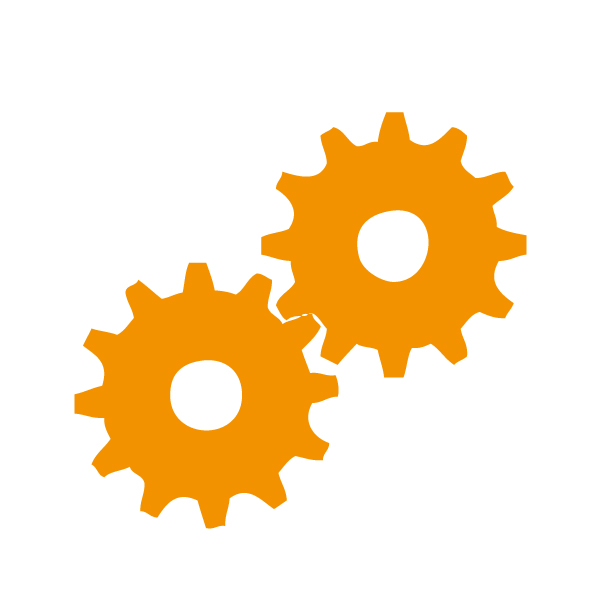
Technisch Ontwerp



Schrijver: Dave Buitenhuis

Ontwikkelaar: Dave Buitenhuis

Datum: 26-11-2015

Versie: 1.0

Inhoudsopgave

[Technische specificaties 3](#_Toc436732061)

[Unix 3](#_Toc436732062)

[Compiler 3](#_Toc436732063)

[Inleiding 3](#_Toc436732064)

[Gebruikte compiler 3](#_Toc436732065)

[Code 4](#_Toc436732066)

[Producereel 4](#_Toc436732067)

[Libraries 4](#_Toc436732068)

# Technische specificaties

## Unix

Waarom ik graag op een Unix systeem werk is omdat ik het in het algemeen fijner vind werken dan de command-line van Windows. Hier een aantal dingen waarom een Unix systeem mijn voorkeur is,

* Build in SSH (Secure Shell) – wordt niet gebruikt tijdens project!
* Filesystem
* Werkomgeving
* Commands

## Compiler

### Inleiding

Om het de code te leesbaar te maken (omzetten van programmeertaal naar binaire code “01010”) hebben we een compiler nodig. Een compiler kan je zien als een soort vertaalmachine die leesbare code omzet naar computertaal. Nadat de code gecompileerd is kan het systeem je programma pas lezen. Een compiler kan voor 1 of meerdere talen geschreven zijn en werkt dus niet voor elke programmeertaal!

### Gebruikte compiler

De compiler die gebruikt wordt voor dit project is de GNU C compiler. Deze compiler werd vroeger vooral veel gebruikt voor het compileren van C-code maar tegenwoordig kunnen er ook andere programmeertalen mee gecompileerd worden zoals C, C++, Fortran, Java en Ada.

## Code

### Producereel

Het project is in een procedurele vorm geschreven dat houdt in dat er in de code zelf geen gebruik gemaakt wordt van het OOP (Object Oriented Programming). In procedurele code kunnen natuurlijk wel methodes van verschillende libraries toegevoegd worden.

### Libraries

Binnen het project wordt gebruik gemaakt van verschillende libraries (voorgeschreven methodes). Zo wordt er nuttig gebruik gemaakt van ondersteuning dat geïmporteerd wordt.

Hierbij de liberaries die gebruikt worden binnen het project,

* #include <stdio.h>
* #include <string.h>
* #include <time.h>
* #include <stdlib.h>

## tekst Editor

### Sublime text 3

De code voor de applicatie is geschreven in Sublime Text 3, dat is een hele lichte, flexibele en uitgebreide tekst editor. De tekst editor maakt de code heel duidelijk dankzij het thema dat te zien is in de onderstaande afbeelding.

