Versie: 1.0

Docenten: Ben van Hoof en Martijn Driessen

Datum: 18-05-2018

Bart Brendeke(598674)

I-Project

PROCES VERSLAG

Inhoud

[1. Inleiding 2](#_Toc516509401)

[2. Pre Game 3](#_Toc516509402)

[2.1. Kwaliteit opgeleverde producten 3](#_Toc516509403)

[2.2. Bijdrage producten 3](#_Toc516509404)

[2.3. Situatiebeschrijving 3](#_Toc516509405)

[3. Game - Sprint 1 5](#_Toc516509406)

[3.1. Kwaliteit opgeleverde deliverables 5](#_Toc516509407)

[3.2. Individuele bijdrage 5](#_Toc516509408)

[3.3. Situatiebeschrijving 5](#_Toc516509409)

[3.4. Leerdoel voor sprint 2 6](#_Toc516509410)

[4. Game – Sprint 2 7](#_Toc516509411)

[4.1. Kwaliteit opgeleverde producten 7](#_Toc516509412)

[4.2. Individuele bijdrage 7](#_Toc516509413)

[4.3. Situatiebeschrijving 7](#_Toc516509414)

[4.4. Leerdoel sprint 3 8](#_Toc516509415)

[5. Game – Sprint 3 9](#_Toc516509416)

[5.1. Kwaliteit opgeleverde producten 9](#_Toc516509417)

[5.2. Individuele bijdrage 9](#_Toc516509418)

[5.3. Reflectie sprint 3 10](#_Toc516509419)

[5.4. Situatie beschrijving 10](#_Toc516509420)

[6. Post game 11](#_Toc516509421)

[6.1. Kwaliteit eindproduct 11](#_Toc516509422)

[6.2. Gehanteerde ontwikkelmethode 11](#_Toc516509423)

[7. Belangrijke rol en functie 12](#_Toc516509424)

[8. Conclusie 13](#_Toc516509425)

[1. Bijlage fact sheet 14](#_Toc516509426)

# Inleiding

In dit document leest u mijn individuele proces, de obstakels waar ik tegenaan liep en hoe ik die heb opgelost. Het doel van dit project was om aan te tonen dat ik de vereiste competenties bezit en mijn ontwikkeling weergeef.

Wat een uitdaging voor mij op technische vaardigheden was dat ik over onvoldoende kennis beschikte van web development. Door hier hard aan te werken beschik ik nu over voldoende kennis en inzicht.

Dit verslag is ingedeeld op basis van de werkwijze van scrum. Eerst wordt de pregame behandeld, dan de game en als laatste de postgame. Aan het eind van elke sprint geef ik voor mijzelf een leerdoel aan voor de volgende sprint.

Op mijn leerdoelen kom ik terug aan het einde van het verslag.

# Pre Game

In dit hoofdstuk komt de pre game aan de orde, hierin vind u het voorbereidingswerk voordat je echt aan het werk gaat plaats. Ook leerde we hier elkaar binnen de projectgroep wat beter kennen.

# Kwaliteit opgeleverde producten

Onze eerst opgeleverde documenten waren nog vol fouten en misten structuur. Na feedback te hebben gevraagd verbeterd hoe ver wij dat konden. In dit subhoofdstuk leest u over de kwaliteit van deze producten.

Ons plan van aanpak had ten eerste een slechte benaming van hoofdstukken en de indeling was rommelig, hoofdstuknamen waren lang en hoofdstukken liepen door elkaar. Fouten in onze spelling en grammatica. In latere versies in verbeterd. Niet alles was in dezelfde stijl omdat ieder zijn eigen stijl heeft. Dit botste en zorgde voor een minder verzorgde uitstraling.

Het doel van een plan van aanpak is dat de opdrachtgever vertrouwen krijgt in. We gaven in hoofdstuk 4 een kleine productbacklog, dit hoort hier niet. In hoofdstuk 4 moesten we ‘het waarom’ (doelstelling) en ‘het wat’ (de beoogde resultaten) van het project behandelen, in plaats daarvan gaven we een korte versie van de productbacklog. In hoofdstuk 5 doen we het zelfde, we geven een korte backlog terwijl we hier de kwaliteitseisen van onze producten moeten behandelen. Daarnaast gaven we in hoofdstuk 6 geen randvoorwaarde, tenminste we dachten dat we die gaven. We hadden nog een goed beeld van randvoorwaarde en konden daardoor geen goede opstellen.

