



Projectleeswijzer

CRUD – Webapplicatie reisorganisatie

Versie 1.0.0


Onderdeel van traject: Web development

Vervolg na dit project: -

Samenvatting project

Samen met een (of in beperkte gevallen twee) klasgenoten ga je aan de slag om een webapplicatie te ontwikkelen met gebruik van de CRUD-functionaliteiten. De webapplicatie die je uitwerkt is voor een zelfverzonnen reisorganisatie.

Tijdens dit project ben je op grote schaal bezig met het uitwerken van de eisen die opgesteld staan in dit document met gebruik van HTML, CSS, JS, PHP, SQL en GIT.





Versiebeheer

1.0.0	Youri Gruiters	Eerste definitieve opzet document.
-------	----------------	------------------------------------

Meta-data van het project

SBU (klokuren) en doorlooptijden	8 uur per week (+- 7 lesweken)
Voorkennis	HTML, CSS, PHP, JS, SQL, Git
Kerntaken/werkprocessen	B1-K1-W1 -> Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang B1-K1-W2 -> Ontwerpt software B1-K1-W3 -> Realiseert (onderdelen van) software B1-K1-W4 -> Test software B1-K2-W2 -> Presenteert het opgeleverde werk
Werkvormen/Leeractiviteiten	Groepen van 2 (en 3 in uitzondering)
Gerelateerde modules	HTML, CSS, PHP, JS, SQL, Git
Technische omgevingen	XAMPP/WAMP (of vergelijkbaar), GitHub (of vergelijkbaar), code-editor, Trello (of vergelijkbaar)
Groepsgrootte en groepskeuze	Minimaal 2, maximaal 3 (alleen bespreekbaar met docent)
Ontwikkelmethode	Gebruik van SCRUM en GIT
Leerdoelen	Algemeen Communiceren met opdrachtgever(s). Plannen van het project in samenwerking met groepsgenoten en opdrachtgever(s). Om de week voortgang presenteren aan de opdrachtgever(s). Maken van een grote webapplicatie met HTML, CSS, PHP, JS, SQL en Git. Gebruik maken van samenwerking bij een groot project met GIT en SCRUM. Presenteren en verdedigen van een gemaakt project. CRUD C – Create -> toevoegen van data aan database. R – Read -> Ophalen van data uit database. U – Update -> Het wijzigen van data in database. D – Delete -> Het verwijderen van data uit database.

Softskills	Plannen Communiceren Zelfstandig werken Groepsmatig werken Probleemoplossend werken Presenteren
Op te leveren producten	Website met gebruik van GitHub (of vergelijkbare omgeving) Database is inbegrepen bij het project op GitHub Checklist van geteste onderdelen Aantonen van planning via Trello (of vergelijkbare omgeving)
Manier van oplevering	Op Teams: <ul style="list-style-type: none"> - Link naar GitHub repository;
Hulpbronnen	Presentaties van periode 3 - PHP/SQL/HTML/CSS/JavaScript https://www.youtube.com/playlist?list=PLt7OQG6rAE6m4b8vnaA3TUSMM-qnorl8Y -> Video tutorial PHP (PDO)/SQL/HTML/CSS Docenten Klasgenoten Het internet
Planning	Trello.com (of vergelijkbare omgeving)
Beoordeling	O/V/G (wordt omgezet in een 4/6/8)
Mijlpalen/fases	Fase1 -> HTML/CSS Fase2 -> PHP: Create Read Update Delete (CRUD) Fase3 -> Presenteren van project (video uitleg) Tijdens elke fase zijn Go/No Go momenten verwerkt waar studenten aan moeten voldoen om verder te kunnen gaan.

