# Projectactiviteiten

De volgende activiteiten in de fase ’uitvoering’ staan hieronder. De ene is wat groter dan de andere.

* Landing Page
* Info pagina
* Side Bar
* Open backpack
* Selected Item
* Coin pouch
* Delete Modaal
* Database inrichten
* Functionaliteit database

Het ene onderdeel is moeilijker dan het andere en zal dus meer tijd in beslag nemen daarom heb ik alle onderdelen een niveau gegeven van 1 tot 3. 1 is in dit geval makkelijk en kost weinig tijd en 3 moeilijk en kost meer tijd.

Het programmeren van de landing page (Niveau 1):

* Tekst met wat uitleg
* Header met een knop voor de info en settings
* Knop om een inventory aan te maken.

Het programmeren van de info page (Niveau 1):

* Uitleg over de verschillende inventorys en functies
* Header met knop om terug te gaan naar de vorige pagina.
* Een groep tabbladen met elk hun eigen uitleg over verschillende functies

Het programmeren van delete modaal (Niveau 1):

* Simpele delete mededeling
* 2 knoppen, 1 met Yes en 1 met No

Het programmeren van discard changes modaal (Niveau 1):

* Simpele tekst melding
* 2 knoppen, 1 met Yes en 1 met No

Het programmeren van de settings page (Niveau 2):

* De naam van de setting met daarnaast een slider om de setting aan en uit te zetten
* Functionerende opties

Het programmeren van de side bar (Niveau 2):

* Een knop in de header om de side bar te sluiten
* Een knop om een inventory toe te voegen
* Een lijst met de aangemaakte inventorys waaropp geklikt kan worden om deze te openen

Het programmeren van item toevoegen (Niveau 2):

* Zoek functie zodat je door de standaard items heen kan zoeken
* Met één klik een standaard item toevoegen aan je inventory
* Een knop waarmee je een custom item kan toevoegen
* Standaard items worden opgevraagd uit de database

Het programmeren van inventory toevoegen (Niveau 2):

* Naam kunnen geven aan de inventory
* Maximale gewicht dat in de tas kan
* De size van je personage
* Een knop waarmee je hem toevoegt aan de sidebar

Het programmeren van de coin pouch (Niveau 2):

* Alle munt gestorteerd op een logische manier
* De hoeveelheid van de munten weergeven
* + en – knoppen zodat en makkelijk kleine bedragen afgehaald van kunnen worden
* Als er op de hoeveelheid gedrukt wordt moet het aangepast kunnen worden.

De database inrichten (Niveau 2):

* De database op een logische manier inrichten

De database functioneel maken (Niveau 2):

* Zorgen dat de data makkelijk opgevraagd kan worden uit de database

Het programmeren van de open backpack (Niveau 3):

* De juiste items en informatie moet worden opgevraagd
* Item toevoegen
* Item moet gewijzigd kunnen worden als hierop wordt gedrukt
* Dubbele items moeten stacken en makkelijk eraf te kunnen halen en erbij kunnen doen

Het programmeren van selected item (Niveau 3):

* Informatie moet kunnen aangepast
* Delete functie
* Knop om de wijzigingen te bevestigen en op te slaan
* Een knop die je terug brengt naar de inventory die je open had

Wie wat gaat doen in het project maakt hier nog niet uit dit wordt in een ander hoofdstuk van dit document beschreven.