Plan van Aanpak

*MasterMind*

*SoftROC*

*Amsterdam, Nederland*

Projectleider : Sjon Huisman

Projectnummer : 99.999

Datum : 07-04-2015

Versie : 1.0

Dit document en bijlagen zijn geproduceerd om de klant een indruk te geven van hoe SoftROC te werk zal gaan tijdens de gekregen opdracht. In dit document is onder andere onze interpretatie van de wensen van de klant te vinden.

Het project zal uitgevoerd worden door de volgende programmeurs:

Job Peters - leerling applicatie ontwikkeling niveau 4 aan het ROC van Amsterdam.

Jacco Klouwer - leerling applicatie ontwikkeling niveau 4 aan het ROC van Amsterdam.

**Inhoudsopgave**

[Inleiding](#h.3znysh7)

[Algemeen](#h.2et92p0)

[Inhoud](#h.tyjcwt)

[Achtergronden](#h.3dy6vkm)

[Projectnaam](#h.q2jybbc5bjz0)

[Opdrachtgever](#h.4vdwrmybp6t2)

[Opdrachtnemer](#h.2s8eyo1)

[De projectopdracht](#h.17dp8vu)

[Doel](#h.3rdcrjn)

[Resultaat](#h.26in1rg)

[Projectactiviteiten](#h.1ksv4uv)

[Standaard](#h.2jxsxqh)

[Meerwerk](#h.z337ya)

[Projectgrenzen](#h.3j2qqm3)

[Projectgrenzen](#h.1y810tw)

[Bereik](#h.4i7ojhp)

[Randvoorwaarden & beperkingen](#h.2xcytpi)

[Uitgangspunten](#h.nbjqn47epiup)

[Randvoorwaarden](#h.2bn6wsx)

[De producten](#h.qsh70q)

[Algemeen](#h.1pxezwc)

[Documentatie](#h.49x2ik5)

[Kwaliteit](#h.2p2csry)

[De projectorganisatie](#h.3o7alnk)

[Contactpersonen](#h.23ckvvd)

[Communicatie](#h.ihv636)

[Planning](#h.32hioqz)

[Randvoorwaarden](#h.1hmsyys)

[Externe afhankelijkheden](#h.41mghml)

[Planning aannames](#h.2grqrue)

[Project Planning](#h.vx1227)

[Benodigde resources](#h.3fwokq0)

[Risico’s](#h.28h4qwu)

# Inleiding

## Algemeen

Dit Plan van Aanpak beschrijft hoe we het spel Mastermind tot stand laten komen

Het Plan van Aanpak is tot stand gekomen na overleg met zowel intern betrokken personen als externe betrokkenen. De betrokken partijen in deze zijn:

* ROC van Amsterdam, als opdrachtgever van het project;
* Sjon Huisman, als begeleider en uitvoerder van het project zoals dit beschreven staat in dit Plan van Aanpak.

Het Plan van Aanpak behelst de installatie van de producten die vermeld staan in de opdracht van 999.99 bekend onder het projectnummer 99.999, waarvoor opdracht gegeven door Sjon Huisman op 24-8-2015.

## Inhoud

Dit Plan van Aanpak dient duidelijkheid te verschaffen voor uitvoering van de installatie. Het Plan van Aanpak bevat de volgende hoofdstukken:

1. [Inleiding](#h.3znysh7)
2. [Achtergronden](#h.3dy6vkm)
3. [De projectopdracht](#h.17dp8vu)
4. [Projectactiviteiten](#h.1ksv4uv)
5. [Projectgrenzen](#h.3j2qqm3)
6. [De producten](#h.qsh70q)
7. [Kwaliteit](#h.2p2csry)
8. [De projectorganisatie](#h.3o7alnk)
9. [Planning](#h.32hioqz)
10. [Risico’s](#h.28h4qwu)

Daarnaast wordt een los vel meegeleverd waarop door de betrokken partijen voor akkoord getekend kan worden.