Planning

Week	Lesuren	Taak	Go/No Go
1	8	Fase1 -> HTML/CSS	1: Planning
Vakantieweek			
2	8	Fase1 -> HTML/CSS	2: Opzet HTML (Huisstijl met kleuren en fonts, logo)
3	8	Fase1 -> HTML/CSS	
4	8	Fase1 -> HTML/CSS	3: Opzet HTML en begin PHP
5	8	Fase2 -> PHP CRUD	
6	8	Fase2 -> PHP CRUD	Eerste beoordelingsmoment
Toetsweek	8	Fase2 -> PHP CRUD	4: Opzet PHP
7	8	Fase2 -> PHP CRUD	
Projectweek	8	Presenteren webapplicatie	Tweede beoordelingsmoment
Herkansingweek	8	Presenteren webapplicatie	Herkansing beoordelingsmoment



Korte beschrijving van het project

Beste stagiaires, welkom bij ons in de organisatie. Normaal gesproken laten wij onze stagiaires niet direct meedraaien op echte grote projecten tijdens de eerste 10 weken van de stage. Om deze reden laten we jullie in samenwerking met GIT aan de slag gaan om een schaduwproject uit te werken.

Aangezien we zijn geïnformeerd dat jullie kennis hebben van de CRUD-functionaliteiten, hebben wij een mooie webapplicatie bedacht die wij in de toekomst nodig hebben. Jullie gaan aan de slag met het ontwikkelen van de webapplicatie voor een reisorganisatie, voel je verder vrij om zelf te kiezen wie en wat er aangeboden wordt op de applicatie.


We hebben onderstaand nog wat functionaliteiten en eisen uitgewerkt, hopelijk komen jullie hiermee uit de voeten. Probeer vooral in contact te blijven met ons (docenten) als projecteigenaren, communicatie bij deze grote opdracht is van groot belang.

Veel succes!

Functionaliteiten

Onderstaand vind je verschillende functionaliteiten die jullie in de webapplicatie moeten toepassen, je zult snel opmerken dat hier verschillende niveaus van eisen in staan die ook optioneel zijn.

Daag je eigen groepje ook uit om zoveel mogelijk functionaliteiten kwalitatief uit te werken in het project, dit is natuurlijk een perfect project voor je portfolio en kennis voor de aankomende stageperiode.

