

Documentatie Dierentuin



Group 01 : Pascal de Wit , Djimairo Fluijt , Niloyan Sellathurai

Inhoud:

- Voorwoord
- Wireframes
- Design
- ERD

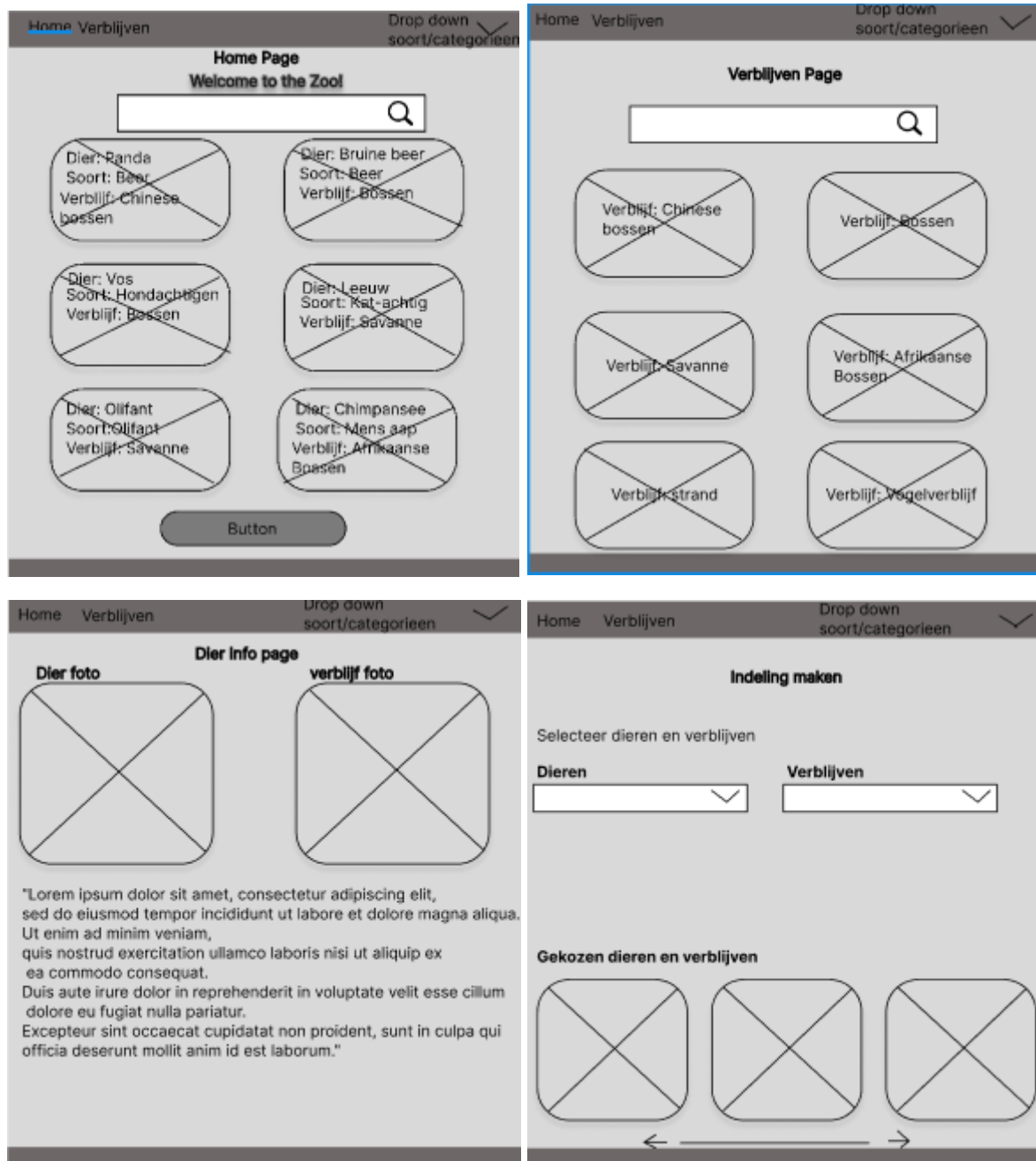
Voorwoord

Welkom bij de documentatie van onze applicatie voor de dierentuin. In dit document delen wij uitgebreide informatie over het ontwerp en de structuur van onze applicatie. Wij presenteren met trots de designs die de basis vormen van onze gebruikersinterface, en het Entity-Relationship Diagram (ERD) dat de relaties tussen de verschillende data-elementen binnen ons systeem illustreert.

Verder delen wij, als team, onze persoonlijke reflecties over het project. We bespreken de ervaringen die we hebben opgedaan, de uitdagingen die we zijn tegengekomen, en de lessen die we hebben geleerd tijdens het werken aan dit fascinerende project.