Ons onderzoeksverslag begon met een magere inleiding, hier formuleerden we geen goede onderzoeksvraag. Het onderzoek gaat over welk frontend-framework we het beste kunnen gebruiken in ons project. We stelden een longlist op, hieruit vloeide een shortlist waarop we onze experimenten gingen uitvoeren. Hier miste schetsen/screenshots van onze experimenten, dit gaf een slecht beeld van hoe onze experimenten in werking gingen en hun resultaat. Daarnaast hadden we ons verslag erg technisch opgesteld, we gaven twee begrippen, less en sass. Zonder nadere uitleg .

# Bijdrage producten

Tijdens de pre game heb ik het in frontend framework onderzoek verschillende onderdelen uitgewerkt, zie bijlage fact sheet. Zo heb ik een basis schets gemaakt om na te maken met het framework. En is het onderzoek van bootstrap uitgewerkt. Eerst ging ik opzoek naar uitleg en voorbeelden met bootstrap, dit gaf een oriëntatie hoe deze werkt. Bootstrap wordt veel gebruikt door websites dus aan uitleg en voorbeelden is genoeg materiaal. Eerst in html een structuur opzetten en de classes van bootstrap gebruiken voor de opmaak. Vanuit dit resultaat trok ik

mijn conclusie.

# Situatiebeschrijving

In de pregame liepen we tegenaan dat twee van de drie gekozen frameworks niet in werking kwamen, hier hebben we veel tijd in gestoken om deze twee frameworks toch in werking te krijgen. Maar nadat ieder ernaar had gekeken en voor zichzelf hem werkend te krijgen kregen we het probleem niet verholpen. Gelukkig werkte een wel mee, dit was bootstrap. Bootstrap leek ons ook het fijnste voordat we de experimenten ingingen. Het onderzoek liep frustrerend door het niet aan de praat te krijgen van deze frameworks, we wouden allemaal deze toch werkend krijgen. Een van de twee wou wel opstarten maar zat te vol met errors welke wij niet konden oplossen. Uiteindelijk hebben we dan ook de conclusie getrokken dat we die twee beter niet konden gebruiken. Achteraf gezien moesten we toch proberen toch een nog echt aan de praat te krijgen, zodat er meer materiaal is om te vergelijken. In het vervolg ga ik meer opzoeken wat er precies fout gaat, en waar dan die fout ligt. Als dat niet lukt of te veel tijd opneemt zou ik een andere methode kiezen voor het experiment.

# Game - Sprint 1

In dit hoofdstuk behandelen Sprint 1, dit zijn de eerste 2 weken van de game.

# Kwaliteit opgeleverde deliverables

In sprint 1 hebben het eerste stuk van de website ontwikkeld. Naast dat dit de achterliggende code omvat, zit hier ook documentatie achter. In dit subhoofdstuk bespreken we de kwaliteit van deze producten.

Op de website zelf hebben we meer gefocust op de backend, en daarbij dus de opmaak een beetje achterwege laten. Hierdoor gaat de kwaliteit van de frontend natuurlijk achteruit, maar ook die van de backend erop vooruit. We hebben de website getest en gaandeweg daarbij bugs er zoveel mogelijk uitgehaald. Of stukken anders aangepakt.

De documentatie van sprint 1 hebben we natuurlijk niet achterwege gelaten in dit proces. We hebben een testplan opgesteld, deze bevat hoe wij de website willen gaan testen, hoe de functies moeten werken en hoe we deze gaan testen op hun werking, dit staat uitgewerkt voor elke functionaliteit van de website.