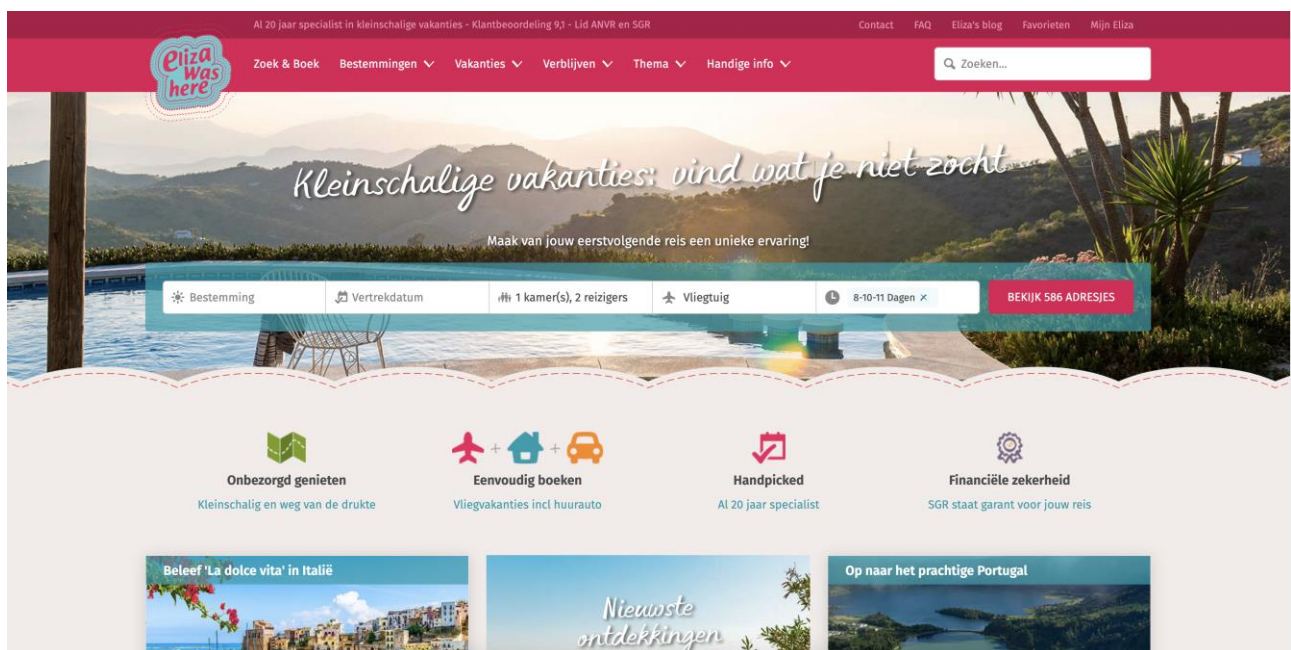


Voorbeelden van webapplicaties voor reisorganisaties

<https://www.riksjatravel.nl/>

<https://www.elizawashere.nl/>

<https://www.333travel.nl/>



Begin van het project

Kies een klasgenoot waarmee je gaat samenwerken, je zult de gehele periode met deze klasgenoot werken aan het project voor de webapplicatie. Een van de studenten zal een GIT-repository aanmaken waarin jullie samen gaan werken.

Zorg ervoor dat **niemand** direct naar de 'hoofdbranch' kan pushen, zo forceer je jezelf gebruik te maken van GIT branches, dit is een verplichting. Voor dit project verwachten we een professionele uitwerking te ontvangen als webapplicatie, strak met een goede huisstijl.

(Geen website met gekke achtergronden en plaatjes zoals je de rest van leerjaar 1 wel hebt kunnen doen.)

Functionaliteiten

Voorkant van de website

- De website bevat minimaal de volgende pagina's: Homepagina, over ons, informatie over locaties, contact.
- De website heeft een duidelijke huisstijl.
- De homepagina bevat een onderdeel waarmee reizen gevonden kunnen worden, dit onderdeel mag natuurlijk op meerdere pagina's te vinden zijn. Het invullen van dit onderdeel stuurt de gebruiker door naar een pagina met resultaten. (Zie afbeelding op de vorige pagina voor een voorbeeld)
- Wanneer een gebruiker reizen heeft gevonden naar zijn/haar wensen dan kunnen deze geboekt worden.
- Alle pagina's zijn vullend met informatie, we verwachten niet alleen een zoekformulier te vinden maar net als op echte websites duidelijke content.
- Ergens op de website is informatie te vinden over de 'Privacy policy' en 'Algemene voorwaarden'.

- De website bevat een loginsysteem met alle mogelijke toepassingen kijkend naar: inloggen, uitloggen, registreren en vergeten wachtwoorden voor een account. (Het valideren van de wachtwoorden/accounts mag via email of de admin panel)
- Een gebruiker moet via een loginscherm bij het kopje 'mijn account' kunnen inloggen om zijn/haar persoonlijke gegevens en reizen terug te kunnen vinden, de reizen kunnen hier ook geannuleerd worden.
- Op de contactpagina moet een bericht verstuurd kunnen worden naar de reisorganisatie.

Admin panel van de website

- De website bevat een inlogscherm waarmee beheerders naar de admin panel kunnen navigeren.
- De beheerders kunnen in de admin panel zien welke reizen geboekt zijn door klanten, de reizen kunnen vanuit daar ook verwijderd worden.
- De beheerders kunnen in de admin panel alle CRUD-functionaliteiten toepassen op reizen die zichtbaar zijn op de webapplicatie. Aanmaken, uitlezen, aanpassen en verwijderen.
- Gebruikers kunnen recensies plaatsen voor alle reizen.

