

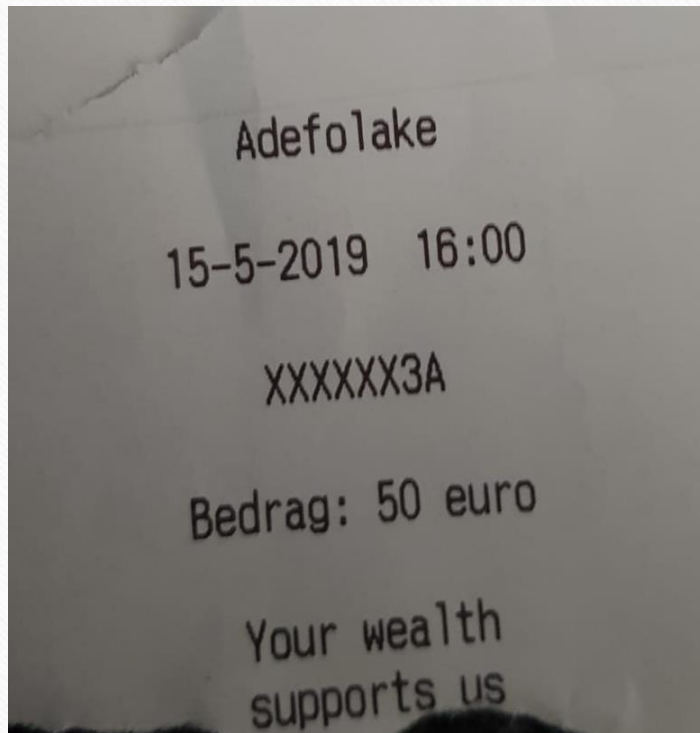
PO MEETING 7

Project 3/4

Sprint Review

functionaliteiten	userstory	taken	storypoints	acceptance criteria
Gelddispenser	de gebruiker wil de juiste hoeveelheid geld krijgen zodat hij het geld krijgt dat gepint heeft	electronisch ontwerp maken	20	er is een duidelijk electronisch ontwerp van de gelddispenser
		mechatronisch ontwerp maken		er is een duidelijk mechantronisch ontwerp van de gelddispenser
		manieren bedenken om het geld te dispensen		minimaal 1 duidelijk beschreven manier hoe het geld precies uit de gelddispenser komt en op watvoor manier we zorgen dat de goede hoeveelheid eruit komt
		ontwerp biljetten maken		er moeten 3 ontwerpen zijn van de bankbiljetten: 10, 20, 50
		ontwerp database van gelddispenser		een duidelijk ontwerp van de database van de gelddispenser waarin we de informatie van de gelddispenser implementeren
bon printen na transactie	de klant wil een transactiebon ontvangen om bewijs te hebben dat hij bij de bank gepint heeft	uitzoeken wat er allemaal op de bonnetje moet gaan komen		duidelijke lijst hebben van wat we 8gaan printen op de bon
		het bonnetje printen op de gui display		als de optie ja wordt geklikt bij de keuze van het bonnetje printen de bonnetje in e gui laten tonen
gui	de gebruiker wilt zonder problemen door de flow van de gui gaan en geld pinnen	gui af hebben		Gui en de connectie met de 5database helemaal af hebben
testplan/rapport				

Bon



- **Naam van de bank**
- **Datum en tijd**
- **Accountnummer *afgeschermd***
- **Opgenomen bedrag**

Testrapport

Testplan en testrapport bank

Naam tester: _____

Fysieke testen van pinautomaat

Test: druk op de knopjes van de keypad.

Verwachting: De knopjes werken.

Test geslaagd? _____

Test: duw met de vinger tegen de RFID aan.

Verwachting: RFID is niet kapot.

Test geslaagd? _____

Test: houd de bon printer vast.

Verwachting: bon printer valt niet uit elkaar.

Test geslaagd? _____

Functionele testen --- losse fysieke onderdelen

Test: druk een cijfer in van de keypad.

Verwachting: Je krijgt het getal terug die op de knop van de keypad staat als output.

Test geslaagd? _____

Test: scan een pasje met de RFID(niet gekoppeld met Java).

Verwachting: krijg een reeks getallen terug als output.

