

“Show no Mercy”

# Projectnummer: A2.1

Auteur: André Pape

Datum: Januari 2020 Projectleider: Johan Teunis

Opdrachtgever: André Pape

*Alfa-college 2020| Hardenberg*

1. INHOUDSOPGAVE

1. [Introductie 3](#_TOC_250005)
   1. Reden achter dit project 3
   2. Kerntaken en werkprocessen 3
   3. Doelstellingen 3
   4. Voorkennis 3
   5. Versiebeheer 3
2. [Beoordeling 4](#_TOC_250004)
   1. Algemeen 4
   2. Beoordelingspunten die van toepassing zijn 4
   3. Vakbeoordeling 4
   4. Cesuur 4
3. [Projectafspraken 4](#_TOC_250003)
4. [Planning 5](#_TOC_250002)
   1. Beschikbare tijd 5
   2. Overzicht 5
5. [Literatuur en programmatuur 6](#_TOC_250001)
   1. Naslagwerk 6
   2. Programmatuur 6
   3. Templates en Voorbeelden 6
6. [Casus 7](#_TOC_250000)
   1. Inleiding 7
   2. De opdracht 7

# INTRODUCTIE

* 1. REDEN ACHTER DIT PROJECT

Als applicatieontwikkelaar iséén van je werkzaamheden het maken van informatiesystemen. Het internet is een veelgebruikt platform om zo’n informatiesysteem toegankelijk te maken. Een website die gebruik maakt van een database om b.v. gegevens op te slaan, te sorteren en vervolgens weer te geven is dan een onmisbaar onderdeel. In dit project ga je leren om dit te realiseren

Het achterhalen van de eisen en wensen van een opdrachtgever en het communiceren van je ideeën naar je projectleider en je opdrachtgever toe is één van de vaardigheden die in het bedrijfsleven van groot belang zijn.

Daarnaast is kennis van games en bordspelletjes natuurlijk een must voor iedere AO-er.

* 1. KERNTAKEN EN WERKPROCESSEN

De volgende kerntaken en werkprocessen uit het kwalificatiedossier zijn van toepassing op dit project:

## Kerntaak 1: Ontwerpen van de applicatie

* 1. Werkproces: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp
  2. Werkproces: Richt een ontwikkelomgeving in

## Kerntaak 2: Realiseren van de applicatie

* 1. Werkproces: Realiseert een applicatie
  2. DOELSTELLINGEN
* Leren werken met PHP
* Leren werken met SQL
* Een ontwerp maken voor een website
* Leren communiceren met een opdrachtgever/projectleider.
* Het schrijven van een Functioneel Ontwerp
* Het inrichten van een ontwikkelsysteem
* Realiseren van een systeem.
* Evalueren en presenteren van de resultaten.
  1. VOORKENNIS
* HTML
* CSS
* SQL
* PHP
* Versiebeheer
  1. VERSIEBEHEER

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Auteurs** | **Opmerkingen** |
| **17 januari** | André Pape | Eerste versie |

# BEOORDELING

* 1. ALGEMEEN

Je kunt alle benodigde producten vinden in de leeromgeving, hier kun je ook je verslagen inleveren

* 1. BEOORDELINGSPUNTEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN

Zie beoordelingsformulier.

* 1. VAKBEOORDELING

De volgende vakken zijn van toepassing, en worden beoordeeld tijdens dit project:

* + - PHP
    - Database SQL
    - VDRI
  1. CESUUR

Wat hierin zwaar weegt zijn de skills:

* + - Aanwezigheid (90%)
    - Werkhouding en professionaliteit
    - Gebruik Nederlandse en Engelse taal (schrijven en spreken)
    - Zelfstandigheid

Belangrijk: Dit project vormt net als alle andere projecten een mijlpaal in de opleiding (zie studiewijzer).

# PROJECTAFSPRAKEN

* Elk onderdeel van het project mag twee keer ingeleverd worden.
* Een product mag pas worden ingeleverd als het vorige is goedgekeurd.
* Als er fouten in een product zitten, of het template is niet gevolgd, wordt het afgekeurd. Bovendien wordt het niet verder nagekeken.
* De datum die je vermeldt op de voorpagina is de inleverdatum. Deze moet kloppen anders wordt het product direct afgekeurd.
* Let op het versienummer.
* Lever alle producten in voor of op de gestelde deadline. Mocht dit niet lukken dan moet je het product af maken tijdens de coachuren. Dat is verplicht.
* Bij ziekte of andere overmacht, moet je zelf aan de bel trekken en afspraken maken met Opdrachtgever, Projectleider en je coach. Communiceer vooraf, niet achteraf.
* Na het missen van twee deadlines volgt een gesprek met je coach.

# PLANNING

* 1. BESCHIKBARE TIJD

Voor dit project krijg je 32 lesuren de tijd. Het project begint in de week van 10 febrauri en eindigt op vrijdag 13 maart 2020.

* 1. OVERZICHT

Zie het planningsoverzicht en het beoordelingsformulier in de leeromgeving. Hierin staat per op te leveren product de deadline. Zorg ervoor dat je deze deadlines haalt! Uiteraard mag je sneller gaan dan de planning.

# LITERATUUR EN PROGRAMMATUUR

* 1. NASLAGWERK

Frontend Programmeren

Backend Programmeren

* 1. PROGRAMMATUUR
     + Een editor
     + PHP
     + MSQL
     + Een webserver (Local host)
  2. TEMPLATES EN VOORBEELDEN

Voor dit project gebruik je de volgende templates:

* + - Template\_AO\_105\_Toelichting OntwikkelOmgeving
    - Template\_AO\_103\_FO

# CASUS

* 1. INLEIDING

Jij bent als junior applicatieontwikkelaar werkzaam bij het hippe Hardenbergse bedrijf “Big Bang” waarvan dhr. J. Teunis de directeur is. Dit bedrijf, bekend om zijn kwaliteit en vakmanschap, krijgt van veel bedrijven het verzoek om websites en andere software te produceren. Als junior applicatieontwikkelaar krijg jij nu je eerste opdracht.

Hun nieuwste klant is de Game community “Show no Mercy”. Dhr. T. Araya, oprichter van deze community, wil graag mensen registreren met specifieke game-voorkeuren. Hierbij gaat het niet alleen om online games, maar ook over klassieke bordspelen.

* 1. DE OPDRACHT

De opdrachtgever wil graag een website die gebruik maakt van een database zodat geïnteresseerden zich kunnen registreren met persoonlijke gegevens en game-voorkeuren

De projectleider van “Big Bang” heeft inmiddels al gesprekken gevoerd met de opdrachtgever en heeft de behoeftes reeds in kaart gebracht, Wel moet het FO nog geschreven worden.

Wat te doen:

* Schrijf een F.O. m.b.v. het template
* Richt een ontwikkelomgeving in en laat deze goedkeuren door je projectleider
* Realiseer de website met database aan de hand van een T.O. die je krijgt nadat je F.O. is goedgekeurd.