Optionele functionaliteiten

Het toepassen van alle onderstaande optionele functionaliteiten is een flinke klus. Wil je gebruik maken van optionele functionaliteiten? Denk dan eerst even goed na welke functionaliteiten je leuk lijken om aan te werken. Je bent verplicht om minimaal 1 extra functionaliteit uit te werken voor zowel de voorkant als de admin panel.

Voorkant van de website

- Tijdens dat een gebruiker via het boekonderdeel op de homepage een reis aan het samenstellen is kan hij/zij hier ook direct extra opties aan toevoegen. Dit zal dan ook bij de pagina met resultaten worden getoond. (Denk aan auto's, hotels of dergelijke te huren)
- Met gebruik van het formulier kunnen reizen worden gevonden met dynamische datums, zo kan een gebruiker bijvoorbeeld een hele maand selecteren en geeft de applicatie verschillende mogelijkheden reizen terug in deze periode.
- De webapplicatie is pixel-perfect uitgewerkt, zowel normaal als 'responsive'.

Admin panel van de website

- Vanuit het admin panel moeten accounts voor beheerders gemanaged kunnen worden.
- Vanuit het admin panel kunnen beheerders recensies valideren.
- Voor verschillende onderdelen van de applicatie worden mails gestuurd, je bent vrij om te kiezen welke onderdelen dit zijn.



Beoordelingsmomenten van het project

Algemeen

Tijdens het project zijn verschillende beoordelingsmomenten ingepland waar je een 'go' of 'no go' te horen zult krijgen, ook zijn er beoordelingsmomenten ingepland specifiek voor het ontvangen van feedback en/of het afronden van het project.

Je hebt een 'go' nodig op de onderstaande onderdelen om verder te kunnen gaan naar het volgende onderdeel. De 'go/no go' momenten worden bijgehouden in een Excel sheet.

Week 1 - Planning

Tijdens de eerste week ga je aan de slag met het uitwerken van een planning voor het project. Deze planning is uitgewerkt met een indicatie voor de einddoelen van de verschillende sprints, denk er hier ook aan dat je bij het einde van elke sprint een mail verstuurd naar de producteigenaar.


Week 2 - Opzet huisstijl (Huisstijl met kleuren en fonts, logo)

Tijdens de tweede week ga je aan de slag met het opzetten van de basis van het project. Denk hierbij aan de huisstijl met kleuren en fonts, een logo voor de website en andere belangrijke zaken. Alle keuzes die je hebt gemaakt plaats je in een pdf-bestand, google bijvoorbeeld op 'Font and color palette' voor voorbeelden.

Week 4 - Opzet HTML en begin PHP

Aan het eind van week 4 wordt verwacht dat het project een duidelijke indicatie heeft van hoe de website er qua design in HTML/CSS uit komt te zien. Dit betekent dat je hier nog niet per se de volledige website uitgewerkt hoeft te hebben.

Rond deze tijd moet er ook al zeker nagedacht zijn over de eerste implementaties met gebruik van PHP, begin hier ook niet te laat aan.





Week 6 - Eerste beoordelingsmoment

Zie laatste pagina.

Toetsweek - Opzet PHP

Na de toetsweek komt het eerste moment waar je het project zou kunnen afronden, het is dus de tijd om de puntjes op de i te zetten.

Met bovenstaande reden in gedachte verwachten we dat je tijdens de toetsweek de opzet zo ver mogelijk klaar hebt van PHP. Hierna kun je jezelf goed gaan richten op een eindpresentatie.

Projectweek - Tweede beoordelingsmoment

Zie laatste pagina.

Herkansingsweek - Herkansing beoordelingsmoment

Zie laatste pagina.



Beoordelingspunten van het project

HTML en CSS

- Toepassen van de, al bekende, HTML- en CSS-vaardigheden uit leerjaar 1.
- Gebruiken van correcte HTML-formulieren bij toepassing van PHP.
- Een volledig 'responsive' website.
- Behaalt een score van 80+ bij een SEO test (<https://seositecheckup.com/>).

