|  |
| --- |
| The Winners |
| FIFA Groep 7 |
| Project van groep 7. Om het voetbal toernooi goed bij te houden. |

|  |
| --- |
| Joost Lont  18-4-2017 |

Inhoudsopgave

[Samenvatting 1](#_Toc480447180)

[Projectorganisatie 3](#_Toc480447181)

[Wie zijn wij? 3](#_Toc480447182)

[Onze project leider 3](#_Toc480447183)

[Opdrachtgevers 3](#_Toc480447184)

[Hoe en hoe vaak communiceer word er gecommuniceerd met de opdrachtgever? 3](#_Toc480447185)

[Teamoverleg 3](#_Toc480447186)

[Contact gegevens 4](#_Toc480447187)

[Projectgrenzen 5](#_Toc480447188)

[Tijdsduur 5](#_Toc480447189)

[Wat gaan we wel doen? 5](#_Toc480447190)

[Wat gaan we niet doen? 5](#_Toc480447191)

[Wat hoort er niet bij het project? 5](#_Toc480447192)

[Wanner is het project af? 5](#_Toc480447193)

[Kosten en baten 6](#_Toc480447194)

[Projectrisico’s 7](#_Toc480447195)

[Planning - takenverdeling 8](#_Toc480447196)

# Projectorganisatie

## Wie zijn wij?

Wij zijn Timo Terpstra, Dominic Baeten, Jarno Touw en Joost Lont.

Wij zitten op de opleiding Applicatie en Media ontwikkeling en volgen het eerste jaar.

## Onze project leider

Onze project leider is Timo Terpstra. Als er vragen zijn over het project is hij de gene die bereikt moet worden

## Opdrachtgevers

De leraren van onze opleiding hebben ons de opdracht gegeven om een applicatie en een webapplicatie te maken. De opdracht hebben we gekregen omdat er een voetbaltoernooi aankomt waar wij als leerlingen aan mee doen. Voor dit toernooi willen ze graag een automatische tool waar alleen de scores moeten worden ingevuld en de rest gaat vanzelf. Dit moet dan mooi gedisplayd worden op de applicatie waar de leraren op teams kunnen inzetten voor punten.

## Hoe en hoe vaak communiceer word er gecommuniceerd met de opdrachtgever?

Er word via de mail contact gelegd met de opdrachtgever, zo nodig word er een afspraak gemaakt. Dit gebeurd 1 keer per 14 dagen of eventueel meer.

## Teamoverleg

Wij als team hebben iedere werkochtend een overleg over hoe het gaat.

## Contact gegevens

Timo Terpstra

e-mail: [d222926@edu.rocwb.nl](mailto:d222926@edu.rocwb.nl)

Tel: 06 28055230

Skype: ttisbest

Discord: ttisbest

Dominic Baeten

e-mail: [d228528@edu.rocwb.nl](mailto:d228528@edu.rocwb.nl)

Tel: 06 34767572

Skype: domi9241

Discord: domi166

Jarno Touw

e-mail: [d228459@edu.rocwb.nl](mailto:d228459@edu.rocwb.nl)

Tel: 06 45641642

Skype: geen

Discord: jarnotouw

Joost Lont

e-mail: [d228214@edu.rocwb.nl](mailto:d228214@edu.rocwb.nl)

Tel: 06 41625182

Skype: live:lontjoos

Discord: FreakJoost

# Projectgrenzen

## Tijdsduur

Het project duurt 8 weken lang

## Wat gaan we wel doen?

**Webapplicatie**

* Een navigatiemenu om makkelijk naar elke pagina te komen
* Functie om een team te maken, aan te passen en verwijderen
* Functie om de spelers hun “rol” aan te passen (verdediger, middenvelder, aanvaller, keeper)
* Login/Register systeem
* Functie om het wedstrijdschema uit te printen
* Script om een wedstrijdschema te maken met de teams die gemaakt zijn

**Applicatie**

* Login/Register systeem
* Een wed systeem om op de wedstrijden te stemmen
* Een leaderboard voor degene die de meeste punten heeft
* Een schema waar alle wedstrijden op staan (op dat scherm moet ook gewed worden)

## Wat gaan we niet doen?

We houden ons aan de dingen die we in het interview hebben gevraagd. Als de klant meer eisen wilt dan is dat niet mogelijk. Als het project snel verloopt kan er eventueel met een afspraak een nieuwe eis erbij komen.

## Wanneer is het project af?

Het project is af aan het einde van de 8e week.

# Kosten en baten

## Kosten

Er zijn geen kosten voor de klant.

## Baten

Als het toernooi bezig is hoeft er (bijna) geen administratie gedaan te worden voor puntentelling, wedstrijdschema etc.

Ook dat er een wedsysteem is zodat ze kunnen bieden op een team en er extra fun uit kunnen halen.

# Projectrisico’s

## Intern

Risico: Kwaliteit van code is niet goed

Kans: 2 op 5

Impact: 3 uit 5

Voorkomen: goede afspraken maken over conventies, elkaars code bekijken/controleren

Risico: Project leden kunnen ziek worden

Kans: 3 op 5

Impact: 3 uit 5

Voorkomen: Goede planning waardoor je tijdspeling hebt

## Extern

Risico: Code kan corrupt raken

Kans: 2 uit 5

Impact: 5 op 5

Voorkomen: Goede back-ups maken

# Planning - takenverdeling