Job en Jacco dragen de verantwoordelijkheid van dit project zoals het in dit Plan van Aanpak beschreven staat na accordering van de opdrachtgever, mits er aan alle randvoorwaarden voldaan is door de partijen die hiervoor verantwoordelijk zijn. Bij de oplevering zal ook gecontroleerd worden op de functionaliteiten zoals deze in dit plan zijn vastgelegd.

# Achtergronden

## Projectnaam

Het project is vernoemd naar het spel Mastermind dat we moeten maken.

## Opdrachtgever

De opdrachtgever is Sjon Huisman.

## Opdrachtnemer

De opdrachtnemers zijn Job Peters en Jacco Klouwer

# De projectopdracht

Een project bestaat altijd uit een doel en het resultaat. Het resultaat is datgene dat moet worden bewerkstelligd om het doel te bereiken.

## Doel

Het doel van dit project is volwaardig spel “Mastermind”, met uiteindelijk een volledig highscore-systeem.

## Resultaat

Het resultaat van dit project is als volgt te formuleren:

* de documentatie
* het spel
* de database

# 

# Projectactiviteiten

De werkzaamheden die binnen het project worden uitgevoerd, worden gesplitst in standaard en meerwerk werkzaamheden.

## Standaard

De standaardwerkzaamheden zijn:

* documenteren
  + orientatie
  + plan van aanpak
  + functioneel ontwerp
  + technisch ontwerp
  + implementatie plan
* programeren
  + ontwikkelomgeving inrichten
  + grafisch vormgeven
  + de applicatie bouwen
  + de database inrichten en koppelen aan de applicatie
* implementeren
  + test omgeving inrichten
  + testen

## Meerwerk

De werkzaamheden die niet standaard door [Leverancier] zullen worden uitgevoerd, worden beschouwd als meerwerk. Dit meerwerk zal, indien van toepassing, op basis van nacalculatie in rekening worden gebracht of door middel van een aanvullende aanbieding.

In het onderstaande overzicht staat een aantal van dergelijke werkzaamheden vermeld:

* nieuwe versies uitbrengen van de applicatie
* reparaties aan de applicatie uitvoeren

# Projectgrenzen

We maken het spel Mastermind met highscore-systeem.

## Bereik

We maken de vensters, de algoritmes, de database.

## Randvoorwaarden & beperkingen

Bij de uitvoering van een project is het noodzakelijk om duidelijke randvoorwaarden vast te leggen, zodat bij alle betrokken partijen duidelijkheid is onder welke condities er gewerkt zal worden en waaraan voldaan moet worden. Voor de goede werking van de geboden oplossing zijn de volgende opmerkingen en algemene randvoorwaarden van toepassing:

### Uitgangspunten

* dat de verstrekte informatie juist is
* dat de gebruiker voldoet aan de specificatie requirements van het opgeleverde spel

### Randvoorwaarden

Indien in dit Plan van Aanpak strijdig heden ontstaan ten opzichte van het MasterMind-contract prevaleert de formele opdracht, tenzij anders overeengekomen.

# De producten

## Algemeen

Het project is onder te verdelen in een aantal elementaire punten:

* het spel zelf
* de highscores
* de database

## Documentatie

Onder documentatie verstaan we de volgende dingen:

* Orientatie verslag
* Plan van Aanpak
* Functioneel ontwerp
* Technisch ontwerp
* implementatie verslag
* Testverslagen

# Kwaliteit

Iedere speler die het spel speelt, heeft bepaalde verwachtingen van het spel. Ook verwachtingen over de kwaliteit van het spel. De kwaliteit van het spel wordt verbeterd naarmate je het spel meer test en op allerlei manieren het spel test.

# De projectorganisatie

## Contactpersonen

Om tot een eenduidig resultaat te komen is er een projectteam gedefinieerd die zorg draagt voor de uitvoering van het geheel zoals het in dit Plan van Aanpak uitgewerkt is. Om dit projectteam te ondersteunen moet er duidelijkheid zijn over de aanspreekpunten bij de betrokken partijen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | **Locatiegegevens** | **Projectfunctie/taak** |
| Sjon Huisman | locatie klant | Opdrachtgever |
|  |  |  |
| Job Peters | locatie klant/derden | Programmeur |
|  |  |  |
| Jacco Klouwer | locatie klant/derden | Programmeur |
|  |  |  |

## Communicatie

Duidelijkheid in communicatie is noodzakelijk voor het slagen van een project. Daarom is het zaak dat er aangegeven wordt wie met wie communiceert met betrekking tot diverse onderwerpen.

