

Opdracht F – Vrije ontwerp en bouwopdracht

Omschrijving inhoud opdracht en doel opdracht

Met ontwerptechnieken ga je een applet, game, interactieve website, robot ontwerpen en deze vervolgens ook bouwen. Doel van deze opdracht is dat je vaardigheid ontwikkelt in:

- (1) het omgaan met de scrum methode
- (2) het specificeren van functionele eisen voor een:
 - applet (Androïd of I-Phone)
 - game (Gamemaker)
 - interactieve website (PHP en MYSQL)
 - robot (Parallax)
- (3) het vertalen van functionele eisen in een use case diagram, klassenbeschrijvingen en klassendiagrammen
- (4) het bouwen van een applet, game, interactieve website, robot
- (5) het presenteren van het uiteindelijke product

Aard opdracht

De opdracht is een groepsopdracht en wordt uitgevoerd in groepjes van maximaal 4 leerlingen

Beoordelingsmodel

De beoordeling van het project vindt plaats op basis van het onderstaande beoordelingsmodel:

criterium	omschrijving	zeer slecht	slecht	onvoldoende	voldoende	goed	zeer goed
1	Beschrijving eisen	0	2	4	6	8	10
2	Ontwerp in UML	0	2	4	6	8	10
3	Product	0	8	16	24	32	40
4	Presentatie	0	4	8	12	16	20
5	Proces / evaluatie / samenwerking volgens scrum	0	4	8	12	16	20

Er bestaat geen mogelijkheid tot en regeling ten aanzien van tijdsoverschrijding.

De deadline is in verband met de vaststelling van de schoolexamencijfers keihard !!

Er is geen herkansing mogelijk.