

Project Voetbalpool

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Met the militant mongooses | | Versie: 1.0 |
|  | | Datum opgesteld: 14.04.2014  Te Breda |
| Naam leden: | **Corwin Schmitz Steven Logghe**  Van leeuwenhoeklaan 60 Moye keene 82  4904 KS Oosterhout 4791 BH Zundert  06-48417007 06-28647586  **Sven Jansen Yannick van Dolen**  Saturnus 42 professor rommehoek 14  4907 CT Oosterhout 4908 CD Oosterhout  06-42232518 06-81981991 | |
| Klas | RIO4-APO1A/RIO4-APO1B/RIO4-APO1C | |
| Organisatie | Radius College | |
| Opdrachtgever | Fer van Krimpen & Sietse Dijks | |
| Groepsnaam | The Militant Mongooses | |
| Bestandsnaam | **Plan van Aanpak** | |

# Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave 1](#_Toc385939622)

[1. Achtergronden 2](#_Toc385939623)

[2. Doelstellingen 3](#_Toc385939624)

[3. Project opdrachten 4](#_Toc385939625)

[4. Projectactiviteiten 5](#_Toc385939626)

[5. Projectgrenzen 6](#_Toc385939627)

[6. Producten 7](#_Toc385939628)

[7. Kwaliteit 8](#_Toc385939629)

[8. Project Organisatie 9](#_Toc385939630)

[9. Risico’s 10](#_Toc385939631)

[10. Bereikbaarheidslijst 11](#_Toc385939632)

# Achtergronden

Dit groepje bestaat uit 4 leden: Corwin Schmitz, Yannick van Dolen, Sven Jansen en Steven Logghe. We werken aan dit project in het Radius College. Wij zijn de afdeling applicatieontwikkeling. De bedoeling van dit project is dat we een programma maken waarin je kunt wedden op een voetbalteam. De teams gaan aan het einde van het project een zaalvoetbaltoernooi houden, en daarvan worden de scores bijgehouden en wordt er een pool gemaakt met behulp van het programma en er winnaars uit komen voor zowel het voetbaltoernooi als de pool. Ook is het de bedoeling dat we documentatie maken voordat we beginnen met het programmeren, zodat we van te voren al een beeld hebben van hoe het programma eruit komt te zien.

# Doelstellingen

Het doel van dit project is het ontwikkelen van een applicatie waarin verscheidene spelers kunnen wedden op de uitslagen van de wedstrijden, dan vind er aan het einde van het project een voetbaltoernooi plaats, vervolgens komen de spelers die de beste voorspellingen hebben gemaakt er als winnaars uit. Degenen die een wedstrijd goed voorspeld hebben krijgen een aantal punten. Na het aflopen van de deadline wordt er van alle apo groepjes met dezelfde opdracht het beste programma uitgekozen, die vervolgens gebruikt gaat worden in het voetbaltoernooi.

Voor mijlpaalpunten: Zie planning

# Project opdrachten

|  |  |
| --- | --- |
| Het projectnaam is: | FIFA dev. Edition |
| De opdrachtgever is: | Sietse Dijks + Fedde van Gils |
| Deelnemers: | Corwin Schmitz, Steven Logghe, Sven Jansen en Yannick van Dolen |

Wij maken dit project om ervaring op te doen met C#.

De bedoeling is dat we een programma maken waarin je kunt wedden op teams en wedstrijden, net als in Toto, die teams gaan een wedstrijd spelen aan het einde van het project. Ook is het de bedoeling dat we documentatie maken voordat we beginnen met het programmeren, zodat we van te voren al een beeld hebben van hoe het programma eruit komt te zien.

# Projectactiviteiten

**Design**

* Schetsen van applicatie
* Prototypes op basis van schetsen
* Verslag welke gegevens er in een database zouden moeten zitten
* Verslag van onderzoek naar database aan applicatie koppelen
* Flowchart van programflow op basis van bovengenoemde documenten

**Research**

* Onderzoeksrapport applicatie(uitgebreide antwoorden op de leervragen)

**Volbrengen applicatie**

* Werkend product(hoeft niet perfect te zijn)
* Klassendiagram uit Visual Studio

**1e Optimalisatie ronde**

* Optimalisatieplan
* Optimalisaties doorgevoerd

**Test Ronde**

* Technisch testplan
* Acceptatietest
* Uitgevoerde tests
* Verslag van tests

**Oplevering**

* Oplevering project

Als wij al deze punten af hebben, moeten wij deze laten aftekenen bij onze opdrachtgevers. Als alle punten zijn afgetekend, is het project succesvol afgerond.