Alle zaken die betrekking hebben op de voortgang van het project moeten gecommuniceerd worden met de projectleider van [Leverancier]. Hij zal er vervolgens zorg voor dragen dat alle personen die hiervan op de hoogte gesteld moeten worden, het bericht ontvangen. Bij afwezigheid zal de tweede projectleider of een collega op de afdeling Project Management hem vervangen voor zover dit mogelijk en noodzakelijk is.

Verder zullen alle zaken met betrekking tot. de uitvoering tijdens het installatietraject rechtstreeks gecommuniceerd worden met de desbetreffende technici die aanwezig zijn.

Financiële en alle indirect daarbij behorende zaken zullen met de projectleider van SoftROC gecommuniceerd moeten worden. Hij zal er zorg voor dragen dat de juiste mensen op de hoogte gesteld worden, en dat er eventuele acties opgestart zullen worden.

# Planning

## Randvoorwaarden

Aan de volgende randvoorwaarden dient te zijn voldaan om onderstaande planning te kunnen halen:

benodigde resources beschikbaar conform aanvraag;

tijdige besluitvorming;

het goed onderhouden van de apparatuur;

het houden aan de planning;

het tijdig verschaffen van informatie;

## Externe afhankelijkheden

Het kan voorkomen dat door externe afhankelijkheden niet aan de randvoorwaarden zijn voldaan. Dit ligt dan buiten onze macht, en we proberen dit te voorkomen. Deze externe afhankelijkheden kunnen zijn:

apparatuur die crasht door klanten;

problemen die opduiken als ze allang al opgelost hadden moeten zijn;

ziekte wanneer informatie verschaft moet worden;

## Planning aannames

De aannames die we maken met betrekking tot het tijdig afronden van het project zijn als volgt:

Alle door ons verkregen informatie is correct;

alle door ons te gebruiken apparatuur is ten alle tijden te gebruiken;

alle door ons te gebruiken software is ten alle tijden up to date;

## Project Planning

Zie bijlage voor grafische planning.

## Benodigde resources

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Wat** | **Wie** | **Globale vereiste**  **beschikbaarheid** | **Tarief** |
| orientatie | laptop | Job & Jacco | altijd | 500,- |
| realisatie | Server(XAMPP) | Job & Jacco | altijd | ,- |
| voorbereiding | IDE | Job & Jacco | altijd | ,- |

# Risico’s

De volgende tabel geeft een overzicht van de tot nu toe onderkende bedreigingen ten aanzien van het project met voorgestelde tegenmaatregelen, de kans van optreden en de mate van negatief effect op het project (aangegeven op een schaal van 1 tot 5). De laatste kolom geeft het risico aan (kans\*effect). Op deze wijze kan gefundeerd worden afgewogen welke bedreigingen de meeste aandacht of resources verdienen.

Tijdens het project wordt deze lijst voortdurend bijgehouden in een risicologboek, met een uitgebreidere beschrijving van de risico’s. Toevoeging van bedreigingen of andere wijzigingen worden gemeld in de voortgangsrapportages.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Bedreiging | Tegenmaatregel | Kans | Effect | Risico |
| foute informatie | afspraken maken | 3 | 4 | 12 |
| apparatuur niet bereikbaar | reserve apparatuur | 2 | 1 | 2 |
| server buiten gebruik | back-up server | 1 | 2 | 2 |
| ziekte | thuiswerken | 3 | 3 | 9 |

**Bijlagen**

**Bijlage A** **Planning**

**Planning**

In deze bijlage is de planning uit hoofdstuk 9.4 grafisch weergegeven door middel van MS-Project.