Daarnaast hebben we ook nog een ontwerpdocument gemaakt, daarin verantwoorden wij onze keuzes bij beslissingen over het design. We hebben allemaal de documenten doorgenomen en deze verbeterd. Spelling, grammatica en stijl gecontroleerd. Naar mijn mening zijn de documenten volledig opgesteld, doorgenomen en gebouwd op de versie daarvoor. De fouten zijn verwijderd en nuttige informatie toegevoegd.

# Individuele bijdrage

Ik heb verschillende taken op mij genomen in sprint 1, deze worden dan naar de review verplaatst en opgepakt door een ander. Soms doe je dan een stukje minder goed en verbeterd diegene dat dan, of vult het aan. In de bijlage fact sheet kan je vinden in welke onderdelen er van mij een grote bijdrage was. Ik behandel bewust niet alle onderdelen.

Een veilingsite zonder biedfunctie is natuurlijk niet erg handig, daarom heb ik nog een biedfunctie ontwikkeld. Eerst had Jaimy een begin gemaakt met het weergeven van de biedingen. Dit heb ik opgepakt en de biedfunctie ingebouwd. In het veld van het bod word afgedwongen met een minimale invoerwaarde, deze waarde wordt opgehaald uit de database. Daar wordt dan gekeken wat het hoogste bod is en terug gestuurd om ervoor te zorgen dat er hoger geboden moet worden. Via een andere functie wordt weergegeven wat de bod geschiedenis is van dat voorwerp. Dit wordt ook opgehaald uit de database en weergegeven op de website. Op die manier kun je zien hoe mensen bieden en geeft het een inzicht hoeveel hoger jij je bod moet maken om niet overboden te worden.

# Situatiebeschrijving

Er was een probleem met de biedfunctie. Namelijk als je biedt ga je naar de pagina waar de biedfunctie staat. Dit is niet de bedoeling want deze pagina bevat alleen maar PHP functies. Hier ben ik met Stijn mee bezig geweest, daarnaast hebben de anderen ook nog kort meegekeken. Het was redelijk moeilijk om een goede oplossing te vinden. Wel meerdere oplossingen voor gevonden, maar deze waren of niet voor wat we wilden of deden niet wat we wilden. Zo konden we het afdwingen in het form zelf met een target=\_self, maar dit werkte niet. De reden daarvoor konden we niet vinden. Uiteindelijk hebben we met een stukje javascript op de biedfunctiepagina gezet wat de gebruiker één pagina terug stuurt. Dit leek toen de beste oplossing, maar bleek niet altijd even goed te werken. Dus hebben nog voor een andere oplossing gezocht. Als laatste kwamen we bij een stukje javascript die je in de onsubmit kan zetten in het form, dit script refreshed de pagina. Dit heeft als voordeel dat de gebruiker niet naar een andere pagina wordt geleid, en daarnaast ook dat hij/zij meteen het bod kan zien.

In het vervolg moeten we proberen beter uit te zoeken wat we precies nodig hebben, zodat het zoeken naar een oplossing sneller gaat.

# Leerdoel voor sprint 2

Ik wil in sprint 2 werken aan dat ik beter oplet goed bij te houden wat ik doe, en wanneer. Dit heeft te maken met een stukje planning en structuur. Ik wil dat ik aan het einde van sprint 2 netje op een rijtje heb hoeveel ik heb gedaan, met daarbij wanneer ik dat heb gedaan en hoelang ik hiermee bezig was. Ik heb het gevoel dat dit een realistisch doel is aangezien dit alleen bijhoudt wat ik al doe.

# Game – Sprint 2

In dit hoofdstuk leest u over sprint 2, dit is het vervolg op sprint 1 en week 3 en 4 van de game.

# Kwaliteit opgeleverde producten

In sprint 2 van de game hebben we de volgende slag gemaakt in het ontwikkelen van de website. In dit subhoofdstuk vind u de kwaliteit van deze producten.

Op de website hebben we verschillende functionaliteiten ingebouwd. De functie veilingplaats werkt netjes naar behoren. Het formulier checkt of je alles invult, vervolgens wordt dit in de database waarna de veiling wordt opgehaald en weergegeven op de website. Tijdens de tweede week van sprint 2 hadden we last van mensen die ongeldige invoerwaarden gaven, waaronder HTML tags. Als reactie hierop hebben we de formulieren beter beveiligd, wat tot een beter kwaliteit leidt. Nu werkt de veilingplaats functie netjes en worden er geen ongewenste veilingen geplaatst.