PHP

- Alle statements zijn verwerkt met gebruik van de PDO-methode, hierbij wordt – waar nodig – gebruik gemaakt van 'prepared statements'.
- De website maakt correct gebruik van de GET- en POST-methodes.
- De PHP-data worden op een juiste manier verwerkt, gebruikers komen bijvoorbeeld nooit op pagina's waar ze niet horen te zijn.
- Er wordt correct gebruik gemaakt van de \$_SESSION-data.
- Er wordt gebruik gemaakt van een duidelijke mappenstructuur voor uitvoerende-, pagina- en hulp-bestanden bij PHP.

SQL & Databases

- De applicatie maakt gebruik van een duidelijk en correct gestructureerde database.
- De 'primary keys' zijn correct uitgewerkt in de database.
- Alle CRUD-query's zijn op de juiste manier toegepast.

JavaScript

- JavaScript wordt gebruikt bij het valideren van de data van minimaal één van de formulieren op de website.
- Er wordt verder gebruik gemaakt van minimaal 3 implementaties met JavaScript, hierbij ben je vrij om te kiezen waarvoor dit wordt gebruikt. De verwachting is wel dat het meerwaarde heeft en minimaal 20 regels groot is per toepassing.

Testen

- Schrijf een testcase voor jouw website aan de hand van het onderstaande voorbeeld. Alle onderdelen van de webapplicatie moeten hierin worden toegevoegd.

	Create	Update	Delete	Read	Gelukt?
De eigenaar kan een [item] toevoegen	x				nee
De eigenaar kan een [item] wijzigen		x			nee
De eigenaar kan een [item] verwijderen			x		ja
De eigenaar kan een [item] uitlezen				x	nee
De gebruiker kan een [item] overzicht zien				x	ja
De gebruiker kan een [item] bestellen	x				nee

Git

- Bij de webapplicatie wordt gebruik gemaakt van GIT.
- Alle onderdelen worden toegevoegd met gebruik van 'branches' en 'pull requests'.
- De 'hoofdbranch' is een beveiligde branch waar niet direct naartoe 'gecommit' kan worden.
- De 'pull requests' kunnen alleen worden gemerged nadat deze is gecontroleerd door minimaal 1 externe gebruiker (je groepsgenoot).



Beoordeling van het project

Samen met je groepsgenoot/groepsgenoten presenteer je tijdens de verschillende beoordelingsmomenten je project. Je bent er zelf verantwoordelijk voor om dit op correcte manieren te presenteren, denk hier dus goed over na.

Eerste beoordelingsmoment

Bij het eerste beoordelingsmoment ontvang je duidelijke feedback over de verschillende onderdelen van het project. Ook krijg je hier een goed beeld van hoe je ervoor staat en een indicatie of dat je het met de huidige manier van werken ook het tweede beoordelingsmoment gaat halen.

Tweede beoordelingsmoment

Het tweede beoordelingsmoment kan ook direct een afsluitend beoordelingsmoment zijn, hier hopen we ook op. Je gaat dit moment in met een eindpresentatie en verdedigd samen met je groepsgenoot je gemaakte eindresultaat.

De beoordelaars zullen je duidelijke feedback geven over je project en aantonen of je het project hebt behaald. Als je het project hebt behaald dan ben je klaar met CRUD.

Mocht je het niet hebben behaald, dan heb je de laatste weken de kans om het project voldoende af te ronden tijdens het beoordelingsmoment bij de herkansing.

Herkansing beoordelingsmoment

Bij de herkansing voer je nogmaals een eindpresentatie uit zoals gedaan tijdens het tweede beoordelingsmoment, denk er hier zelf ook weer goed over na dat jullie als groep het werk beter aantonen dan tijdens het vorige moment.

Het niet voldoende afronden van dit project kan leiden tot problemen, denk hieraan.

