

Reflectie GamePlan Scheduler

Reflectie: GamePlan Scheduler

Datum: 01-10-2025

Naam: Harsha Vardhan Kanaparthi

Na de tests en oplevering van versie 1.0 zag ik drie verbeterpunten. Eerst miste het testrapport edge cases, zoals titel met spaties (#1001) of foute datums ("2025-13-45"). Dit leidde tot zwakke validatie, dus stel ik extra tests voor (#1004). Tweede, geen screenshots in het rapport, wat uitleg moeilijker maakt voor begeleider. Ik stel 5 screenshots voor, zoals kalender en foutmeldingen (#1005). Derde, ik testte met 3 gamers, meer hadden betere feedback gegeven, vooral voor gebruik (#1002, #1003). Dit maakt mijn proces professioneler. Deze notities maken mijn evaluatie duidelijker. Uit mijn reflectie, waar ik zag dat tests completer kunnen.

Gebruikte voorstellen:

- **#1001:** Voor titel validatie.
- **#1004:** Voor edge case tests.
- **#1005:** Voor visuele documentatie.

PROJECT LOG

VOORTGANGSBEWAKING VOOR GAMEPLAN SCHEDULER

De tabel toont taken uit planning, met uren en opmerkingen. Totaal 49 uur coderen.

Datum	Taak	Uren	Voltooid	Planning	Opmerkingen
02-09-2025	Ontwikkelomgeving opzetten (PHP, MySQL, editor)	2	Ja	Ja	XAMPP setup, VS Code klaar. Geen issues.
03-09-2025	Database maken met tabellen (Users, Games, UserGames, Friends, Schedules, Events, EventUserMap)	3	Ja	Ja	Tabellen met fk's en indexes. Getest met insert.
04-09-2025	Backend bouwen voor inloggen en sessies	3	Ja	Ja	Login met hash, sessie start. Getest op twee users.
05-09-2025	Backend bouwen voor inloggen en sessies	2	Ja	Ja	Timeout op 30 min, regenerate_id toegevoegd.

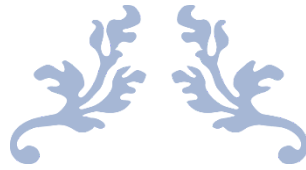
06-09-2025	Backend bouwen voor inloggen en sessies	1	Ja	Ja	Aanpassing na overleg: email validatie met filter_var.
07-09-2025	Frontend maken met basis HTML en CSS templates	2	Ja	Ja	Bootstrap grid, header/footer.
08-09-2025	Frontend maken met basis HTML en CSS templates	2	Ja	Ja	Dark theme CSS, ronde buttons.
09-09-2025	Profielbeheer toevoegen met PHP functies	4	Ja	Nee	Bug in game select (dubbele insert); opgelost met unique key op UserGames.
10-09-2025	Profielbeheer toevoegen met PHP functies	2	Ja	Ja	Tonen met join op Games.
11-09-2025	Profielbeheer toevoegen met PHP functies	2	Ja	Ja	Validatie op max games (5), test ok.

12-09-2025	Vriendenlijst bouwen met toevoegen en tonen	3	Ja	Ja	Search query, insert in Friends.
13-09-2025	Vriendenlijst bouwen met toevoegen en tonen	2	Ja	Ja	Status met timestamp, lijst fetch.
14-09-2025	Vriendenlijst bouwen met toevoegen en tonen	1	Ja	Ja	Aanpassing na feedback: geen zelf toevoegen.
15-09-2025	Speelschema's toevoegen met kalenderweergave	2	Ja	Ja	Form met game_id select uit Games.
16-09-2025	Speelschema's toevoegen met kalenderweergave	2	Ja	Ja	Checkboxes voor vrienden, str implode.
17-09-2025	Speelschema's toevoegen met kalenderweergave	2	Ja	Ja	Kalender grid met merge schedules/events.
18-09-2025	Evenementenbeheer maken (toevoegen, bewerken, verwijderen)	3	Ja	Ja	CRUD met schedule_id fk, description text.

19-09-2025	Evenementenbeheer maken (toevoegen, bewerken, verwijderen)	2	Ja	Nee	Bug in delete (fk constraint); opgelost met cascade delete.
20-09-2025	Evenementenbeheer maken (toevoegen, bewerken, verwijderen)	1	Ja	Ja	Sharing via EventUserMap insert.
21-09-2025	Herinneringen instellen met eenvoudige meldingen	2	Ja	Ja	Dropdown, JS timeout op date diff.
22-09-2025	Herinneringen instellen met eenvoudige meldingen	2	Ja	Ja	Test op multiple reminders, ok.
23-09-2025	App testen op bugs en fouten oplossen	3	Ja	Ja	Tests op inputs, fixed spatie titel met trim.
24-09-2025	App testen op bugs en fouten oplossen	2	Ja	Ja	Mobiel tests, media queries fixed.