# 4.2. Individuele bijdrage

In sprint 2 heb ik verschillende taken op mij genomen, zoals elke taak worden deze opgepakt na een ander in de review. Of mogelijk eventuele aanpassingen in een later stadium voor verbetering of toevoeging. In de bijlage fact sheet kunt u vinden welke onderdelen ik een grote bijdrage had, ik behandel bewust niet alle producten in dit subhoofdstuk.

Omdat mensen niet de hele site door willen scrollen moest er een zoekfunctie komen. Op die manier kan de gebruiker doeltreffend zoeken. Deze zoekfunctie kan zoeken op titel en op categorie. De gebruiker voert een term in het zoekveld, de zoekterm wordt opgeslagen en vergeleken tegen de database. De achterliggende functie vergelijkt alle titels en categorieën met de invoerwaarde, dan geeft hij alle resultaten waar de zoekterm inzit terug. Deze resultaten worden dan weergegeven op de zoekpagina. Bovenaan de pagina ziet u uw zoekterm, met daaronder de resultaten. Als eerste ziet u alle categorieën met uw zoekterm, daaronder volgen alle veilingen met de zoekterm in de titel. De veilingen worden op de zelfde manier weergegeven als op de overzichtspagina. De categorieën worden weergegeven als kleine knopjes, die leiden naar een specifieke categorie pagina.

# Situatiebeschrijving

Halverwege de tweede week van sprint 2 was er een groot probleem. Het probleem was dat de website niet meer werkte. Dit probleem kwam doordat we probeerden de css classes die in het Nederlands geschreven waren te veranderen naar Engels. We hadden afgesproken om dit aan te houden maar er waren een paar classes toch doorheen gekomen. Omdat de classes op bijna elke pagina worden gebruikt voor de opmaak. Dit proces duurde even en terwijl andere groepsleden door moesten werken werd elke keer de verandering gedownload. Uiteindelijk werkte de site niet meer maar iedereen die aanwezig was had deze al gedownload. Gelukkig was Jaimy thuis gebleven, hierdoor had hij nog niet gedownload en kon hij de versie herstellen. Dit proces duurde tot halverwege de dag, dat is dus 3 dagen in arbeidsuren. De volgende dag kwamen we erachter dat PHPstorm zelf versiebeheer bijhoud. De volgende keer moeten we de dit dus meteen gebruiken.

Het probleem was dat we niet wisten dat versiebeheer gedaan werd door PHPstorm.

In het vervolg ga ik mij beter verdiepen in de software die ik gebruik. En proberen het probleem van taal meteen in het begin te omzeilen met de afspraken duidelijker maken en beter handhaven.

# Leerdoel sprint 3

In sprint 3 ga ik nog beter bijhouden wat ik wanneer doe en welke problemen ik in het proces tegenkom. Dit was mijn leerdoel voor sprint 2. Dat ik dit opnieuw pak komt doordat ik naar mijn mening het leerdoel niet heb gehaald. Ik heb wel beter op een rijtje wat ik heb gedaan maar het is nog steeds niet voldoende naar mijn mening. Ik heb er vertrouwen in dat dit deze keer wel lukt aangezien het deze sprint al beter ging.

# Game – Sprint 3

In dit hoofdstuk leest u mijn proces tijdens sprint 3, ik zal het hebben over mijn mening op de kwaliteit van de opgeleverde producten, mijn bijdrage in de producten, een situatie omschrijving van een moment in sprint 3 en een reflectie op sprint 2.

# 5.1. Kwaliteit opgeleverde producten

In sprint 3 hebben we een laatste sprintbacklog gemaakt, deze omvatte alle nog niet uitgewerkte userstories op een enkeling na. Naast de userstories hebben we ook documentatie afgewerkt. In dit hoofdstuk leest u over de kwaliteit van onze opgeleverde producten.

