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

|  |
| --- |
| Jarno Touw, Joost Lont, Timo Terpstra, Dominic Baeten |

Inhoudsopgave

[Projectorganisatie 1](#_Toc480447181)

[Wie zijn wij? 1.1](#_Toc480447182)

[Onze project leider 1.2](#_Toc480447183)

Onze notulist…………………….…………………………………………………………………………………………………………1.3

[Opdrachtgevers 1.4](#_Toc480447184)

[Hoe en hoe vaak communiceer word er gecommuniceerd met de opdrachtgever? 1.5](#_Toc480447185)

[Teamoverleg 1.6](#_Toc480447186)

[Contact gegevens 2](#_Toc480447187)

[Projectgrenzen 3](#_Toc480447188)

[Tijdsduur 3.1](#_Toc480447189)

[Wat gaan we wel doen? 3.2](#_Toc480447190)

[Wat gaan we niet doen? 3](#_Toc480447191).3

[Wanner is het project af? 3.4](#_Toc480447193)

[Kosten en baten 4](#_Toc480447194)

Kosten…………………………………………………………………………………………………………………………………………4.1

Baten………………………………………………………………………………………………………………………………………….4.2

[Projectrisico’s 5](#_Toc480447195)

Intern……….…………………………………………………………………………………………………………………………………5.1

Extern…………………………………………………………………………………………………………………………………………5.2

[Planning - takenverdeling 6](#_Toc480447196)

# Projectorganisatie

## 1.1 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.

## 1.2 Onze project leider

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

## 1.3 Onze notulist

Onze notulist is Jarno Touw, als we in vergadering zitten notuleert Jarno alles wat belangrijk is. Om het soms af te wisselen notuleert Joost soms.

## 1.4 Opdrachtgevers

De leraren van onze opleiding (Fedde) 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 gedisplayed worden op de applicatie waar de leraren op teams kunnen inzetten voor punten.

## 1.5 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.

## 1.6 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

Dominic Baeten

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

Tel: 06 34767572

Jarno Touw

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

Tel: 06 45641642

Joost Lont

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

Tel: 06 41625182

# Projectgrenzen

## 3.1 Tijdsduur

Het project duurt 8 weken lang. Eind week 6 moet de web app ingeleverd worden, we hopen week 4 al klaar te zijn met de web app. Eind week 7 moet de c# app ingeleverd worden, we hopen week 5 hier al mee klaar te zijn.

## 3.2 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)

## 3.3 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.

## 3.4 Wanneer is het project af?

Eind week 6 leveren we de web-app in, waarschijnlijk zijn we al eerder klaar maar de overige tijd gebruiken we voor verbeteringen na het inleveren moeten we een presentatie houden. Eind week 7 moeten we de c# app inleveren, daarmee zullen we ook eerder klaar zijn dus is er nog tijd over voor extra verbeteringen ook hierbij moeten we aan het einde een presentatie doen.

# Kosten en baten

## 4.1 Kosten

Er zijn geen kosten voor de klant.

## 4.2 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

## 5.1 Intern

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **risico** | **kans** | **Impact** | **Hoe te voorkomen** |
| Kwaliteit van de code is niet goed | 2 op 5 | 3 uit 5 | Goede afspraken maken over conventies en je daar ook aan houden, elkaars code controleren |
| Project leden kunnen ziek worden | 3 op 5 | 3 uit 5 | Goede planning waardoor je tijdspeling hebt en dus ook goed doorwerken |
| Laptop met nieuw geschreven code kapot laten vallen | 1 op 5 | 4 uit 5 | Regelmatig commits maken en pushen zodat je niks kwijt kunt raken. |
| Iemand valt weg uit je groep | 2 op 5 | 4 uit 5 | Een goede planning maken die al is voorbereid voor zieke mensen zodat je meer tijd over hebt |

## 5.2 Extern

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **risico** | **kans** | **Impact** | **Hoe te voorkomen** |
| Code kan corrupt raken | 3 op 5 | 4 uit 5 | Elke dag back-ups maken zodat je altijd terug kan naar vorige versies. |
| Er kan brand ontstaan in de school | 1 op 5 | 3 uit 5 | Kunnen wij niet voorkomen dat ligt bij de school. |
| Iemand van een andere groep steelt je code | 3 op 5 | 2 uit 5 | Je github project private maken zodat niemand er bij kan alleen je groep en eventueel een begeleider |
| Er zijn nog heel veel externe risico’s maar daar kun je allemaal niet rekening mee houden. | \  \  \  \  \ | \  \  \  \  \ | \  \  \  \  \ |

# Planning – takenverdeling

