











Titel Project De Gokkers PHP


Tijd totaal project/projectdag	2 weken
Kerntaak/kerntaken	Kerntaak 1 Kerntaak 2 Kerntaak 3
Werkproces(sen)	87-B1-K1-W2 Stelt de opdracht vast 50-B1-K1-W4 Bereidt de realisatie voor 87-B1-K1-W4 Bereidt de realisatie voor 50-B1-K1-W3 Levert een bijdrage aan het ontwerp 50-B1-K2-W1 Realiseert (onderdelen van) een product 50-B1-K3-W2 Levert het product op
Tijdsverdeling PR per lesdag	Aansturing (AS): 40 minuten (alleen dag 1) Zelfstandig Trainen (ZT): 200 minuten (240 minuten na dag 1) Terugkoppeling (TK):
Rol procesbegeleider	Klik hier als u tekst wilt invoeren.
Rol opdrachtgever	Klik hier als u tekst wilt invoeren.
Rol expert	Klik hier als u tekst wilt invoeren.
Rol instructeur	Klik hier als u tekst wilt invoeren.
Extra bijlagen bij dit project	1.
Leermiddelen en materialen	1. Project de Gokkers applicatie
Literatuur en bronnen	Boeken <ul style="list-style-type: none"> Vermeld hier de benodigde bronnen. Internet <ul style="list-style-type: none"> Codecademy.com Laracast.com Overig <ul style="list-style-type: none"> Begeleidende VHT's PHP

Eindproduct	Bekend	Opdrachtgever	Begeleider school
Begeleiding	Begeleid	Tijdsduur	1-2 weken
Methode/ aanpak	Aangegeven in project	Becoördeling	Voornamelijk product
Beoordeling vindt plaats door	Procesbegeleider	Opleveren product (eisen aan protocol)	Product af
Vrijheid van plannen	Vrijheid in plannen	Literatuurstudie	Zelf gezocht
Ruimte	Lokaal volgens rooster	Werkbezoek	Maak hier een keuze
Soort project	Krijgt een project	Verslaglegging	Projectplan en projectontwerp
Samenstelling groep	3-4	Beheersaspecten project	Alles staat vast (bijv. budget, planning, oplevering)




									
Veiligheid	Nieuwsgierigheid	Leeromgeving	Herhalen	Samenwerking	Focus	Zintuigen	Voortbouwen	Feedback	Structuur

Aansturing: 40 minuten

TIJD	VORM	BESCHRIJVING OEFENING OF ONDERDEEL
5 min	Opstart  	<ul style="list-style-type: none"> • Welkom heten • Eventueel terug komen op zaken van vorige projectdag
CASUS VOOR DE PROJECTGROEP		
  		DIDACTISCHE VORM Maak hier een keuze
PROJECT DE GOKKERS PHP <p>Leerlingen hebben allemaal de gokkers applicatie gemaakt. Het is de bedoeling dat deze applicatie te downloaden wordt vanaf een site die hier specifiek voor ontworpen is. De site zal online worden gezet via 'Github Pages'.</p> <p>Eisen voor de website</p> <p>In het design komt sterk de stijl terug die gebruikt is in de applicatie.</p> <p>Voordat de applicatie kan worden gedownload zal er eerst moeten kunnen worden ge-authenticeerd. Als er niet is ingelogd kan de applicatie dus niet gedownload worden.</p> <p>Het authenticeren berust op de volgende eisen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Een mysql database, gebruikers tabel met daarin een aantal emails en wachtwoorden vastleggen en die gebruiken voor authenticatie. - Een registreerformulier maken om een gebruikersnaam en wachtwoord op te slaan in de database. <p>bonus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gebruiker krijgt een confirmatiemail met activatiecode om zijn account te bevestigen, dit moet gebeuren voordat gebruiker kan downloaden. <p>Het email moet uniek zijn en mag dus niet al voorkomen in de database. Is dat wel zo dan krijgt de gebruiker een melding dat het email al bestaat en dus niet gebruikt kan worden. Het moet ook daadwerkelijk een email zijn. Dit moet zowel op de front- als backend gevalideerd worden.</p> <p>Verder moeten eventuele spaties voor en achter de input weggehaald worden.</p> <p>Bij registreren moet de gebruiker akkoord gaan met algemene voorwaarden.</p> <p>Het wachtwoord wat ingegeven wordt dient gehashed te worden opgeslagen in de database.</p> <p>De content van de website moet geschreven worden. De tekst moet duidelijke uitleg geven over wat het spel is. Tevens moet er een stimulans in zitten om dit spel te downloaden.</p> <p>Er wordt een video van het spel gemaakt en als filmpje getoont op de website ter promotie.</p> <p>Er wordt gebruik gemaakt van Git tijdens het ontwikkelen van deze website.</p>		

