The New Noorderzon Experience

# Projectteam:

* *Gerrit de Graaff*
* *René van Rijnswou*
* *Tom Sluizeman*
* *Marike Visser*

# Inleiding

Noorderzon: zwoele zomeravonden in het Noorderplantsoen, vrolijke lampjes, koude biertjes, goede vrienden, lekker eten, collega’s, nog een biertje, buren, oude studievrienden, ex-collega’s, nog een biertje, kaasfondue, wat een gezelligheid. Nog maar eens een rondje lopen rond de fontein. Er zijn ook cocktails!

Verderop in het plantsoen staan containers, en tenten. Daar schijnen ook best heel toffe dingen te gebeuren. Culturele dingen, volgens de kranten van internationale allure. Eigenlijk ben je best nieuwsgierig. Maar de namen zeggen je weinig. En je hebt ook pas vanmiddag besloten om hier heen te gaan. Misschien volgend jaar een keertje…

# Doel

Het publiek van het Noorderzon-festival bestaat grofweg uit twee soorten bezoekers: mensen die vooral van het *culturele* aanbod genieten, en mensen die vooral van het *culinaire* aanbod genieten. Vooral in deze tweede groep zit een groot potentieel van festivalbezoekers die best nieuwsgierig zijn naar een voorstelling. Deze mensen hebben nog slechts een klein zetje nodig om een voorstelling te bezoeken. Wij willen met onze app zorgen dat ze verleid worden om uit hun comfortzone te komen, en impulsief kunnen besluiten toch even cultuur te snuiven.

# Wat hebben we bedacht?

Wij bouwen een webapplicatie die het culturele aanbod van Noorderzon op een verleidelijke, laagdrempelige, speelse en eenvoudige manier aan de bezoeker presenteert.

Onderdelen van de applicatie:

* Een database met daarin alle voorstellingen van Noorderzon;
* Zoekfunctie op tijdstip, locatie, genre, etc.
* De mogelijkheid voor bezoekers om een reservering te maken via een formulier (als we later groot zijn maken we iets waarmee ze ook direct via Ideal kunnen betalen);
* Een realtime weergave van het aantal beschikbare plekken;
* Een ‘ik wil nu iets leuks doen wat begint er binnen een uur’ – functionaliteit
* Last-minute aanbiedingen van voorstellingen die bijna beginnen en nog niet vol zijn;
  + Bovenstaande functionaliteit eventueel met een veiling-game;

# Wat hebben we al gedaan en hoe gaan we verder?

Toen het eerste blok van de leergang was afgelopen, wilden we onze ‘skills’ graag up-to-date houden. We hebben daarom al in december een studiegroepje gevormd. Samen wilden we een projectje opzetten om daarmee te blijven oefenen met programmeren. Naar nu blijkt, hebben we onbewust voorgesorteerd op de eindopdracht. We hebben dus al een aantal dingen gedaan:

1. We hebben een GitHub-omgeving ingericht, compleet met projectomgeving, wiki, issues, to-do-cards, alles;
2. We hebben de applicatie omschreven;
3. We hebben een aantal user-stories geschreven;
4. We hebben de objecten van de applicatie benoemd (en zijn daarbij hartelijk uitgelachen door Tim Zijlstra, die het bijzonder grappig vond dat wij het project zo ‘volgens het boekje’ aanpakten…);
5. We hebben requirements geformuleerd en deze ingedeeld volgens het MoSCoW-principe;
6. We hebben UML’s gemaakt van de objecten/klassen;
7. We hebben een aanzet gemaakt tot een klassendiagram;

En toen ontdekte Ralf het concept ‘huiswerk’ en kregen we het heel druk en werden onze kindjes ombeurten allemaal ziek en wijzelf daarna ook en toen werd het vakantie en toen hebben we besloten het heel even in de ijskast te zetten. Om het er nu weer vol enthousiasme uit te halen!

# Deliverables en planning:

| NR | WAT | WIE | WEEK Gereed (op vrijdag) | STATUS |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Projectvoorstel afronden en indienen | Allen | 22 | Concept |
| 2 | Producten fase 1 opnieuw beoordelen vwb relevantie en bruikbaarheid | Allen | 23 |  |
| 3 | 4 webpagina’s maken met verschillende onderdelen   * Homepage * Subpagina met daarin informatie over voorstellingen/exposanten/sponsoren * Een pagina voor het registreren als gebruiker * Een pagina met een zoekfunctie om naar voorstellingen te zoeken | Allen | 24 |  |
| 4 | 2 databases  Gegevens van 10 voorstellingen.   * Naam * Genre (muziek/toneel) * Locatie * Data * Tijdstippen   Gebruikersgegevens   * Naam * geslacht * Leeftijd * emailadres * woonplaats * Telefoonnummer | 2 personen | 24 |  |
| 5 | 2 JAVA-klassen   * Ingevoerde gebruikersgegevens opslaan in de database * Resultaten over voorstellingen terugkoppelen vanuit ingevoerde zoekfuncties | 2 personen | 25 |  |
| 6 | 2 Unittests   * Als onderdeel van de klassen hierboven | 2 personen | 25 |  |
| 7 | Functionaliteiten aan elkaar knopen tot 1 werkend geheel | Allen | 26 |  |
| 8 | Presentatie maken |  | 27 |  |
| 9 | Presenteren |  | 27 |  |