Oefenexamen

Casus: BouwMeester BV

# Opdracht – Doornemen casus en beoordelingsmodellen

Neem als groep de volgende zaken door:

* Casus, zie bijlage Projectomschrijving.
* Beoordelingsmodel van de examens
  + B1K1
  + B1K2

Dit zodat je weet wat er van jou als softwaredeveloper verwacht wordt vanuit het bedrijf en wat er van jou als examendeelnemer verwacht wordt op het gebied van de examens Realiseert software en Werkt in een ontwikkelteam.

# Opdracht – Maak een taakverdeling

Stem met jouw groep een taakverdeling af. De omvang van de taken van één individu bedraagt:

* 2 losse CRUD’s
* Relatie tussen deze CRUD’s
  + één op veel of veel op veel
  + Beide richtingen op

# Opdracht – Vraag om goedkeuring

Vraag aan de vakdocent of hij/zij akkoord is met de beschreven taakverdeling.

# Opdracht – Realiseren en samenwerken

Bij akkoord gaat de realisatie van start en dus ook het samenwerken. Hou bij deze fase ook zeker de beoordelingsmodellen bij de hand. Probeer zo optimaal mogelijk volgens deze beoordelingsmodellen te scoren (dit bereid jou het meeste voor op het examen).

Gedurende de realisatie kan het zijn dat de vakdocent momenten inlast in het kader van:

* Security audit
* Test audit
* Oplevering
* Reflectiemeeting
* Etc.

Scope van jouw “te maken” werk is wat er volgens jouw taakverdeling beschreven staat. In het examen heb je 40 uur de tijd om alles in de beoordelingsmodellen aan te tonen inclusief de oplevering.

# Wil je feedback/heb je vragen?

Maak gebruik van jouw vakdocent! Geef aan of je een vraag voor de klant hebt of een vraag voor de vakdocent. Zo kan je bijvoorbeeld feedback krijgen van een vakdocent over jouw ERD, maar deze informatie kan een klant je niet geven (die snapt een ERD niet).

Bijlage – Projectomschrijving

**Achtergrond:**

Een bouwbedrijf, genaamd "BouwMeester BV," heeft behoefte aan een softwaretoepassing waarmee ze hun bouwprojecten, werknemers en materialen kunnen beheren. Het doel van deze software is om de projectplanning, resourcebeheer en rapportage te optimaliseren.

**Projectdoel:**

Ontwikkel software waarmee BouwMeester BV in staat is om bouwprojecten efficiënt te beheren, inclusief projectinformatie, medewerkers, materialen en rapportage.

**Projectvereisten:**

1. **Projectbeheer**: De software moet de mogelijkheid bieden om bouwprojecten toe te voegen, te bekijken, bij te werken en te verwijderen. Voor elk project moet het volgende worden vastgelegd: projectnaam, locatie, start- en einddatum, projectmanager en status (bijv. lopend, voltooid).
2. **Rapportage**: BouwMeester BV wil rapporten kunnen genereren over de voortgang en kosten van hun projecten. De software moet in staat zijn om rapporten te genereren op basis van projectstatus, kosten per project en resourcegebruik.
3. **Medewerker beheer**: Het systeem moet de gegevens van medewerkers bijhouden, waaronder naam, functie, contactgegevens en toegewezen projecten. Het moet mogelijk zijn om medewerkers toe te voegen, bewerken, bekijken en verwijderen.
4. **Resource-toewijzing**: Het systeem moet de mogelijkheid bieden om medewerkers en materialen toe te wijzen aan specifieke bouwprojecten. Medewerkers kunnen aan meerdere projecten worden toegewezen, en materialen moeten aan specifieke projecten kunnen worden gekoppeld.
5. **Materialen beheer:** De software moet ook informatie over materialen en apparatuur bijhouden die worden gebruikt in verschillende bouwprojecten. Dit omvat naam, beschikbaarheid, locatie en kosten per eenheid. Het moet mogelijk zijn om materialen en apparatuur toe te voegen, bij te werken, te bekijken en te verwijderen.
6. **Gebruikersbeheer**: De software moet beheerders de mogelijkheid bieden om gebruikersaccounts aan te maken, te beheren en te deactiveren. Gebruikers kunnen verschillende rollen hebben, zoals projectmanager, medewerker of beheerder.

**Technische vereisten:**

* De software moet een gebruiksvriendelijke interface hebben.
* De software moet veilig en schaalbaar zijn.
* De software moet kunnen draaien op webbrowsers en mobiele apparaten.

**Oplevering:**

Het project moet worden opgeleverd met goed gedocumenteerde code, testcases en een eenduidig ontwerp.