TIJD	VORM	BESCHRIJVING OEFENING OF ONDERDEEL
min	PROJECTOPDRACHT (DEZE WERK JE UIT TIJDENS DE ZELFSTANDIGE TRAINING) DE PRODUCTEN EEN-VOOR-EEN UITGEWERKT: <ul style="list-style-type: none"> Website (online) ter promotie van Gokkers game. Authenticatiesysteem voor het downloaden van de game Video capture van de game maken en integreren in de website Bijgehouden logboek per student uitgewerkt. 	
5 min	Doorstart 	<ul style="list-style-type: none"> Voorbereiding op Zelfstandig Trainen

Terugkoppeling: 40 minuten

TIJD	VORM	BESCHRIJVING OEFENING OF ONDERDEEL
5 min	Opstart 	<ul style="list-style-type: none"> Welkom heten Eventueel aandachtspunten / overdracht instructeur uit ZT-tijd Technische oplevering website
xx min	ACTIVERENDE DIDACTIEK 	ASSESSMENT OVER ALLE OF EEN DEEL VAN DE VAARDIGHEIDSDOELEN DIDACTISCHE VORM Maak hier een keuze
		NABESPREKEN TERUGKOPPELING: <ul style="list-style-type: none"> Feedback geven en ontvangen Laat studenten eerst zichzelf beoordelen Daarna wat de instructeur/docent zag En tot slot (indien nodig) nog aanvullen
5 min	Afsluiting 	<ul style="list-style-type: none"> Feedback op het project inhoudelijk Feedback voor de trainer: wat kan volgende keer beter, van welk moment of welke aanpak hebben de studenten het meest geleerd? Gebruik je gemaakte producten eventueel als bewijskaart.

Projectbeoordeling

Naam student	Naam student	
Projectgroep	1. Naam 1 ^e student	3. Naam 3 ^e student
	2. Naam 2 ^e student	4. Naam 4 ^e student
Datum beoordeling	Datum beoordeling	
Projectnaam /-nummer	Vul hier de projectnaam/projectopdracht in	
Periode en leerjaar	3	1
Procesbegeleider		
Afdeling	Applicatie- en Mediaontwikkeling	
Opleiding en crebo	Applicatie- en mediaontwikkeling	25187

#	WP	Niveau	Productcriteria	0	1
1.	87-B1-K1-W2	B	Planning inclusief taakverdeling project (planningstool)		
2.	50-B1-K1-W4 Bereidt de realisatie voor	B	Opzetten van Git omgeving.		
3.	87-B1-K1-W4 Bereidt de realisatie voor	B	Opzetten van een conventierapport m.b.t. online development		
4.	50-B1-K1-W3 Levert een bijdrage aan het ontwerp	G	Prototyping van de website (online of handmatige schets incl stijlblad)		
5.	50-B1-K2-W1 Realiseert (onderdelen van) een product	G	Realiseren van de front-end		
6.	50-B1-K2-W1	B	Realiseren van de database		
7.	50-B1-K2-W1	B	Realiseren van backend		
8.	50-B1-K3-W2 Levert het product op	B	Implementeren van website op live-omgeving (github pages)		
Productresultaat over dit project:					
Handtekening procesbegeleider/ opdrachtgever/ klant:			Handtekening voorzitter/ projectleider		