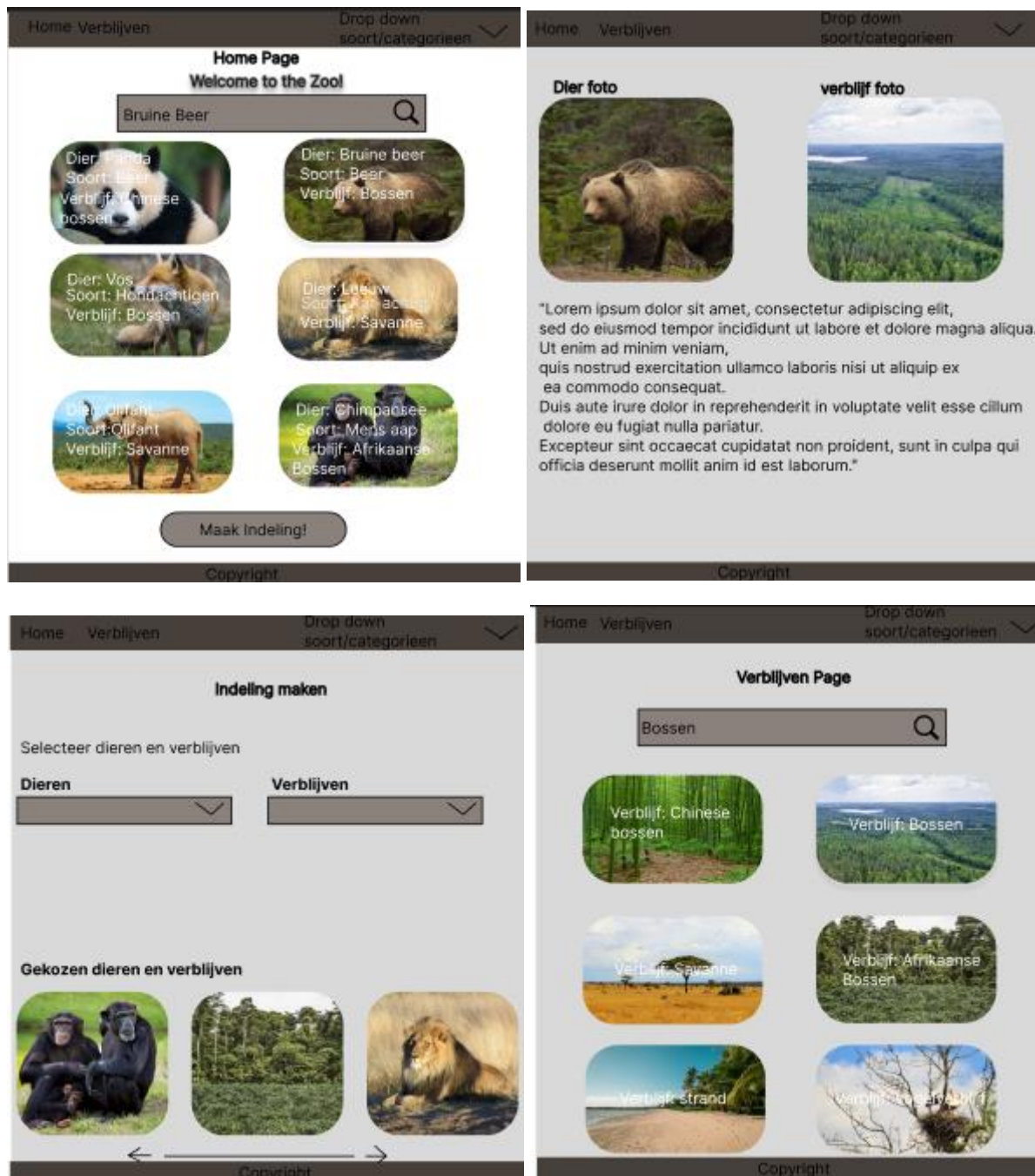
Wij hopen dat deze documentatie u een helder beeld geeft van ons harde werk en onze toewijding aan het creëren van een functionele en esthetisch aantrekkelijke applicatie voor de dierentuin.

