

ALA

Sopranos Pizza

Periode 7



Inleiding

In alle lessen deze periode werken jullie aan de ALA-opdrachten.
Deze bestaat uit drie onderdelen. Per deadline lever je de opdracht in.

Week 1

Opdracht 1: Ontwikkeltraject, uitwerken van documentatie die je helpt bij het ontwikkelen van de applicatie.
Deadline: maandag 8 februari 9:00 uur

Week 2-8

Opdracht 2: Ontwikkelen van de applicatie.
Deadline: maandag 15 maart 9:00 uur

Week 9

Opdracht 3: Testplan, test je applicatie aan de hand van een testplan en breng waar nodig eventuele wijzigen aan.
Deadline: maandag 22 maart 9:00 uur

Week 10

Reparatie week: Kans om je cijfer omhoog te brengen.
Einde van de periode 26 maart.

Beroepscontext

Jij bent onlangs gestart als applicatieontwikkelaar bij Appro+, een bedrijf voor applicatie- en mediaontwikkeling.

Appro+ is benaderd door de heer Corleone, hoofd automatisering van de pizzaketen: "Sopranos Pizza". Sopranos Pizza is flink aan het uitbreiden in diverse steden worden nieuwe vestigingen geopend. En door de groei is er behoefte ontstaan aan een website voor online bestellingen. Zo kan de klant nog beter worden bediend.

De heer Corleone is op zoek gegaan naar geschikte uitvoerders voor het maken en onderhouden van een website voor online bestellingen en kwam zo bij Appro+ terecht.

Jouw collega's van de afdeling verkoop hebben de opdracht binnengehaald en inmiddels is het eerste gesprek gevoerd. Jij wordt nu gevraagd om op basis van het gespreksverslag de informatiebehoefte vast te stellen om vervolgens het functioneel en technisch ontwerp op te stellen. Na goedkeuring van dhr. Corleone van de jouw ontwerp mag je de webapplicatie realiseren. De applicatie moet uiteraard daarna in een live omgeving worden opgeleverd.

Gespreksverslag:

De website van Sopranos pizza moet aan de volgende voorwaarden voldoen:

1. Sopranos Pizza heeft geen duidelijke huisstijl en laat zich graag adviseren. Ter inspiratie kijk naar de volgende websites.
<https://rotterdam.sugo.nl/>
<https://bestellen.dominos.nl/estore/nl/ProductMenu>
2. Welkomspagina voorzien van pizza's.
3. Menukaart-pagina bestaand uit minimaal 4 soorten pizza's.
 - Tonno
 - Vegetariano
 - Quattro formaggio
 - Sopranos Deluxe
4. De klant moet kunnen kiezen uit: medium pizza (25 cm), large pizza (35 cm) of calzone (opgevouwen pizza).
Deze producten moeten worden uitgelezen uit een database tabel.
5. Online-bestelling worden verwerkt middels een webformulier. Nadat de klant het formulier heeft ingevuld moeten de volgende acties aan de orde komen:
 - Prijs berekenen
 - Korting berekenen (2-de en daarop volgende pizza's zijn 50% afgeprijsd).
 - Er dienen dynamisch twee verschillende berichten te worden samengesteld:
 - Een bericht aan het emailadres van Pizzaketen Sopranos
 - Een bericht aan de klant zelf
 - a. De berichten bevatten de ingevulde formulier gegevens, de bestelling en de berekende bedragen.
 - b. De berichten mogen per mail worden gestuurd, in een database worden opgeslagen, naar een bestand worden weggeschreven of worden weergegeven (confirmatiebericht in HTML).
6. De bestelling moet afhankelijk van de woonplaats verstuurd worden naar het e-mailadres van een van de volgende restaurants:
 - Sopranos pizza Rotterdam (rotterdam@sopranos.nl)
 - Sopranos pizza Amsterdam (amsterdam@sopranos.nl)
 - Sopranos pizza Utrecht (utrecht @sopranos.nl)

Opdracht 1 – Ontwikkeltraject

Met deze eerste opdracht oefenen we voor het eerste kerntaak examen **B1k1**.

Voor we beginnen met programmeren, moet er eerst documentatie gemaakt worden. Dit is belangrijk omdat je later in je beroep ook documenten moet maken. Gebruik een map waarin je alle documenten bewaart.

Gebruik voor onderstaande opdrachten de sjablonen die te vinden zijn op onze [[Sharepoint](#)]

1.1 Programma van Eisen

1.2 Projectplan

1.3 Functioneel ontwerp

1.4 Functioneel ontwerp

1.5 Configuratie overzicht

1.1 Programma van Eisen

Je maakt de wensen inzichtelijk en legt dit vast in het Programma van Eisen.

Tip: Lees nogmaals het gesprekverslag.

1.2 Projectplan

Je maakt een planning van de uit te voeren, neemt daar alle werkzaamheden die je doet in op.

Tip: Vergeet uitwerken van documentatie en het inrichten van je ontwikkelomgeving niet op te nemen in je projectplan.

1.3 Functioneel ontwerp

Je maakt een FO. Richt je met dit document tot de klant, dit document geeft inzicht in hoe de website functioneel werkt, de usability dus.

Tip: geef een advies over hoe de website eruit komt te zien, dus voor welke vormgeving stijl kies je. Werk usecases uit, maak een layout en een navigatiestructuur.

1.4 Technisch ontwerp

Maak een TO. Met dit document richt je, je tot de developer of programmeur. Dit is dus een briefing zoals je hem zelf het liefst ontvangt. Wat moet je allemaal weten of heb je nodig om deze applicatie te ontwikkelen. Denk hierbij aan het inrichten van een database en in welke programmeertaal je gaat programmeren.

Tip: Hoe werkt de website aan de achterkant? Verduidelijk dit met een ERD en Data dictionary.

1.5 Configuratie overzicht

Wat heb je nodig om aan de slag te gaan.

Tip: Benoem welke hardware je nodig hebt kijk anders eens op [tweakers.net](#). Omschrijf welke programma's je gaat gebruiken, let hierbij ook op versienummers.

Opdracht 2 – Realiseren van de applicatie

Yes het is tijd om te programmeren! Begin bij het begin, richt je database in volgens je Datadictionary uit het Technisch ontwerp. En ontwikkel de applicatie verder volgens de eisen die je hebt vastgesteld in het Technisch en Functioneel Ontwerp.

Waar letten wij op bij de beoordeling.

Eisen functioneel en technisch ontwerp zijn correct en volledig toegepast

Goed ogende (HTML/CSS) website

Werkende code die voldoet aan de gestelde eisen.

Voeg code comments toe.

Werk volgens een duidelijke structuur.

Gebruik duidelijke naamgeving. Niet Nederlands en Engels door elkaar.

Ruim je code op, verwijder code die je niet gebruikt.

Opdracht 3

Nu je applicatie helemaal werkt, ga je een testplan maken. Gebruik hier het document Testrapport deze kun je vinden op de [[Sharepoint](#)] In dit testplan neem je alle wensen en functionaliteiten op van de applicatie, zoals die zijn vastgesteld in je Functioneel en Technisch ontwerp. Vervolgens ga je deze functionaliteiten toetsen. Let op, het testplan bestaat uit drie gedeeltes: Testplan Test scenario's en Testlog.

Maak een video opname en demonstreer nu de werking van je applicatie. Presenteerde verschillende functionaliteiten zoals je die hebt omschreven in het FO.