Test geslaagd? _____

Test: print een test bon uit met de bon printer.

Verwachting: er wordt een test bon uitgeprint.

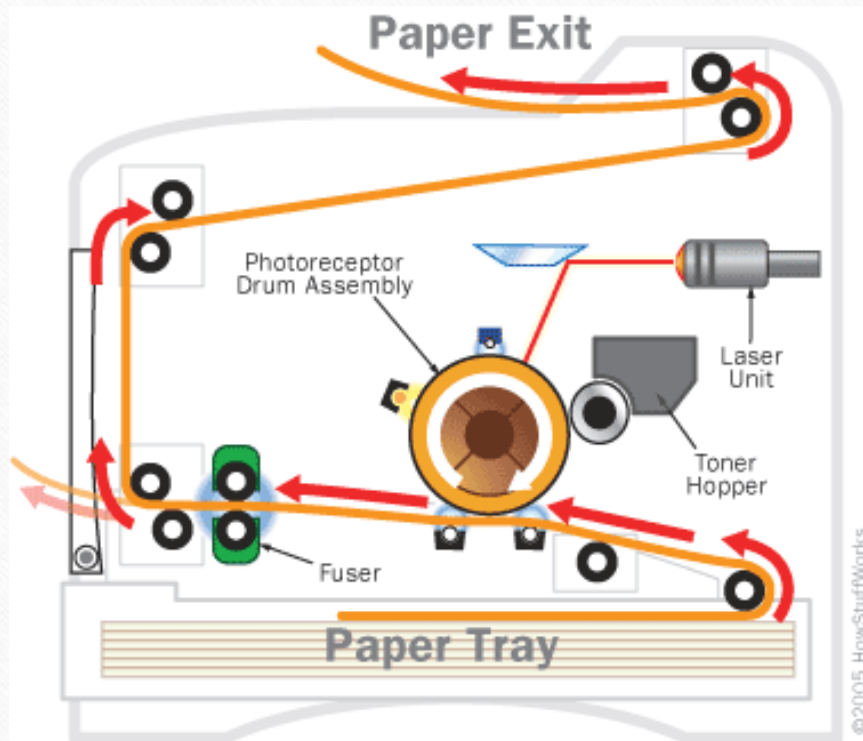
Test geslaagd? _____

Functionele testen van GUI

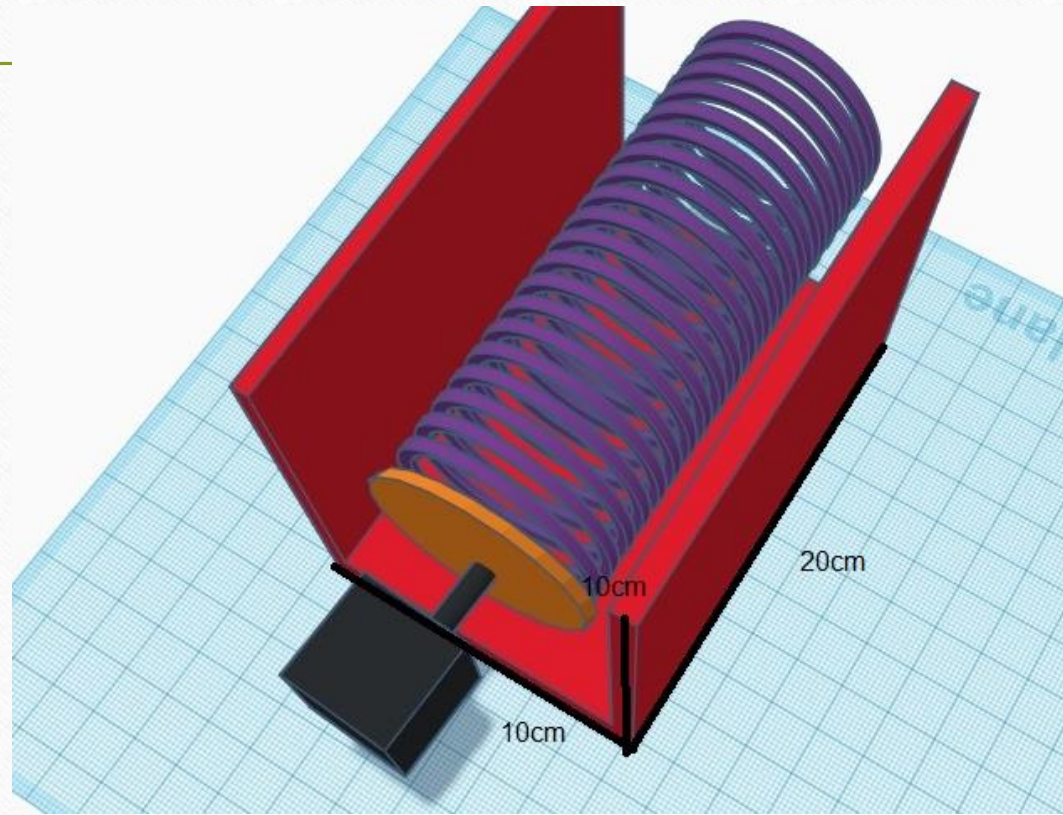
Test: scan een pasje met de RFID in jouw GUI.

