Breda

11-04-2014

Versie 0.1

Rio4-Med1E MIKE OERLEMANS, Daniel van bavel, Sven luijten, Jari verhaard

FIFA Developers Edition

Plan van aanpak

# **Inhoudsopgave**

[Inhoudsopgave 1](#_Toc384990041)

[Inleiding 2](#_Toc384990042)

[Achtergronden 2](#_Toc384990043)

[Doelstelling 2](#_Toc384990044)

[De opdracht 2](#_Toc384990045)

[Opdracht Activiteiten 3](#_Toc384990046)

[Opdracht Grenzen 4](#_Toc384990047)

[Producten 5](#_Toc384990048)

[Kwaliteit 6](#_Toc384990049)

[Opdracht Organisatie 7](#_Toc384990050)

[Kosten en baten 8](#_Toc384990051)

[Kosten 8](#_Toc384990052)

[Baten 8](#_Toc384990053)

[Risico Analyse 9](#_Toc384990054)

[Ten slotte 10](#_Toc384990055)

# 

## **Inleiding**

## Achtergronden

Na aanleiding van de eerste 3 periodes van de opleiding Media-Developer en de kennis die we daarin hebt opgedaan moeten we voor deze opdracht een plan van aanpak schrijven.

## Doelstelling

De doelstelling is om deze opdracht snel maar correct uit te voeren, zodat alles toch optimaal werkt.

## De opdracht

De opdracht voor dit project is het maken van een web applicatie die communiceert met een database. De resultaten van wedstrijden moeten via de website in de database gezet kunnen worden. Deze uitslagen worden vervolgens bijgewerkt weer op de site. Deze wedstrijden worden gestreamd via een camera.

# 

# **Opdracht Activiteiten**

**Design**

* Prototype op basis van wireframes
* Datamodel database op basis van wireframes
* Onderzoeksrapport naar streamingdiensten en gebruik hier van
* Een uitgewerkt pouleschema + wedstrijdschema op papier
* Flowchart van design op basis van prototype en datamodel

**Research**

* Onderzoeksrapport applicatie (uitgebreide antwoorden op de leervragen
* Adviesvoorstel voor optimalisatie applicatie
* Flowchart op basis van gegeven applicatie

**1e Optimalisatie ronde**

* Doorvoeren van voorstellen uit optimalisatie
* Invoeren van validatiescripts
* Script invoeren scores in spelerstabel
* Invoeren van finalewedstrijden

**Testen**

* Acceptatietest applicatie
* Uitvoeren van testen
* Testverslag applicatie
* Testrapport wedstrijd streaming

**Presentatie**

* Oplevering project

**2e optimalisatie ronde**

* Optimaliseren van gekozen applicatie

# **Opdracht Grenzen**

Begin datum: 10-04-2014 (08:20)

Eind datum: 02-05-2014 (16:00)

Te laat starten: door te laat te starten zouden we in de problemen kunnen komen, dit omdat de opdracht dan niet binnen de bepaalde tijd af is. En dit dan problemen kan opleveren bij het toernooi.

Te laat eindigen: hiervoor geldt in principe het zelfde als voor te laat starten als wij gewoon doorwerken is er niets aan de hand.

Budget: is hierop niet van toepassing

# 

# 

# **Producten**

* Plan van aanpak
* Samenwerkingscontract
* Wireframe’s
* Prototype
* Database
* Datamodel
* Pouleschema
* Wedstrijdschema
* Flowchart van design op basis van prototype en datamodel
* Onderzoeksrapport applicatie

# **Kwaliteit**

Het eindproduct zal aan de eisen moeten voldoen die in het document staan voor de het “FIFA Development Edition” die te vinden is op Github.

Om de kwaliteit van de webapplicatie zo hoog mogelijk te hebben, bespreken we vooraf wat er moet gebeuren en hoe we dit gaan uitvoeren. Als we ergens niet over uitkomen vragen we het op tijd zodat we niet in tijdsnood komen.

Verder wordt alles gedocumenteerd tijdens de opdracht, dit wordt later na het proces opgeleverd aan de docent.

Nadat de opdracht klaar is. Koppelen we dit terug en lopen we alles nog 1 keer zorgvuldig na op eventuele bugs in de webapplicatie, database of documentatie.

# 

# 

# **Opdracht Organisatie**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Groep** | **Opdracht Begeleider** | **SLB’er** |
| Daniel van Bavel  Jari Verhaard  Mike Oerlemans  Sven Luijten | Fedde van Gils | Sietse Dijks |

**Opdrachtbegeleider:** stuurt de groep aan waar nodig. En controleert de documentatie

**Groep:** Voert de opdracht uit zoals in de documentatie staat, en documenteert wat er is gedaan zodat dit kan worden terug gekoppeld aan de klant.

**SLB’er:** controleert of de documenten inhoudelijk op orde zijn.

# 

# **Kosten en baten**

## **Kosten**

N.V.T.

## **Baten**

* Kennis making met de opdracht
* Tijdverdrijf
* Succesvolle webapplicatie programmeren
* Webapplicatie beheren
* Streven naar een succesvolle oplevering

# **Risico Analyse**

* Onvoldoende kennis/niveau bij opdrachtlid

Dit is een hele grote kans omdat je altijd tegen problemen aanloopt die je in  
eerste instantie niet zou hebben verwacht. Maar zolang wij optijd dingen vragen en/of dingen gaan uitzoeken moet hier altijd een oplossing voor te vinden zijn.

* Ongeschikte opdrachtbegeleider

De gevolgen bij een ongeschikte opdrachtbegeleider is dat er onvoldoende informatie zou worden gegeven. Of een slechte communicatie. Dit zou voorkomen kunnen worden door op tijd afspraken te maken. En deze van 2 kanten nakomen.

* Onvoldoende opdrachtgrenzen

Bij onvoldoende opdrachtgrenzen zou de werkhouding kunnen beïnvloeden, zodra dit het geval is moeten de opdrachtgrenzen worden bijgesteld.

* Tijdsnood

De tijdnood is groot, maar zolang wij altijd door blijven werken is er weinig kans dat het werk niet op tijd af komt, Ook is de motivatie hoog om het opdracht goed af te ronden.

* Onvoldoende aansturing opdracht begeleider

Bij onvoldoende aansturing is er te weinig informatie en een hele slechte start dit kan lijden tot onduidelijk heden wat weer kan lijden tot werk vertraging.

# 

# **Ten slotte**

We hopen u hiermee voldoende te hebben geïnformeerd met dit plan van aanpak. Wij hopen op een succesvol einde van dit opdracht.