De in sprint 3 uitgewerkte functionaliteiten zijn zo efficiënt en net mogelijk gemaakt. Dit houdt niet alleen in dat de functie moet werken maar ook dat deze niet onnodig veel code heeft. Door minder code te gebruiken met dezelfde uitkomst wordt de code overzichtelijker en makkelijker aan te passen in de toekomst. Niet alleen dat. Hierdoor voorkom je ook dat functies op meerdere plekken worden gedeclareerd of geïmplementeerd. Naast code kwaliteit hebben we ook geprobeerd alle functies van de website zou eenvoudig en userfriendly te maken, dit levert een betere kwaliteit op als website in algemeen.

Aan documentatie hebben we het testplan verder uitgewerkt en een design voor het dashboard gemaakt. Het design voor het dashboard is vrij eenvoudig, deze heeft alle informatie verdeelt in kopjes, dit maakt het overzichtelijker voor de gebruiker. Daarnaast is er ook nog dashboard voor de beheerder, deze heeft als extra opties om rubrieken en gebruikers te beheren. Het overzicht maakt het dashboard fijner om te gebruiken en levert dus mee aan de kwaliteit van het product. Het testplan is nu zo opgesteld dat het testteam precies weet hoe hun moeten testen. Deze is verdeelt in meerdere hoofdstukken van pagina’s, elk heeft voor elke functie een aparte tabel. In de tabellen staat dan verschillende manieren hoe de betreffende functie getest moet worden. Dit overzicht in het document geeft een hoger kwalitatief document.

# 5.2. Individuele bijdrage

# Sprint 3 had een erg gevulde sprintbacklog, hierdoor heb ik ook aan veel onderdelen gewerkt. Voor een volledige lijst verwijs ik u graag naar de bijlage fact sheet. In dit hoofdstuk leest u over mijn bijdrage aan het dashboard.

# Het dashboard is waar de gebruiker zijn gegevens kan zien en veranderen, zijn biedingen en veilingen kan zien. Daarnaast kan een beheerder ook hier gebruiker en rubrieken beheer vinden. Ik heb zelf de onderdelen gegevens veranderen/zien, bieden zien en gebruiker beheer gemaakt. Als eerst de gegevens pagina, de pagina die je ziet op het moment dat je het dashboard laadt. Daarnaast is het ook mogelijk om op gegevens te klikken. Als de gebruiker zijn gegevens wil aanpassen staat er onder zijn gegevens een knop ‘Aanpassen’, deze opent dan een formulier waar hij zijn gegevens kan aanpassen. Als de gebruiker naar ‘Biedingen’ klikt ziet hij een overzicht van de veilingen waar hij op geboden heeft, de prijs is rood als hij overboden is en groen wanneer hij nog het hoogste bod heeft. Zodra een beheerder op ‘gebruiker beheer’ drukt gaat hij naar een zoekveld waar hij een (gedeeltelijke) gebruikersnaam in moet voeren, deze invoerwaarde wordt dan vergeleken met alle gebruikersnamen in de database. Elke gebruikersnaam die erop lijkt wordt weergeven met daarbij het bijbehorende mailadres. Daar achter staat een knop met gebruiker verwijderen. Op deze manier kan een beheerder ongewenste gebruikers verwijderen. Na verwijderen wordt het gebruikte mailadres ook op een blacklist gezet zodat deze niet nog een keer kan worden gebruikt tijdens registratie.

# 5.3. Reflectie sprint 3

Als ik terug kijk op mijn leerdoel voor sprint 3, beter taken bijhouden, is dit naar mijn mening beter gelukt. Ik heb mijn taken opgeschreven en mijn gemaakte uren bijgehouden, dit heb ik onder andere op het trellobord bijgehouden bij elke ticket die ik op me neem. Daarnaast heb ik ook zodra ik ergens tegenaan liep dit opgeschreven met een korte omschrijving. Door de obstakels bij te houden kan ik beter en sneller te werk gaan in het vervolg mocht ik nogmaals tegen het zelfde probleem aanlopen.

