Behoefte van de Opdrachtgever



**Groep 1**

Nando Reij

Redmar Sprenger

Jorn Wiersema

Corwin de Kruijf

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23762382)

[Behoefte van de opdrachtgever 5](#_Toc23762383)

[Voorbereiding 5](#_Toc23762384)

[Het gesprek 5](#_Toc23762385)

# Inleiding

Het bouwen van een applicatie of een feature is de bezigheid waarmee programmeurs het meeste mee bezig zijn. Daarom is het ook belangrijk dat je goed voorbereid van start gaat zodat je de applicatie zo efficiënt mogelijk maakt. Voorbereiding is dus heel belangrijk bij het maken/bouwen van een applicatie. Er hoeft niet altijd precies gewerkt te worden als gepland, maar het is natuurlijk wel handig om alvast een idee te krijgen van de handelingen die moeten gebeuren en hoe men plant de opdracht uit te voeren.

Op vrijdag 6 september is het groepje 1 of 30 ontstaan, en kregen wij de opdracht memory. Het doel van dit project was om een memory project te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Pieterson. Hierbij mochten we geen database gebruiken en moesten we het spel maken in windowsforms. De doelgroep is jong en oud, daarom hebben we diverse thema’s en is het UI(User Interface) simpel.

De opdracht

De module Software Ontwikkeling (Jaar 1, Periode 1) wordt afgesloten met een project. In dit

project komen alle competenties geïntegreerd terug die in de colleges aan bod zijn gekomen. Het

project toetst de competenties:

* Analyseren
* Adviseren
* Ontwerpen
* Realiseren
* Beheren

Op niveau 1 volgens de HBO-I domeinbeschrijving.

In het project toont de student aan over de benodigde kennis, kunde en basisvaardigheden te

beschikken die bij deze module behoren.

De student toont dit aan door het ontwikkelen van een softwareproduct: het ‘memory-spel’. Hierbij

gaat het om zo veel mogelijk twee dezelfde kaartjes om te draaien. Voor speluitleg zie:

<http://www.anderspel.nl/memory.html>

Het project bestaat uit verschillende onderdelen: analyseren en programmeren.

Verdere eisen van de opdracht zijn te vinden in het bijgevoegde bestand OpdrachtMemoryV7.pdf.

# Behoefte van de opdrachtgever

## Voorbereiding

Voor de voorbereiding hadden we eerst een afspraak met onze tutor geregeld. Daar hebben we wat vragen aan gesteld over het project en hoe we van start zouden kunnen gaan. Ook hadden we geïnformeerd wat we zouden kunnen doen voor ons eerste gesprek met onze opdrachtgever.

Daarover vertelde Bas ons dat we alvast het project konden samenvatten in userstories. We konden ook al een backlog gaan maken en een planning. Na dit gesprek hadden we ook de opdrachtgever gemaild om een afspraak te maken om zijn kant te horen en vragen te stellen.

## Het gesprek

Tijdens dit gesprek hadden we onze userstories laten zien en andere ideeën. Toen vertelde de opdrachtgever wat allemaal in het project moest worden verwerkt en wat hem leuk leek. Deze lijst benoemde:

* 1 versie met designs voor kinderen
* 1 versie met designs voor volwassenen
* Timer voor highscore + aantal sets gevonden
* Timer op meeste paren wint
* Tussentijds opslaan
* Opgeslagen spellen
* Geluid achtergrondgeluid
* Instellingen knop voor geluid aan en uit en welke leeftijd.
* Geluid als paar goed is of fout
* Geluid omdraaien kaartje

Hierover hadden we nog wat meer overlegd en we zouden voor het volgende gesprek alle pagina’s aanmaken, zodat de basis was gelegd. We hadden zo ook in plaats van 2 versies te maken besloten meerdere thema’s te maken zodat er wat leuks tussen zit voor iedereen, en de UI(User Interface) simpel te houden zodat iedereen er mee overweg kan.