**Project plan | Mission to mars**

Teamleden: Wunjo Donkersloot, Carlito Reshards, Nigel Becholtz

Klas: D1E

Datum: 17-11-2023

Projectplan gemaakt door: Nigel

**Inhoud**

**1. Introductie**

**2. Projectinhoud**

2.1 Op te leveren eindproduct

2.2 Programma van eisen

2.3 Afbakening project

2.4 Planning en taakverdeling

**3. Functioneel ontwerp**

3.1 Flowchart

3.2 Use case diagram

3.3 Wireframes

**4. Technisch ontwerp**

4.1 Gebruikte technieken

4.2 Database ontwerp (ERD)

4.3 Back-up plan (Git)

**5. Oplevering**

# **1. Introductie**

Waar Mars-reizen normaal is, staat het team van GLR voor een uitdaging: ruimtevaarders wilden meer dan enkel technische info tijdens hun lange reizen. Ze wilden vermaak. Het Grafisch Lyceum Rotterdam-team, met Nigel, Wunjo, en Carlito gaat helpen.

Wunjo, Carlito en Nigel hebben een mooi project uitgestippeld. Onder elkaar hebben wij de verschillende dingen die in de applicatie moeten komen verdeeld. Dit bevat natuurlijk de minigames, films, muziek, en e-boeken. Dit is natuurlijk maar een klein deel, de rest zal je vanzelf terugzien.

Het resultaat was een coole website die niet alleen voldeed aan technische eisen, maar ook de ruimtevaarders een aangename en boeiende reis naar Mars bezorgde. Het Grafisch Lyceum Rotterdam-team liet zien dat ze niet alleen een website maakten, maar een unieke ervaring voor ruimtevaarders creëerden.

# **2. Projectinhoud**

**2.1 Op te leveren eindproduct**

Specifiek:

Specifiek gaan we een uitgebreid touchscreen in-flight Entertainmentsysteem maken dat gericht is op ruimtetoeristen, met het doel op informatieve en vermakelijke content tijdens een lange ruimtereizen.

Meetbaar:

Wunjo, Carlito en Nigel gaan 11 webpagina’s opleveren door het te uploaden naar de webserver, inclusief een duidelijk URL.

Het systeem moet informatie geven over de vlucht, ruimteschipdetails, onboard-restaurantmenu's, wellness-/fitnessruimte, VR-holodeck, bibliotheek, webcam feeds van ruimteschiponderdelen, mini-games, films, series, muziek en e-boeken.

Acceptabel:

De applicatie moet voldoen aan de verwachtingen en behoeften van de ruimtevaarders, namelijk avontuurlijke ruimtetoeristen met interesse in ruimtevaart en wetenschap.

Het projectplan en het eindproduct moeten worden goedgekeurd door de docenten en de opdrachtgever.

Realistisch:

Het ontwerp moet rekening houden met technische haalbaarheid en beschikbare middelen binnen het gegeven tijdsbestek.

Prototypes moeten real-world functionaliteit en bruikbaarheid aantonen voordat de uiteindelijke applicatie wordt ontwikkeld.

Tijdgebonden:

Fase 1 (Onderzoek): 1 week

Fase 2 (Prototyping): 1 week

Fase 3 (Creatie): 3 weken

Fase 4 (Implementatie): 1 week

Fase 5 (Feedback en Evaluatie): 1 week

Specificaties van het Op te Leveren Product:

* Informatie over de vlucht
* Details over het ruimteschip
* Menu’s van het onboard-restaurant
* Informatie over de wellness-/fitnessruimte
* Beschrijvingen van het VR-holodeck
* Overzicht van de bibliotheek
* Webcam feeds van diverse ruimteschiponderdelen
* Mogelijkheid tot het spelen van mini-games
* Toegang tot films en series
* Luisteren naar muziek
* Lezen van e-boeken

**2.2 Programma van eisen**

Programma Eisen Wunjo, Carlito & Nigel

Eisen (Must-Have):

* Project moet een aantrekkelijk design hebben
* Correcte en actuele informatie over vlucht en ruimteschip.
* Interactieve elementen, waaronder minimaal vijf mini-games.
* Toegang tot een divers aanbod van entertainment (films, series, muziek, e-boeken).

Wensen (Should-Have):

* Gebruiksvriendelijke applicatie, beoordeeld door gebruikerstest.
* Aantrekkelijk visueel ontwerp dat past bij de ruimtevaartsfeer.
* Efficiënte navigatie met maximaal drie kliks voor specifieke informatie.
* Real-time feedback over de ruimtereis, zoals locatie en weersomstandigheden.

Optioneel (Could-Have):

* Integratie van sociale functies voor interactie tussen ruimtetoeristen.
* Aanpasbaarheid van de gebruikersinterface op basis van persoonlijke voorkeuren.
* Integratie van externe contentlinks (bijv. YouTube, externe websites).