# 5.4. Situatie beschrijving

Op de laatste dag van sprint 3 wilden we graag dat als je een hoofdcategorie opzoekt je ook alle veilingen in de subcategorieën krijgt van deze hoofdcategorie. Om de gebruiker het makkelijker te maken om veilingen te vinden in een categorie. Door alle veilingen weer te geven kan de gebruiker zelf verder selecteren welke subcategorie hij verder wilt specificeren. Ik ging deze functionaliteit inbouwen. Het probleem hierbij was dat bij het ophalen van een veilingen uit een subcategorie zodra er meerdere veilingen in de laagste subcategorie zitten er een array wordt terug gegeven. Hiervoor schreven we een functie om dit te voorkomen. Alleen bleef dit voorkomen. Tijdens het nogmaals uitvoeren van elke query in de database kwam een rijtje terug van de veilingen in subcategorieën. Maar op het moment dat we deze opvroegen vanaf de website bleef een array terugkomen. Na enkele uren besloten we dat het beter was om deze functionaliteit even links te leggen, aangezien dit geen verplichte is maar wel fijner voor de gebruiker. Tevens zijn alle functies nog wel aanwezig. Deze kunnen later gebruikt worden om de functie later weer op te pakken.

De volgende keer ga ik proberen objectiever te kijken naar de functies, hierdoor zou ik sneller het probleem kunnen vinden.

# Post game

De post game is de laatste week van het project, hierin vinden laatste documentatie en testen plaats. In dit hoofdstuk bespreek ik de kwaliteit van het eindproduct en de gehanteerde ontwikkelmethode.

# 6.1. Kwaliteit eindproduct

In dit subhoofdstuk bespreek ik de kwaliteit van het gehele eindproduct.

Gedurende het gehele project is de website een evolutie proces doorgegaan. Elke keer als een pagina werd gemaakt werd deze na afronding in de review geplaatst. Tijdens de review werd dan een pagina aangevuld met nieuwe visies. Naast dat werden er ook pagina’s in een nakomende sprint weer opnieuw opgepakt. Een voorbeeld hiervan is de index pagina. Eerst was deze gelijk aan de overzichtspagina maar na verloop van tijd veranderde deze in zijn eigen pagina. Zo kwamen er kopjes populaire veilingen en laatste kans. Naast een mooie website en ontwikkeling hierin is er ook veel energie gestoken in de kwaliteit van de code, hier zijn bijvoorbeeld notities geplaatst zodat deze leesbaarder worden voor andere developers.

Naast de website hebben we ook veel documentatie afgelegd. Elk document is meerdere malen verbeterd door elkaar, hierdoor kan je een kwalitatief beter product opleveren. We hebben bij elk hoofdstuk in elk document gekeken naar voorbeelden hoe dat document of dat hoofdstuk opgesteld moet worden. Door te kijken hoe andere het document hebben gemaakt maak jij minder fouten, wat als resultaat heeft een beter product.

# 6.2. Gehanteerde ontwikkelmethode

De ontwikkelmethode die wij hebben gebruikt heet SCRUM, een kenmerkend iets is dat je het product in delen oplevert aan de opdrachtgever. Het voordeel hiervan is dat je niet aan het einde van het project erachter komt dat de opdrachtgever wat anders in gedachten had. Een nadeel van SCRUM is dat je niet eerst bijvoorbeeld de hele database kan maken. Dit komt omdat je in delen een product oplevert, je moet dan ook voor een functie het design, HTML, PHP, CSS en database maken maar alleen wat je nodig hebt voor die functie. Dat kan leiden tot minder productie omdat je niet in een keer kan door werken of dat je populaties moet maken om later weg te gooien. Wij hebben deze methode redelijk strak gevolgd. Eerst de postgame gedaan, toen game en als laatste een postgame. Elk begin van een sprint hadden we een vergadering met de productowner, hier bespraken we de vorige sprint en welke backlogitems hij in de sprintbacklog wilde hebben. We hebben alleen wel soms afgeweken van wat de productowner had opgelegd in verband met dat ons dat handig leek, dit is niet hoe SCRUM werkt. Maar over het algemeen vond ik deze methode fijn. Door het in stukken opleveren van een product kan je beter focussen op dat onderdeel en heb je een beter idee wat de opdrachtgever wilt. Daarnaast heb je door een beter idee te hebben van de wensen van de opdrachtgever minder kans op het onnodig maken van code. Mijn mening wordt gedeeld door de groep.

