

**PRA**  
**BlokC**  
**CodeCamp**

Vincent Hooft

**curio**

# PRA

Nogmaals welkom bij 4S

We gaan werken voor een echte klant, de firma: CodeCamp



# PRA

In CodeCamp draait het om teamwerk

We gaan werken in viertallen



# PRA

Onze opdrachtgever, de eigenaar van CodeCamp, heeft een mooie wensenlijst opgesteld waaraan de POC aan moet voldoen



# PRA

Onze opdrachtgever, de eigenaar van CodeCamp, heeft een mooie wensenlijst opgesteld waaraan de POC aan moet voldoen

Bekijk de wensen goed!  
Sommige onderdelen zijn lastiger als dat ze lijken



# PRA

Technisch gemakkelijk

HTML + CSS

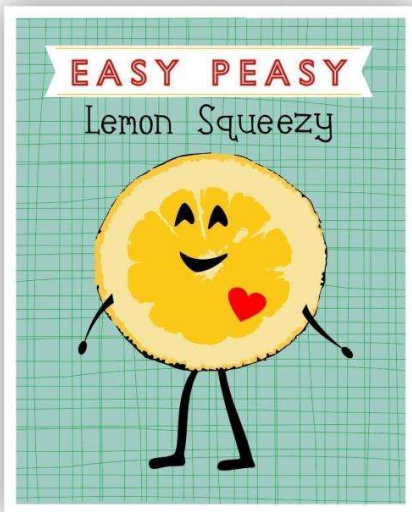
Eventueel wat PHP of Javascript

Projectmatig lastig

SCRUM

GIT

Samenwerken



# PRA

## OPDRACHT

Iedere groep moet een proof-of-concept inleveren  
na afloop van de vijf weken



# PRA

## OPDRACHT

Iedere groep moet een proof-of-concept inleveren na afloop van de vijf weken

Een Proof of Concept (PoC) is een methode om de praktische haalbaarheid van een concept, theorie, technologie, idee of functionaliteit te bepalen.





# PRA

Een PoC wordt gebruikt in het beginstadium van productontwikkeling

Met een POC kun je beoordelen of een idee te realiseren is

'try and test' methode

Je test feitelijk een aanname, waarvan je wilt weten of het concept of idee uitvoerbaar is

praktische haalbaarheid van een concept, theorie, technologie, idee of functionaliteit te bepalen.



# PRA

## RANDVOORWAARDEN

We gaan met SCRUM werken

In deze 5 weken zitten 2 sprints

- |           |  |
|-----------|--|
| Sprint 1: | projectmatige start<br>technische oplevering<br>korte reflectie leidend tot verbeterpunten     |
| Sprint 2: | presentatie van proof-of-concept aan opdrachtgever<br>inclusief acceptatietest en documentatie |

# PRA

## RANDVOORWAARDEN

We gaan met SCRUM werken

In deze 5 weken zitten 2 sprints

Sprint 1:            projectmatige start  
                         technische oplevering  
                         korte reflectie leidend tot verbeterpunten

Sprint 2:            presentatie  
                         inclusief ac

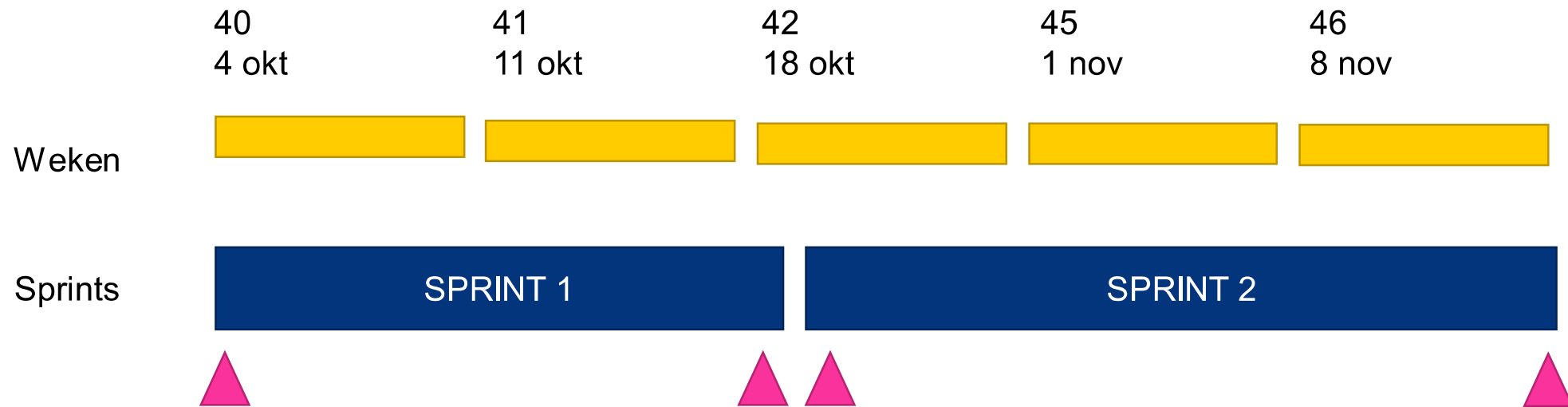
Je levert dus geen versie 1.0 op  
maar een **proof-of-concept** met de belangrijkste eisen

