Jurriaan Roelen, Mike Dalmaijer en Sjoerd Hoeven.

Plan van aanpak

Inhoud

[Opdracht. 2](#_Toc469316216)

[Organisatie. 3](#_Toc469316217)

[Doelstellingen. 4](#_Toc469316218)

[Producten. 5](#_Toc469316219)

## Opdracht.

De opdracht in dit deel van het project is om een applicatie te maken waarin je kan wedden op een “hondenrace”.

Deze applicatie is onder te verdelen in 2 grote stukken. Het eerste deel is het stuk waarin de “honden” of in ons geval de vissen te zien zijn. Deze vissen moeten dan tegen elkaar racen. Na de race valt te langzaamste vis telkens af en verandert in een visstick.

Het tweede deel is het wedkantoor. In dat wedkantoor kunnen de 3 “spelers” wedden op een vis. De spelers kunnen zelf bepalen hoeveel ze willen wedden. Wel is er een maximum en een minimum. Na iedere race word er gekeken of de speler geld gewonen heeft, of dat hij het geld dat hij in heeft gezet kwijt is.

## Organisatie.

Wij gaan met drie groepsleden werken aan het project. Om te zorgen dat we elkaar altijd kunnen bereiken hebben we een bereikbaarheidslijst opgesteld.

De drie groepsleden in het project zijn:

Jurriaan Roelen,

Mike Dalmaijer.

Sjoerd Hoeven.

Daarnaast hebben we een overeenkomst samengesteld waarin regels staan waar we aan ons willen houden om de samenwerking zo goed mogelijk te laten verlopen.

De plaats waar er gewerkt word is het projectlokaal op school.

## Doelstellingen.

De belangrijkste doelstellingen voor ons is het werkende programma beschreven in de eisenbeschrijving. In het programma zou men moeten kunnen weden op een bepaalde vis. Iedere speler moet apart een hoeveelheid geld hebben die na iedere race word geupdate. Daarnaast moet er na iedere race de langzaamste vis veranderen in een visstick die daarna niet meer mee kan racen.

Naast het programma is het ook belangrijk dat we een goede planning hebben en er goed word samengewerkt. Daarom is het belangrijk dat er voor we beginnen een samenwerkingscontract en bereikbaarheidslijst wordt opgesteld.

## Producten.

* Planning/taakverdeling.
* Plan van aanpak.
* Functioneel ontwerp.
* Eisenbeschrijving.
* Aangepast functioneel ontwerp.
* Opzet van de test.
* Werkend programma.
* Logboek.