# Belangrijke rol en functie

Tijdens het project heb ik overal wel aan meegeholpen, van ontwerpen tot de database. Zo heb ik Echter heb ik mij vooral bezig gehouden met het maken van de functies en het implementeren op de website. Ik ben het meest trots op de zoekfunctie, deze vergelijkt de zoekterm met alle titels en categorieën in de database en geeft deze vervolgens weer. Daarnaast heb ik ook veel functies op me genomen voor review. Het reviewen is nodig omdat je over je zelf geschreven code minder goed kunt beoordelen, de gene die dan de functie in de review neemt controleert hij of deze toebehoren werkt en of er nog toevoegingen zijn aan deze functionaliteit. Tijdens het project ben ik twee keer voorzitter geweest, een keer notulist en twee keer scrummaster.

# Conclusie

Tijdens het project heb ik niet alleen hard aan het project gewerkt, maar ook aan mijzelf. Aan elk einde van een sprint zet ik ook nieuwe leerdoelen opgesteld, en behandel deze dan ook aan het einde van de volgende sprint of deze zijn gehaald. Ook heb ik in het begin een obstakel gedefinieerd, deze was dat ik niet veel kennis af had van web development. Ik heb hier dan ook meer aandacht aan besteed, om de reden dat ik mijn gat in de kennis op basis van web development wil vullen. Dat ik meer aandacht heb besteed aan web development heeft als resultaat dat ik meer bezig ben geweest met de website zelf. Op die manier kon ik het meeste leren van dit project. Naast dat ik meer kennis heb verworven op het gebied van web development heb ik mij ook ontwikkeld op persoonlijke vlakken, ik heb beter leren plannen en taken/momenten bijhouden. Dit kan je terug zien in dat in het begin van het project minder mijn uren zijn vast gelegd en in sprint 3 zie je precies waar ik mee bezig was. In een vervolg project zou een leerdoel kunnen zijn dat ik mijn verbetering in plannen laat afzakken, ik moet dit dus in het vervolg goed blijven doen.

