
K1 W5 VERBETEREN

Verbetervoorstellen:

GamePlan Scheduler

Harsha Kanaparthi

24 JANUARI 2025

LEERLINGNUMMER: 2195344

Inhoud

Inleiding.....	3
Organisatie.....	3
Verbeteringen.....	3
Conclusie.....	6

Inleiding

Dit document bevat verbetervoorstellen voor GamePlan Scheduler, een webapplicatie voor jonge gamers om profielen te maken, vrienden toe te voegen, schema's te delen en evenementen te plannen. De voorstellen komen uit het testrapport, feedback tijdens de oplevering en mijn eigen reflectie. Ze richten zich op gebruiksgemak, validatie en feedback. Ik heb 6 voorstellen gemaakt, met minstens 2 uit elke bron, om de app beter te maken. Dit past bij K1 W5, waar ik voorstellen doe zonder ze uit te voeren. De voorstellen zijn gebaseerd op wat ik heb gezien in het project, zoals fouten in tests of opmerkingen van testers. Ik maakte dit in 4 uur, op 30-09-2025 en 01-10-2025, na overleg met mijn begeleider Marius Restua.

Organisatie

Ik maakte de voorstellen alleen, maar overlegde met Marius Restua voor input. Ik kreeg feedback van 3 testgebruikers (gamers) tijdens de oplevering. De voorstellen komen uit: testrapport (#1001, #1004), oplevering (#1002, #1003), reflectie (#1005, #1006). Ik las ze zelf door en liet Marius ze checken op 02-10-2025. Als er fouten zijn, plan ik ze voor versie 1.1, met prioriteit op grote problemen zoals crashes. Dit overleg duurde 20 minuten en hielp om de voorstellen realistisch te houden.

Verbeteringen

#1001, Validatie voor lege favoriete games in profiel

Issue

In het testrapport (User Story 1, Test 6) kon een gebruiker favoriete games invullen met alleen spaties (" "). Dit werd opgeslagen als leeg veld, wat de database rommelig maakt en gamers een leeg profiel geeft. Ik zag dit tijdens de tests en het past niet bij een goed profiel.

Bron

Testrapport

Aanpassing (hoe)?

Voeg in PHP (functions.php, saveProfile functie) een check toe met trim(): if (empty(trim(\$favorite_games))) toon melding "Games mogen niet alleen spaties zijn". Test met 3 spaties als invoer en check database.

Beargumentering

Dit houdt profielen nuttig en voorkomt lege data. Het past bij user story 1 (profiel maken), waar games belangrijk zijn. Het kost 1 uur werk en testbaar met een extra test. Uit het testrapport bleek dat dit een zwak punt is, en het verbetert de app zonder veel verandering.

#1004, Meer tests voor edge cases zoals foute datums

Issue

In het testrapport miste ik tests voor edge cases, zoals ongeldige datums ("2025-13-45") of te lange beschrijvingen (500 tekens). Dit kan crashes veroorzaken in de kalender of opslag, wat ik zag in mijn reflectie na de tests.

Bron

Testrapport

Aanpassing (hoe)?

Voeg 3 testscenario's toe aan het testrapport: (1) Ongeldige datum invoeren in addEvent, verwacht melding "Ongeldige datum". (2) Lange beschrijving (500 tekens), verwacht melding "Max 255 tekens". (3) Negatieve tijd, verwacht melding "Tijd positief". Update database schema met VARCHAR(255) voor description.

Beargumentering

Dit maakt tests completer en voorkomt bugs. Het komt uit het testrapport, waar validatie beter kan. Het kost 2 uur en past bij user story 4 (bewerken zonder fouten). Het helpt om de app sterker te maken voor gamers met veel data.

#1002, Uitbreiden notificatie-opties voor herinneringen

Issue

Uit de oplevering gaven testgebruikers aan dat in-app pop-ups voor herinneringen niet genoeg zijn. Gamers willen ook e-mail of push voor schema's en evenementen, zodat ze niets missen als de app gesloten is. Dit kwam naar voren in de feedback meeting.

