.00-16.30
Woensdag	09:00-11.30 en 13.00-16.30
Donderdag	09:00 -11.30 en 13.00-16.30
Vrijdag	Gesloten

Bij de programmeer- en codekwaliteitsbalie kun je terecht voor de volgende zaken:

- Vragen over code
- Alle code achievements
- Alle requirement-engineering achievements
- Checken van je codekwaliteit

## Beoordeling

Zie de toetsmatrijs.