# Projectgrenzen

De grenzen die onze groep heeft vastgesteld voor dit project zijn als volgt:

* Voorspellingen op basis van de goals
* We moeten met een database werken
* Het programma moet binnen 5 weken af zijn, daarna hebben we 2 weken om het te testen
* Wij houden de uitslagen van de wedstrijden niet bij.
* Nadat de applicatie afgerond is wordt de overige tijd gebruikt om de applicatie te optimaliseren

# Producten

|  |
| --- |
| We moeten de volgende producten inleveren: |
| Bijgestelde planning (wekelijks) |
| Werkende applicatie |
| Bewijskaart(en) (niet verplicht) |
| Definitieve presentatie |
| Individuele reflectie |
| Plan van Aanpak |
| Schets van het scherm |
| Prototype |
| Verslag van gegevens in Database |
| Onderzoeksverslag van koppeling applicatie 🡪 database |
| Flowchart |
| Onderzoeksrapport |
| Klassendiagram applicatie |
| Acceptatie test (functionele test) |

# Kwaliteit

Wij willen de kwaliteit van ons eindproduct garanderen door meerdere malen het programma te testen in de ontwikkelfase. Als het programma af is willen wij het ook door medeleerlingen laten testen. Het programma moet stabiel zijn en voldoen aan de eisen van de opdracht. Ook moet het programma gebruikersvriendelijk zijn. Wij laten alles aftekenen om te verzekeren dat alles goed is. Als wij producten af hebben laten wij deze aftekenen, op die manier koppelen wij terug met de opdrachtgever. Als wij ergens niet uitkomen, kunnen wij naar Sietse Dijks, Fedde van Gils of Fer van Krimpen gaan om advies te vragen. Als wij een fase af hebben, zullen wij deze gaan laten aftekenen.

# Project Organisatie

Corwin Schmitz is de projectleider.

De projectleider is verantwoordelijk voor de goede verloop van het project. Ook zorgt hij voor goede communicatie binnen de groep en het doorgeven van berichten tussen de opdrachtgever en de projectgroep.

Corwin Schmitz Is beschikbaar elke maandag en dinsdag.

Sven Jansen is de lead developer

De lead developer zorgt ervoor dat de code netjes blijft, dat de code conventies goed bijgehouden worden en dat verschillende stukken code op een goede manier worden samengevoegd.

Sven JansenIs beschikbaar elke maandag en dinsdag.

Yannick van Dolen is de GitHub beheerder

De GitHub beheerder zorgt ervoor dat de GitHub folder goed geordend is en altijd bereikbaar is voor de andere teamleden.   
Yannick Is beschikbaar elke maandag en dinsdag.

Steven Logghe is de database beheerder

De databasebeheerder is verantwoordelijk voor het onderhouden van de database, en ervoor zorgen dat de informatie die erin staat bruikbaar is.

Steven is beschikbaar elke maandag en dinsdag.

Wij houden contact via Skype, en we zien elkaar elke maandag en dinsdag op school.  
Wij slaan al onze documenten op in een GitHub folder die wij met onze hele projectgroep delen.  
De opdrachtgevers lopen elke project dag rond door de werkruimte, indien nodig kunnen wij dan contact met hun zoeken.

Voor informatie over contactgegevens, zie: 10. Bereikbaarheidslijst

# Risico’s

Het kan zijn dat we onvoldoende kennis hebben om het project succesvol af te ronden.

Interne risico’s:  
-Het falen van de gebruikte programmatuur.  
-Ziekte van iemand in de organisatie.  
-Afwezigheid.  
-Niet aan de afspraken houden.

Externe risico’s

- Het falen van de laptops

- Het falen van software en of een opslag plaats

# Bereikbaarheidslijst

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam** | **Skype** | **Telefoon** | **Email** |
| Sven Jansen | xSvenHD | 06 42232518 | Sj118881@edu.rocwb.nl |
| Steven Logghe | Ppowersteef | 06 28647586 | D194199@edu.rocwb.nl |
| Corwin Schmitz | corwinschmitz | 06 48417007 | Cs135920@edu.rocwb.nl |
| Yannick van Dolen | Yannick1308 | 06 81981991 | D194390@edu.rocwb.nl |