­­­­­

**2.3 Afbakening project**

Niet Nu (Won't-Have):

* Uitgebreide virtual reality-functionaliteit.
* Meertalige ondersteuning voor content.

**2.4 Planning en taakverdeling**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Naam** | **Aantal uren** | **Startdatum** | **Deadline** |
| FO: flowchart | Carlito | 4 | 20-11-2023 | 27-11-2023 |
| FO: use case diagram | Wunjo | 4 | 20-11-2023 | 27-11-2023 |
| FO: wireframes | Nigel | 4 | 20-11-2023 | 27-11-2023 |
| TO | Nigel, Wunjo en carlito |  |  |  |
| Voorlopig ontwerp | Nigel, Wunjo en carlito |  |  |  |
| Definitief ontwerp | Nigel, Wunjo en carlito |  |  |  |
| Test | Nigel, Wunjo en carlito | 1 | 5-12-2023 | 5-12-2023 |

# **3. Functioneel ontwerp (FO)**

**3.1 Flowchart**

Wij als GLR-team gaan gebruik maken van een balk aan de zijkant en als je op de drie streepjes klikt rechts bovenin dan komt er aan de linker zijkant een grote balk tevoorschijn die van boven tot onder reikt waar hij weer categorieën staan met daarin de pagina’s

**3.2 Use case diagram**

Wij als GLR-team maken maar gebruik van 1 soort gebruiker en dat is gewoon een simpele user die de applicatie kunnen gebruiken maar niet aanpassen

**3.3 Wireframes**

Ons team (GLR) gaat een toekomstige applicatie bouwen met bijpassende kleuren en een strakke lay-out. Ook maken we een dynamische sfeer die aansluit bij de avontuurlijke thematiek van ruimtereizen. Het navigatiesysteem wordt duidelijk in elkaar gezet voor makkelijk gebruik, waardoor de klant makkelijker kan navigeren.

# **4. Technisch ontwerp (TO)**

**4.1 Gebruikte technieken**

Wij gaan HTML, CSS en javascript gebruiken voor onze applicatie zodat het prachtig en betrouwbaar overkomt.

**4.2 Database ontwerp (ERD)**

Voor het on board system gaan wij geen gebruik maken van een database.

**4.3 Back-up plan (Git)**

- We gaan op git hub werken als het zover komt voor als back up

- Op git kunnen we een back up maken van onze site

**De technische infrastructuur**

We gaan onze site hosten op de filezilla en git hub, waardoor de betrouwbaarheid hoger is

**Randvoorwaarden voor de koppeling van de website aan bestaande systemen (back-end)**

We gebruiken als back-end JS, php en databases voor makkelijk acces.

**Beveiliging**

De communicatie tussen de server en de browser zal worden beveiligd met het SSL om de betrouwbaarheid van de gegevens te beschermen.

**Bepaling van de webbrowser, schermresolutie en systemen**

Google chrome, 1920x1080 touchscreen monitor.

**Benodigdheden**

Ontwerp en Grafische hulpmiddelen

* Middelen zoals adobe creative cloud hebben we nodig om onze designs te kunnen maken.

Toegang tot actuele informatie

* Samenwerking met UISA om actuele informatie over de vlucht en het ruimteschip te verkrijgen.
* Toegang tot externe databases voor films, series, muziek en e-boeken.

Projectmanagementhulpmiddelen:

* Projectmanagementsoftware voor het plannen en beheren van taken en deadlines.
* Documentatie- en versiebeheertools.

Communicatiemiddelen:

* Overlegplatforms voor regelmatige communicatie binnen het ontwikkelingsteam.
* Communicatiekanalen met de opdrachtgever (UISA) voor feedback en updates.

Beveiligingshulpmiddelen:

* Beveiligingssoftware en -protocollen om de applicatie en gegevens te beschermen.

Training en Opleiding:

* Mogelijkheden voor teamleden om relevante trainingen en cursussen te volgen.
* Continue leerondersteuning om op de hoogte te blijven van de nieuwste ontwikkelingen.

# **5. Oplevering**

Leg vast op welke manier je het project gaat opleveren.

* **Hoe krijgt de klant het (werkende) project? Hierbij kun je bijvoorbeeld denken aan een link naar de website of een .apk-bestand voor Android-applicaties.**
* **Waar staat de broncode?**
* **Waar staat database en wat zijn de inloggegevens?**
* **Welke verdere inloggegevens zijn er nodig?**
* **Welk onderhoud ga je nog doen?**

Wij als team van het GLR wat bestaat uit: Nigel, Carlito en Wunjo leveren het product in doormiddel van een zipfile waar alles instaat inclusief flowcharts en use case diagrams ook geven wij de link van waar wij de applicatie hebben geüpload op onze webserver. De broncode staat dus in een zip bestand. Geen database en geen inlog, en nogmaals geen inlog.