1 Inleiding en overzicht

In deze les krijg je een overzicht van wat kerntaak 1 van het examen applicatieontwikkeling inhoud.

Kerntaak-1 examen AO omvat alle taken die je kunt uitvoeren **voordat** je aan coderen begint.

Je leert hoe je de samen met de opdrachtgever de afspraken maakt en hoe je samen met de klant en jouw leidinggevende komt tot een ontwerp op papier.

Het examen bestaat uit vier werkprocessen

1. B1-K1-W1, Stelt de opdracht vast (vraaggesprek, PvE)
2. B1-K1-W2, Levert een bijdrage aan het projectplan (Projectplan)
3. B1-K1-W3, Levert een bijdrage aan het ontwerp (FO/TO)
4. B1-K1-W4, Bereidt de realisatie voor (Inrichten testen en documenteren dev. omgeving)

Om beter te begrijpen waarom en hoe we dit allemaal moeten doen gaan we eerst een paar korte oefeningen doen.

Opdracht 1

(schooljaar 2021/22)

Begin deze les met het maken van de mini-module::

https://xerte.talnet.nl/play.php?template_id=842

Download aan het eind de PDF met jouw resultaten en zet die in Teams.

Opdracht 2, Keuken

Stel je wilt een keuken kopen, en je gaat naar een keuken-winkel, hoe gaat dat dan? Stel dat jij in de winkel staat en een klant komt binnen en vraagt om een nieuwe keuken, wat zou jij de klant dan allemaal willen vragen?

Uiteindelijk vraagt de klant: "Hoeveel kost dat?". Als je antwoorden op al je vragen hebt gekregen kun je de klant dan vertellen wat de nieuwe keuken gaat kosten?

Schrijf al je vragen op en bespreek die in een groep.

Als alle vragen beantwoord zijn heb je dan genoeg informatie om:
een **prijs** en een **planning** af te spreken?

Prijs

Dit is wat de keuken kost, kosten bestaan uit: keuken-onderdelen en alle uren die moeten worden besteed om de keuken te bestellen, af te leveren en te installeren.

Planning

De planning moet duidelijk maken wanneer de keuken kan worden geplaatst en wanneer alles klaar is.

Software Development

Als software developer leveren we natuurlijk geen keuken, maar een software product, of een "IT Solution".

Toch zijn er veel overeenkomsten tussen het bestellen van een keuken en het laten ontwikkelen van een software product.

Wat moet je allemaal weten als je een software product gaat bouwen?

Opdracht 3, Software bouwen

Een hip koffie-tentje in Amsterdam wil proberen meer klanten te krijgen. Er worden hele speciale koffiebonen gebruikt voor de koffie en die bonen worden direct van de koffieboeren gekocht. De bonen worden met zeilschepen op een milieu vriendelijke manier naar Amsterdam vervoerd. Het probleem is dat de klanten van dit hippe koffie-tentje dit niet weten en jouw opdrachtgever wil iets met een web-site doen om zijn verhaal te vertellen en zijn koffie-tentje te promoten. De opdrachtgever wil ook graag iets doen op zijn website, zodat bezoekers terugkomen. Hij wil via de nieuwe website zijn klanten aan zich binden. Zo wil hij wekelijks een bepaalde koffiesoort onder de aandacht brengen en daar via de website korting op geven.

Wat moet jij allemaal weten om een prijs en een planning te bepalen.

Schrijf minimaal vijf vragen op die jij aan deze klant zou stellen. Zet deze vragen in een text document (notepad) en zet dit documentje ook in Teams.

Structuur

Je hebt nu heel veel informatie van de klant en om daar structuur in te brengen maken we een onderverdeling; we maken alle afspraken stapsgewijs.

Stap 1, Programma van Eisen (werkproces 1, 115 m.)

Door een vraaggesprek te houden, stellen we vast wat de opdracht op hoofdlijnen inhoud. We proberen te achterhalen welk probleem de klant wil oplossen en hoe hij die oplossing voor zicht ziet.

Stap 2, Projectplan (werkproces 2, 120 m.)

Je stelt een gedetailleerd projectplan op. Dit bespreek je met de klant.

Stap 3, FO/TO (werkproces 3, 2x 210 minuten)

Je maakt een functioneel ontwerp. Deze bespreek je met je klant. Het functioneel ontwerp beschrijft hoe de software er uit gaat zien en hoe het werkt.

Je maakt een technisch ontwerp. Dit bespreek je met je projectleider. Het technisch ontwerp beschrijft hoe de software technisch in elkaar zit.

Stap 4, Maak ontwikkelomgeving en beschrijf deze (werkproces 4, 60 minuten)

Deze stap behoord niet echt meer bij het ontwerp, maar is meer een voorbereiding op het ontwikkelproces. Het ontwikkelproces vind plaats bij kerntaak 2.

In de volgende lessen gaan we alle werkprocessen en opdrachten oefenen.

--

Revision #12
Created 2020-08-20 09:39:06 UTC by Max
Updated 2021-09-02 13:04:41 UTC by Max