+

reflectie terugkijkend op verbeterpunten en technische prestaties

# PRA

## Tijdsplanning



# PRA

## D2A

Sprint 1  
Sprint 1

Start maandag 4 oktober  
Afronding dinsdag 19 oktober

Sprint 2  
Sprint 2

Start donderdag 21 oktober  
Afronding vrijdag 12 november

# PRA

## D2B

Sprint 1  
Sprint 1

Start maandag 4 oktober  
Afronding maandag 18 oktober

Sprint 2  
Sprint 2

Start donderdag 21 oktober  
Afronding vrijdag 12 november

# PRA

Een user story is een korte, eenvoudige beschrijving van een behoefte van de eindgebruiker

Een kort verhaaltje, geschreven vanuit het oogpunt van die eindgebruiker

Een user story is geen functionele beschrijving, maar maakt duidelijk wat een eindgebruiker wil, of nodig heeft en ook waarom dat nodig is

# PRA

Een user story is een wens van een gebruiker

Een taak is een technische beschrijving van wat er moet gebeuren om tot een oplossing voor de user story te komen.



# PRA

Een user story is een wens van een gebruiker

Een taak is een technische beschrijving van wat er moet gebeuren om tot een oplossing voor de user story te komen.

User story	als gebruiker wil ik kunnen inloggen zodat mijn gegevens veilig zijn
------------	--

Taak	“Registreren scherm maken” “Log in scherm maken” “Wachtwoord vergeten functie maken” ” ... ”
------	---

# PRA

Vul de rollen in voor het team

Zet de user stories om in taken

Denk ook aan taken waar een klant niet snel aan zou denken

Prioriseer de user stories

- die jullie het belangrijkste vinden,
- die het meest waardevol zijn voor de klant
- of die nodig zijn voor andere user stories

Houdt rekening met hoeveel je in één sprint kunt doen  
kies niet teveel en niet te weinig user stories

# PRA

## Oefening Schatten

We gaan schatten  
Met 4 personen

Bepaal met z'n 4en het antwoord.  
Er moet een enkel antwoord uitkomen, geen marge.

# PRA

Schatten

Hoeveel mensen wonen er in Duitsland?

# PRA

Schatten

Hoeveel mensen wonen er in Duitsland?

80 miljoen

# PRA

Schatten

Meestal sla je gaat schatten, dan gaat het chaotisch

- iemand heeft het hoogste woord
- iemand schreeuwt over de rest heen
- iemand zegt het “te weten”
- iemand ligt dwars
- iemand doet helemaal niet mee
- ...

# PRA

Schatten

We gaan het schatten organiseren



1. Voorbereiding
2. Zelfstandig schatten (geheim)
3. Alle waarden openbaar maken
4. Bespreken en argumenten aanvoeren
5. Consensus?

# PRA

Schatten

We gaan het schatten organiseren



1. Voorbereiding
2. Zelfstandig schatten (geheim)
3. Alle waarden openbaar maken
4. Bespreken en argumenten aanvoeren
5. Consensus?



# PRA

Schatten

Hoeveel mensen wonen er in Italië?

# PRA

Schatten

Hoeveel mensen wonen er in Italië?

62 miljoen

# PRA

## SCRUM

1. Voorbereiding
2. Zelfstandig schatten (geheim)
3. Alle waarden openbaar maken
4. Bespreken en argumenten aanvoeren
5. Consensus?

Volgens SCRUM richtlijnen  
schatten we bij werk

niet het aantal uren,

maar een aantal story points.

# PRA

Story points

Zijn enkel voor het scrumteam zelf

Geven inzicht in hoeveel werk een taak is

De waarde van de storypoints komen oorspronkelijk uit [de reeks van Fibonacci](#)

0       $\frac{1}{2}$       1      2      3      5      8      13      20      40      100       $\infty$

# PRA

Tip

Schatten kan met gele briefjes



# PRA

## Tip

Schatten kan met gele briefjes



In de App stores voor op je telefoon staan ook enkele apps waarmee het handig kan.

Zoek op “Scrum” “Scrum Time” of “Scrum Poker”



# PRA

Schatten

Hoeveel mensen wonen er in Brazilië?

# PRA

Schatten

Hoeveel mensen wonen er in Brazilië?

208 miljoen



# PRA

Aan de slag!

Eerste stappen:

- Bepaal de rollen in je scrum team
- Verwerk de user stories tot taken
- Schat de taken
- Samenstellen van de inhoud van de sprint
- Verdeling de taken
- Uitvoering van taak
- Testen van de taal

User stories staan in  
ItsLearning



Project volgens  
Scrum +  
POC



Groepen  
van 4



Totaal  
3 weken

# PRA

*Mouwen opstropen  
En  
aan de slag!*