Wireframes



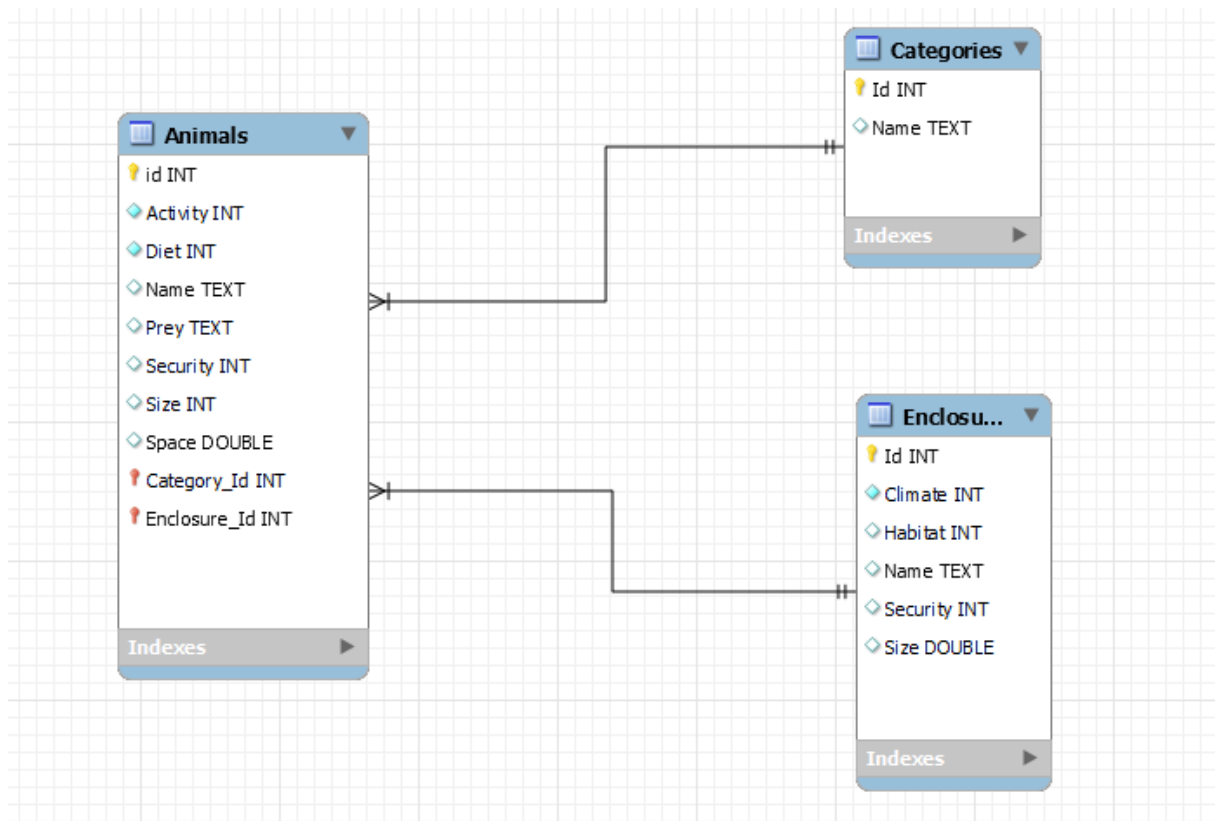
We hebben als team een wireframe gemaakt voor de front-end van de applicatie. Dit hebben we gedaan om de ontwikkeling van de front-end van de applicatie te gemakkelijker.

Design



Dit zijn de mockups die we hebben gemaakt. Onze mockup verschilt echter van de echte applicatie. Dit komt omdat we de KISS-methode hebben gebruikt, om eerst een goede basis van de applicatie op te zetten voordat we extra functies toevoegden. Het tonen van afbeeldingen per dier is geen probleem. Maar om een specifieke afbeelding voor vogels toe te voegen, moet de gebruiker een foto uploaden. Deze foto moet dan goed in de database worden opgeslagen en opgehaald. Omdat dit meer werk vereist, hebben we besloten om deze functie niet toe te voegen.

ERD:



Tabellen

1. Animals (Dieren)

- **Id** (INT): Unieke identifier voor elk dier.
- **Activity** (INT): Activiteitsniveau van het dier.
- **Diet** (INT): Dieet van het dier.
- **Name** (TEXT): Naam van het dier.
- **Prey** (TEXT): Prooidieren (wat het dier eet).
- **Security** (INT): Beveiligingsniveau nodig voor het dier.
- **Size** (INT): Grootte van het dier.
- **Space** (DOUBLE): Hoeveel ruimte het dier nodig heeft.
- **Category_Id** (INT): Verwijzing naar de categorie van het dier (relatie met Categories).
- **Enclosure_Id** (INT): Verwijzing naar het verblijf van het dier (relatie met Enclosures).

2. Categories (Categorieën)

- **Id** (INT): Unieke identifier voor elke categorie.
- **Name** (TEXT): Naam van de categorie (bijvoorbeeld reptielen, zoogdieren, etc.).

3. Enclosures (Verblijven)

- **Id** (INT): Unieke identifier voor elk verblijf.
- **Climate** (INT): Klimaat van het verblijf.
- **Habitat** (INT): Habitat type van het verblijf.
- **Name** (TEXT): Naam van het verblijf.
- **Security** (INT): Beveiligingsniveau van het verblijf.
- **Size** (DOUBLE): Grootte van het verblijf.

Relaties

- **Animals naar Categories:** Elk dier heeft een Category_Id dat verwijst naar de Id in de Categories tabel. Dit toont aan tot welke categorie het dier behoort.
- **Animals naar Enclosures:** Elk dier heeft een Enclosure_Id dat verwijst naar de Id in de Enclosures tabel. Dit toont aan in welk verblijf het dier zich bevindt.

Dit diagram helpt bij het organiseren en structureren van gegevens over dieren, hun categorieën en verblijven in een database, zodat je eenvoudig kunt bijhouden welk dier tot welke categorie behoort en in welk verblijf het is ondergebracht.