Verwachting: pasje wordt gescand in jouw GUI.

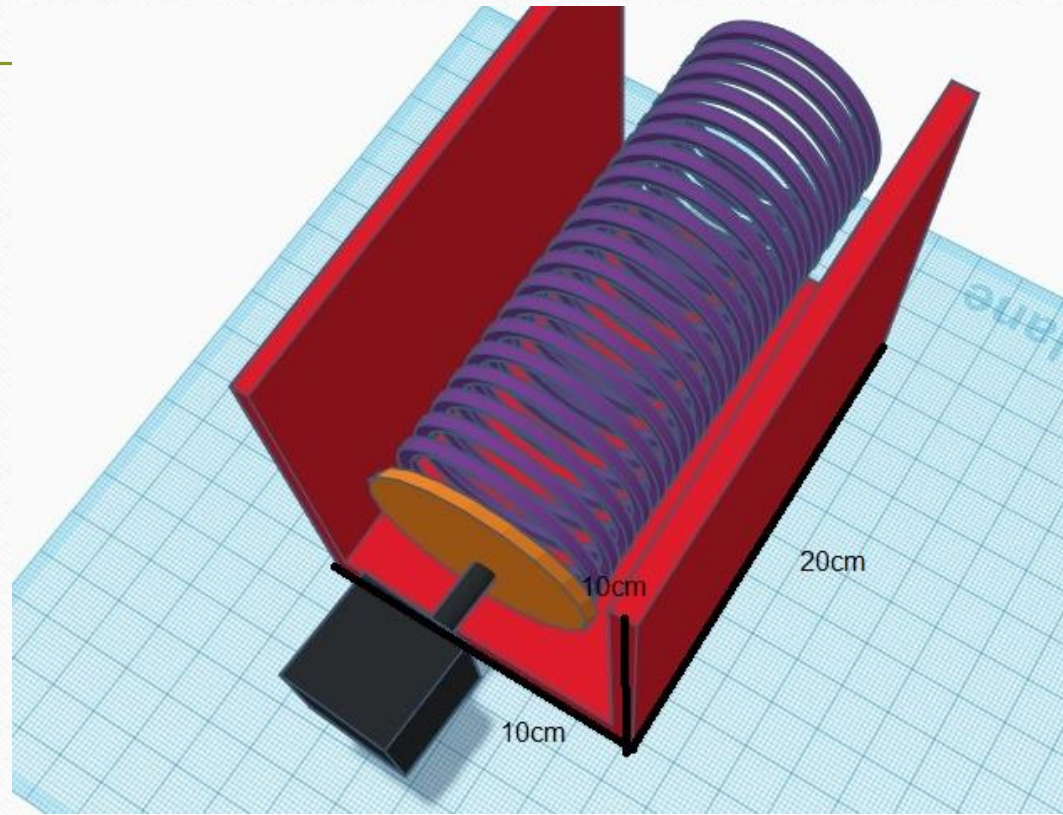
Verschillende concepten voor de gelddispenser