# Bijlage fact sheet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Competentie** | **Criterium** | **Bewijs van bijdrage** | **Toelichting** |
| IP 1 (analyse opdracht, inrichting project) | 1-Bijdrage PvA | PvA inleiding, hoofdstuk 7, 10, 11 (zie plan van aanpak) | *We hebben het hele verslag samen gemaakt, in deze hoofdstukken heb ik de grootste bijdrage gehad.* |
| IP 1 (analyse opdracht, inrichting project) | 2-Werken volgens SCRUM | Scrumboard (bijlage scrumboard), dailystandup, vergaderen. | *We leveren elke twee weken onderdelen van het product op. Ikzelf werk ook met kleine taken uit de sprint backlog die daarvoor uit de product backlog komen.* |
| IP 1 (analyse opdracht, inrichting project) | 3-Afstemming bijdrage, planning | Scrumboard (bijlage scrumboard), dailystandup | *We overleggen hoe we alle taken verdelen, en hoelang we hiermee bezig denken te zijn.* |
| IP 2 (onderzoek doen, advies concluderen) | 1-Formuleerd onderzoeksvragen. | Zie frameworkonderzoek.docx inleiding. |  |
| IP 2 (onderzoek doen, advies concluderen) | 2-Gebruikt toepasselijke informatie bronnen en beoordeelt a.d.h.v. criteria. | Zie frameworkonderzoek.docx hoofdstuk longlist en shortlist. |  |
| IP 2 (onderzoek doen, advies concluderen) | 3-Zet experimenten in voor beantwoorden onderzoeksvragen. | Zie frameworkonderzoek.docx hoofdstuk experimenten subhoofdstuk bootstrap. |  |
| IP 2 (onderzoek doen, advies concluderen) | 4-Levert onderzoeksrapport op. | Zie frameworkonderzoek.docx. |  |
| IP 3 (vertaling ontwerpen) | 1-Maken grafisch. | Zie design.docx. |  |
| IP 3 (vertaling ontwerpen) | 2-Maken functioneel en technische ontwerpen. | Zie functioneelontwerp.docx. |  |
| IP 3 (vertaling ontwerpen) | 3-Gebruik methoden propedeuse. | Zie frameworkonderzoek.docx en design.docx. |  |
| IP 3 (vertaling ontwerpen) | 4-Verantwoording keuzes | Zie frameworkonderzoek.docx en design.docx. |  |
| IP 4 (realisatie product door aantoonbaar gebruik kennis) | 1-Realisatie o.b.v. ontwerpdocumentatie | Biedmethode, detailpagina, overzichtpagina, zoekfunctie, zoekpagina, zoekveld, PDOfuncties, create table staments, insert into statements (zie website/code) | *Ik heb de biedmethode gemaakt, grote bijdrage op de detailpagina, de overzichtspagina automatisch uit de database laten komen samen met de zoekpagina. De zoekfunctie voor de zoekpagina gemaakt. Ik heb veel PDOfuncties gemaakt. Create en insert statements voor de dummy database aangepast.* |
| IP 4 (realisatie product door aantoonbaar gebruik kennis) | 2-Gebruik van verworven kennis | Biedmethode, detailpagina, overzichtpagina, zoekfunctie, zoekpagina, zoekveld, PDOfuncties, create table staments, insert into statements (zie website/code) | *Ik heb de pagina’s/code geschreven met kennis van de voorgaande courses. Zo gebruik ik PHP, HTML, CSS, DDL en DML om tot mijn doel te komen. Dit combineer ik dan met de geleerde structuur en standaards om goede code te schrijven.* |
| IP 4 (realisatie product door aantoonbaar gebruik kennis) | 3-Benodigde nieuwe kennis opdoen | Opmaak van de website/back-end code met javascript. | *Ik was niet bekend met javascript of framworks. Hier heb ik mij beide in moeten verdiepen. Ook moest ik me nog iets verdiepen/opfrissen in PHP.* |
| IP 4 (realisatie product door aantoonbaar gebruik kennis) | 4-Voldoende groot aandeel aan groepsproduct | Scrumboard (zie bijlage scrumboard) | *Ik heb naast de taken die ik heb toegenomen op het scrumboard ook kleine stukjes geholpen aan andere tickets. Mijn zwaartepunt lag wel bij de biedfunctie/detailpagina in de tweede week.* |
| IP 6 (planmatig & gestructureerd werken) | Met detailplanning werken en planbord bijhouden  Actief sturen op verloop van project | Zie bijlage Checklist IP-6\_plannen.docx. |  |
| IP 7 (presenteren, rapporteren en gesprekken met groepsgenoten) | Presentatie voorbereiden en uitvoeren | Zie bijlage Checklist IP-7\_presenteren.docx. |  |
| IP 7 (presenteren, rapporteren en gesprekken met groepsgenoten) | Kennen en toepassen van vergaderrollen-en procedures | Zie bijlage Checklist IP-7\_vergadering deelnemer.docx en Checklist IP-7\_vergadering voorzitter.docx. |  |
| IP 8 (bijdrage aan goed functioneren projectgroep) | Kritisch kijken naar eigen bijdrage en die van groepsgenoten aan samenwerking | Zie bijlage Checklist IP-8\_feedback in IPV.docx. |  |
| IP 8 (bijdrage aan goed functioneren projectgroep) | Feedback geven op gedrag | Zie bijlage Checklist IP-8\_feedback op gedrag.docx. |  |
| IP 8 (bijdrage aan goed functioneren projectgroep) | Feedback geven op product | Zie bijlage Checklist IP-8\_feedback op product.docx. |  |
| IP 9 (zelfreflectie) | Analyse drie momenten. | Zie hoofdstukken \*.4. en \*.5. en conclusie. |  |