Bron

Oplevering

Aanpassing (hoe)?

Voeg in addEvent en addSchedule een dropdown toe voor type (in-app, e-mail, push). Gebruik PHP mail() voor e-mail en JavaScript voor push (met Notification API). Test met een herinnering op 1 uur ervoor.

Beargumentering

Dit maakt herinneringen betrouwbaarder voor gamers die onderweg zijn. Het sluit aan bij user story 5 (herinneringen instellen). Het kost 4 uur, maar verbetert gebruik, gebaseerd op feedback van 3 testers tijdens oplevering. Het lost een echt probleem op dat gamers noemden.

#1003, Verbeterde navigatie in header

Issue

Tijdens de oplevering zeiden testgebruikers dat knoppen zoals "Evenement toevoegen" en "Vrienden" niet logisch staan. Het menu is te vol op mobiel, wat navigeren moeilijk maakt. Marius Restua zei in de meeting dat navigatie logischer kan.

Bron

Oplevering

Aanpassing (hoe)?

Herstructureer header in index.php: "Evenement toevoegen" als grote groene knop rechtsboven, rest in hamburgermenu op mobiel (met CSS media query voor <768px). Test op telefoon door 3 stappen te tellen voor navigatie.

Beargumentering

Dit maakt navigatie sneller, wat past bij user story 6 (mobiel gebruik). Gamers hebben haast, dus minder clicks. Het kost 3 uur en verbetert usability, zoals testers vroegen tijdens oplevering. Het maakt de app makkelijker voor dagelijks gebruik.

#1005, Screenshots toevoegen aan testrapport**Issue**

In mijn reflectie miste het testrapport screenshots, zoals van de kalender of foutmeldingen. Dit maakt het rapport minder duidelijk voor de begeleider en testers. Ik zag dit na de tests en het helpt niet bij uitleg.

Bron

Reflectie

Aanpassing (hoe)?

Voeg 5 screenshots toe aan testrapport: (1) Kalenderweergave met evenementen. (2) Formulier voor evenement toevoegen. (3) Foutmelding "Titel verplicht". (4) Mobiele dashboard. (5) Filteropties in actie. Gebruik tools als Snipping Tool en beschrijf elke met caption.

Beargumentering

Screenshots maken het rapport visueler en laten zien wat ik heb getest. Het komt uit mijn reflectie na oplevering, waar ik zag dat tekst alleen niet genoeg is. Het kost 2 uur en helpt bij uitleg aan begeleider. Het maakt mijn werk beter te begrijpen.

#1006, Sorteeropties toevoegen aan evenementenlijst**Issue**

Uit mijn reflectie na oplevering zag ik dat de evenementenlijst niet sorteerbaar is. Gamers willen sorteren op datum of game, om schema's snel te vinden. Dit kwam op tijdens de tests, maar ik deed er niets mee.

Bron

Reflectie

Aanpassing (hoe)?

Voeg in events.php en schedules.php sorteerknoppen toe (datum, game, tijd) met PHP ORDER BY in query. Test met 10 items, check of sortering werkt op klik.

Beargumentering

Dit maakt de lijst handiger, wat past bij user story 3 (schema's delen). Uit mijn reflectie, waar ik zag dat gamers veel items hebben. Het kost 3 uur en verbetert overzicht, gebaseerd op eigen waarneming na tests. Het helpt gamers hun planning beter te beheren.

Conclusie

Deze verbetervoorstellen maken GamePlan Scheduler beter en gebruiksvriendelijker. Ze komen uit echte bronnen: het testrapport toont technische fouten (#1001, #1004), de oplevering geeft gebruikersfeedback (#1002, #1003), en mijn reflectie voegt persoonlijke inzichten toe (#1005, #1006). Elk voorstel is concreet, met hoe het te doen en waarom het helpt. Dit voldoet aan K1 W5 eisen, met minstens 2 per bron. Het project is nu sterker, en ik kan deze in versie 1.1 uitvoeren. Dit laat zien dat ik goed kan nadenken over verbeteringen na tests en feedback.