Groep 2

Marten Hoekstra  
Simon Rijpstra  
Jorrit Heida  
Sjoerd Politiek  
Sybren Politiek  
Koen Lukkien

Scrum documentatie

Project Domotica

INHOUDSOPGAVE

[INLEIDING 2](#_Toc472503444)

[Scrum 3](#_Toc472503445)

[Rollen 3](#_Toc472503446)

[ Product-Owner 3](#_Toc472503447)

[ Ontwikkelteam 3](#_Toc472503448)

[ Scrummaster 3](#_Toc472503449)

# INLEIDING

Voor het project Domotica in periode 2 van het eerste jaar informatica op de NHL is het de bedoeling onze eigen woon- en leefomgeving te automatiseren met behulp van een embedded systeem en een daarmee samenwerkende app. Het embedded systeem dat wij hiervoor gebruiken is de Arduino, dit is een embedded systeem te programmeren doormiddel van de programmeertaal processing/C.

Als aanvulling hierop gebruiken we verschillende externe hardware, waaronder sensoren voor de Arduino en een klik-aan-klik-uit-schakelaar set die bestuurbaar is met een RF-zender (433MHz).

Voor de communicatie van de smartphone naar de Arduino en andersom gebruiken we een lokaal netwerk, waarbij de smartphone via Wi-Fi is verbonden en de Arduino doormiddel van een ethernetkabel.

Het complete project is opgedeeld in 3 opdrachten (A, B en C), de ‘basis’ opdracht, het ‘innovatief systeem’ en de ‘groepsopdracht’.   
In de basis opdracht (A) is het de bedoeling:

* Het aansturen van de 3 RF-schakelaars (klik-aan-klik-uit) via de app
* Sensorwaarden van de Arduino op de app tonen
* Besturing op grond van de sensoren
* Besturing op basis van tijd
* Een flexibel grafisch interface

In de innovatief systeem opdracht (B) is het de bedoeling een zo’n innovatief mogelijk systeem te maken op basis van (minimaal) de gegeven systeemonderdelen. Als groep moeten we daarmee innovatieve dingen bedenken en die vervolgens uitvoeren.

In de groepsopdracht (C) is het de bedoeling een keten van slagbomen te maken in samenwerking met andere projectgroepjes, de slagbomen met opeenvolgende achterelkaar dichtklappen, elke slagboom moet de functie van eerste slagboom en als andere slagboom kunnen dienen.

# Scrum

Om het project Domotica tot een goed einde te leiden en een mooi werkend product op te leveren maken wij als team gebruik van de Scrum softwareontwikkelmethode.   
We gebruiken scrum omdat we vanaf het begin nog niet goed weten wat we willen en waarbij we al doende leren om de eisen en wensen beter te beschrijven en in bruikbare producten om te zetten.   
Met scrum creëren we flexibiliteit om met laat wijzigende wensen om te gaan.

## Rollen

* Product-Owner (opdrachtgever/klant): In principe een beetje een lastige, de klant (projectleiding, tutoren) geeft ons de opdracht: het automatiseren van je woon- en leefomgeving. Verder zijn er niet bepaalde wensen die we per se moeten vervullen, dit bepalen we helemaal zelf, dus eigenlijk zijn we als groep zelf ook een beetje ‘product-owner’.
* Ontwikkelteam: Het ontwikkelteam zijn wij als groep (Marten, Simon, Jorrit, Sjoerd, Sybren en Koen).
* Scrummaster: Marten is onze Scrum Master