Home ctrl assignment better version

Vragen:

Doel:

Mensen bewust laten worden van hun energiegebruik in huis, school of kantoor.

Door bewustwording kunnen mensen hun gedrag aanpassen. Jullie gaan hiervoor een dashboard ontwikkelen en via een demohuisje laten zien hoe Internet of Things toegepast kan worden om energie te besparen.

Github:

Jullie gaan de beroepsopdracht volgens de scrum-methode in 3 sprints opleveren.

Wat jullie ontwikkelen moet je regelmatig, minimaal elke les, committen naar Git.

Subjectief opdracht:

Maak mensen bewust van hun energiegebruik.

Maak een dashboard om mensen helpen hun energie te besparen.

Belangrijk is dat jullie in het design rekening houden met de gebruiker.

Objectief opdracht:

Maak een logo, een naam en een slogan voor jullie bedrijf.

Maak een miniatuur huisje.

Maak een connectie (interactie) tussen het huisje en jullie dashboard maken.

Geef de actuele tijd en datum boven het dashboard.

Update MA cloud elk 2 weken.

Maak een trelloboard.

Stuur MA cloud link

Voorberijding voor eind presentatie:

Lever de link naar de website in in je Gitrepo en in de teamsopdracht.

Lever de link in van jullie trello board.

Op de HTML pagina staan jullie namen.

Let op:

Mick = blauw

Christian = geel

Fred = groen

Elke student

Kiest minimaal 1 onderwerp uit elke lijst en maakt dit op het dashboard zichtbaar. Elke student kiest dus minimaal 3 onderwerpen in totaal: 1 uit A, 1 uit B en 1 uit C. (een groepje van 3 maakt zo dus 9 items op het dasboard)

Lijst A Tonen van actuele data

4. De actuele buiten temperatuur

5. De zonsopkomst en zonsondergang (lichtsensoren) (lijngrafiek) (x = licht y = tijd)

6. De weersverwachting (API gebruiken)

7. Eigen inbreng

Lijst B Grafieken

1. Energieverbruik (nummer)

2. Opbrengst energie van zonnepanelen (lichtsensoren)(nummer) (dummy data)

3. Buiten- en binnentemperatuur (lijngrafiek) (x = warmte y = tijd)

4. Eigen inbreng

Lijst C Meten en/of regelen

(Visuele display, geel is aan donkerblauw is uit)

1. Ik kan op het dashboard zien of een lamp, in het huisje, aan of uit is.

2. Ik kan via het dashboard een lamp, in het huisje, aan of uit zetten. (Knopje)

3. Ik kan als het een bepaalde tijd is een lamp, in het huisje, uit of aan laten gaan.

4. Eigen inbreng.

Rubrics:

Coderen

Realisatie van software

Samenwerken

Design

Welke units hebben welke beoordeling?

M3BO> realiseren van software, design, samenwerken, professionaliseren

M3SKILLS> html/css, JavaScript, professionaliseren

M3PROG> php, Mysql, professionaliseren

M3BWP> samenwerken, professionaliseren

M3BWP (IoT)> IDE-gebruik

A white sheet with black text

Description automatically generated

A white grid with black text

Description automatically generated