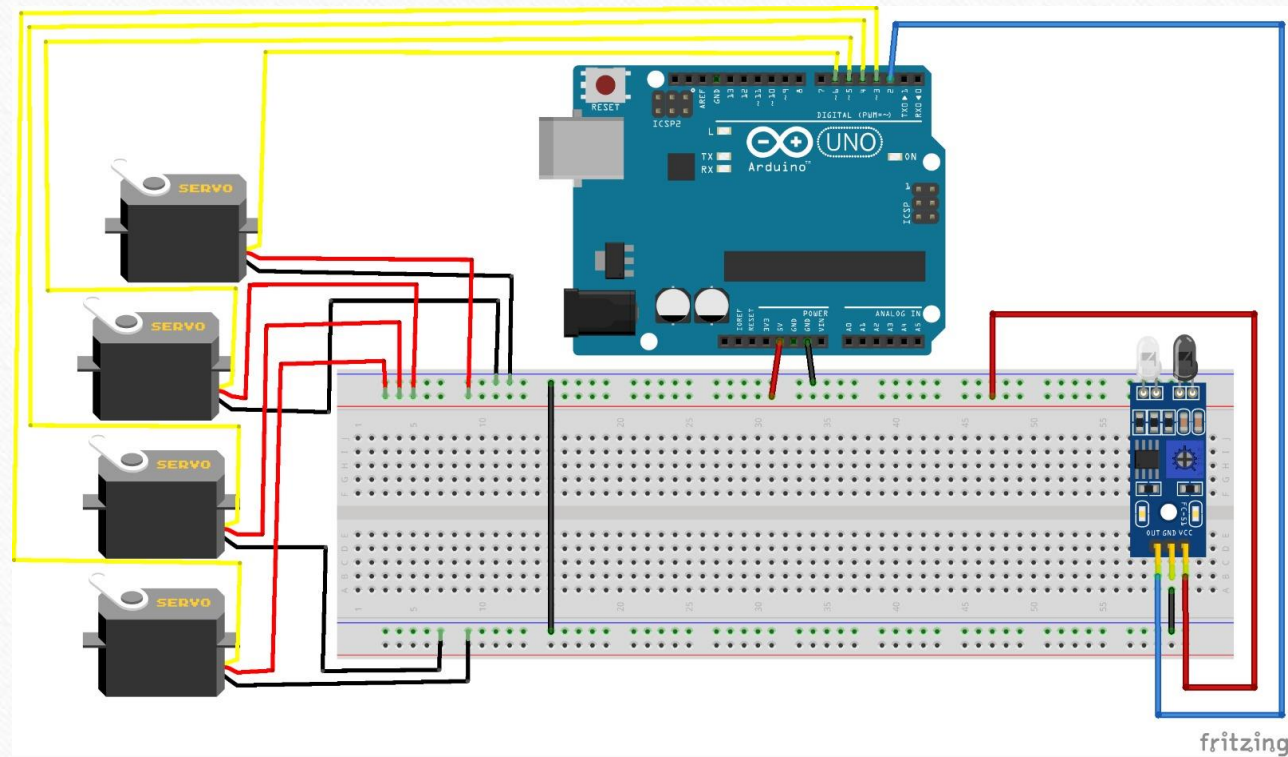
Uitleg concept gelddispenser



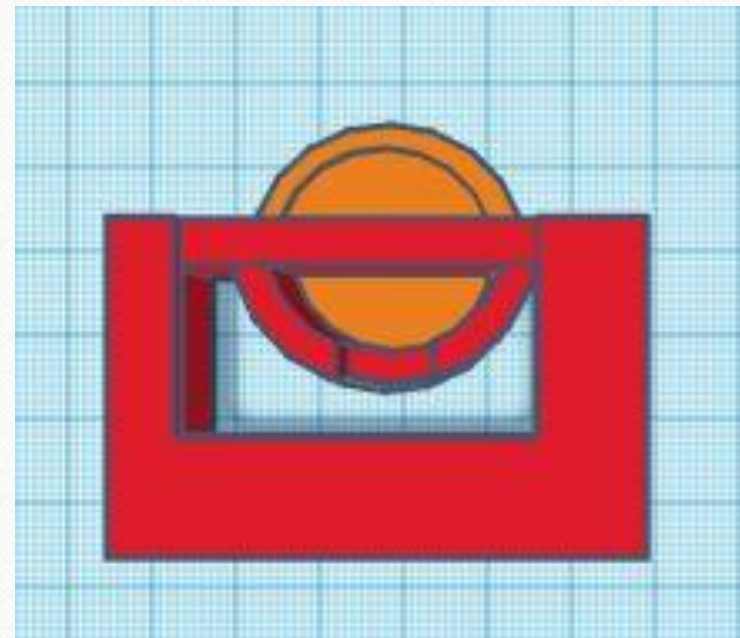
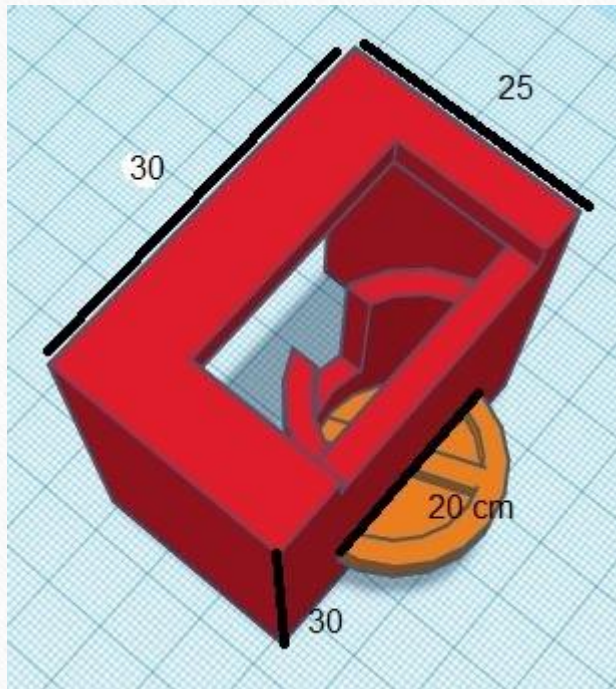
Demo prototype



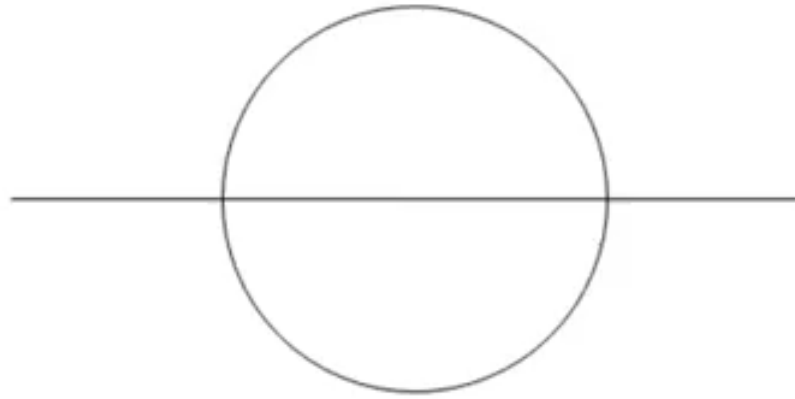
Elektronisch circuit gelddispenser



Uitleg concept gelddispenser



Uitleg concept gelddispenser



Sprint Backlog

functionaliteiten	userstory	taken	storypoints	acceptance criteria
Bon printen na transactie	De klant wilt graag een bon krijgen,zodat ze de informatie van de transactie kunnen bekijken.	Verbind de GUI met de bonprinter	10	De klant krijgt de bon terug met de juiste informatie van de transactie.
		Ontwerp maken van de bonprinter.		
		De bonprinter programmeren zodat de informatie die van de GUI komt verwerkt kan worden.		
Gelddispenser	De klant wilt graag dat het geld veilig uit de geldautomaat komt, want de klant wilt zijn geld hebben.	Behuizing van de gelddispenser bouwen.	20	De klant verkrijgt het opgenomen bedrag uit de gelddispenser.
		Elektronica aansluiten		
		Verbind de GUI met de gelddispenser		
		Database moet worden geupdate		
		ontwerp voor de behuizing keypad/RFID maken	5	Een duidelijke ontwerp van de behuizing maken met maten erbij

Retrospective

Wat ging goed?

- Goed overzicht van de verdere planning van blok 4
- Teamleden zijn altijd aanwezig
- Goede communicatie

Retrospective

Wat kan beter?

- Minder uitstellen
- Website updaten
- Netter werken