OPERATIONALISATIE BEOORDELING PROJECT (product/proces)

1 87-B1-K1-W2 B	Planning inclusief taakverdeling project (planningstool)
	Eisen: <ul style="list-style-type: none"> • Er wordt gebruik gemaakt van een intelligente planningstool. • De planning is uitgezet in uren, incl duidelijke taakverdeling.
	1 = minimaal 2 behaald
2. 50-B1-K1-W4 Bereidt de realisatie voor B	Opzetten van Git omgeving.
	Eisen: <ul style="list-style-type: none"> • Er is een github organisatie aangemaakt • Alle leden zijn collaborator in het project • Minimaal 1 commit (aan eind van de dag) per dag • De commits hebben duidelijke beschrijvingen van wat er die commit gebeurd is.
	1 = minimaal 3 behaald
3. 87-B1-K1-W4 Bereidt de realisatie voor B	Opzetten van een conventierapport m.b.t. online development
	Eisen: <ul style="list-style-type: none"> • Duidelijke vaststelling van de front- en backend conventies. • Ondertekend door alle groepsleden
	1 = minimaal 2 behaald
4 50-B1-K1-W3 Levert een bijdrage aan het ontwerp G	Prototyping van de website (online of handmatige schets incl stijlblad)
	Eisen: <ul style="list-style-type: none"> • Alle aan de website gestelde eisen komen aan bod: • Webpagina is een single page website • Heeft een opvallende, uitnodigende media-uiting boven aan de website. (denk aan banner, video e.d)
	1 = minimaal 2 behaald
5 50-B1-K2-W1 Realiseert (onderdelen van) een product G	Realiseren van de front-end
	Eisen: <ul style="list-style-type: none"> • Er is videomateriaal in de site geïntegreerd ter promotie van de website • Het design komt overeen met de gemaakte prototype van de website. • Alle gebruikte media (afbeeldingen, video en content) is ge-optimaliseerd op het web op het gebied van performance en leesbaarheid. De html en css voldoen aan de volgende eisen: <ul style="list-style-type: none"> • Html en css is goed uitgelijnd • Duidelijke classbenamingen gebruikt • Classnamen zoveel mogelijk hergebruikt • Geoptimaliseerd voor mobiele devices
	1 = minimaal 6 behaald
6 50-B1-K2-W1 B	Realiseren van backend
	Eisen: <ul style="list-style-type: none"> • De database wordt gebouwd in MySql • Bevat één tabel met daarbij de volgende kolommen (id, email, wachtwoord)
	1 = minimaal 2 behaald

7 50-B1-K2-W1 B	Realiseren van back-end (authenticatiesysteem)
	Eisen: <ul style="list-style-type: none">• De backend is zoveel mogelijk OOP opgebouwd.• Duidelijke scheiding tussen backend (php) en frontend (html-css)• Bij registreren zijn de gestelde eisen voor de validatie aangehouden:• Wachtwoord mag niet minder dan 7 karakters zijn. Moeten hoofdletters en cijfers bevatten.• Spaties voor en na iedere input zijn weggehaald• Email is zowel op de frontend als backend gevalideerd of echt een emailadres is• Email mag niet leeg zijn.• Wachtwoord wordt gehashed opgeslagen in de database.• BONUS:• Gebruiker krijgt een confirmatiemail met daarbij een verificatielink om de registratie te voltooien
	1 = minimaal 7 behaald
8 50-B1-K3-W2 Levert het product op B	Implementeren van website op live-omgeving (github pages)
	Eisen: <ul style="list-style-type: none">• Website staat live op een live omgeving.
	1 = minimaal 1 behaald