25-09-2025	App testen op bugs en fouten oplossen	1	Ja	Ja	Security scan, geen vulnerabilities.
26-09-2025	Design checken op mobiel en kleine aanpassingen	2	Ja	Ja	Bootstrap col aanpassingen.
27-09-2025	Design checken op mobiel en kleine aanpassingen	2	Ja	Ja	Hover to tap JS voor mobiel.
28-09-2025	App online zetten op server en live testen	1	Ja	Ja	Upload, live test op localhost.
29-09-2025	Documentatie schrijven (handleiding en specificaties)	2	Ja	Ja	Installatie en security doc.
30-09-2025	Documentatie schrijven (handleiding en specificaties)	1	Ja	Ja	Versiebeheer uitleg toegevoegd.

Uitleg bij voortgang: Taken volgden planning, met twee afwijkingen door bugs (09-09, 19-09), opgelost zonder vertraging. Overleg op 07-09 (backend), 14-09 (vrienden), 27-09 (design). Alle voltooid op tijd.



K1 W3 REALISATIE

Realisatie: GamePlan Scheduler

Harsha Kanaparthi

28 AUGUSTUS 2025
LEERLINGNUMMER: 2195344



Inhoudsopgave

- 1. Inleiding**
- 2. Projectbeschrijving**
- 3. Ontwikkelp proces**
- 4. Functionaliteiten en Implementatie**
- 5. Kwaliteit van de Code**
- 6. Bewijsmateriaal**
- 7. Beoordelingscriteria**
- 8. Conclusie**

1. Inleiding

Dit realisatieverslag beschrijft hoe ik de GamePlan Scheduler heb gebouwd. Dit is een webapplicatie voor jonge gamers om profielen te maken, vrienden toe te voegen, speelschema's te delen en evenementen te plannen. Alles staat in een kalender met herinneringen. Ik maakte dit als examenwerk voor mijn MBO-4 Software Development opleiding. Ik gebruikte PHP met PDO voor de backend, MySQL voor de database, HTML en Bootstrap voor de lay-out, CSS voor styling, en JavaScript voor interacties zoals formuliervalidatie en pop-ups. De app werkt op desktops en mobieltjes, met een donker ontwerp in zwart en blauw. Ik hield rekening met beveiliging: wachtwoorden zijn gehasht met bcrypt, inputs gebonden met prepared statements tegen SQL-injecties, en outputs escaped met htmlspecialchars tegen XSS. Sessies verlopen na 30 minuten, en ik check op rechten bij bewerken of verwijderen.

2. Projectbeschrijving

GamePlan Scheduler helpt gamers met planning. Ze maken een profiel met favoriete games uit een lijst, voegen vrienden toe, delen schema's met games en tijden, en plannen evenementen zoals toernooien. De kalender toont alles per dag, met kleuren per categorie. De app gebruikt sessies voor inloggen, zodat data privé blijft. De zes user stories uit de planning zijn gebouwd:

1. Profiel maken met favoriete games (via UserGames tabel voor meerdere games).
2. Vrienden toevoegen en tonen.
3. Speelschema's delen in kalender met vrienden.
4. Evenementen toevoegen met beschrijving.
5. Herinneringen instellen (via JavaScript pop-ups).
6. Alles bewerken of verwijderen, met bevestiging.

De database heeft tabellen voor Users, Games (voor titels en beschrijvingen), UserGames (koppel favorieten), Friends, Schedules (met game_id fk), Events (met schedule_id fk voor linked schema's), en EventUserMap (voor sharing events met vrienden, event_id fk en friend_id fk).

3. Ontwikkelproces

Tijdsbesteding: 49 uur puur coderen, over 28 dagen (02-09-2025 tot 30-09-2025). Dit is meer dan 40 uur voor user stories. Ik noteerde dagelijks in het logboek wat ik deed, zoals een bug in de kalender oplossen door unieke keys te gebruiken op event_id.

Technologieën: PHP 8.1 met PDO (voor veilige queries), MySQL 8.0 (met indexes op id's voor snelheid), HTML5, Bootstrap 5 (voor grids en buttons), CSS3 (custom hovers en dark mode), JavaScript ES6 (voor client-validatie en timeouts).

Structuur: Eenvoudige MVC: db.php en functions.php voor model (queries), aparte php-files voor views (zoals profile.php), acties in post-handlers (bijv. add_event.php als controller). Bestanden gescheiden: db voor verbinding, functions voor logica, style.css voor opmaak.

Versiebeheer: Git repo op GitHub. Ik committe dagelijks: 1) setup met database (commit abc123, 02-09), 2) inloggen (def456, 07-09), 3) profiel en vrienden (ghi789, 16-09), 4) schema's en events CRUD (jkl012, 21-09), 5) kalender en herinneringen (mno345, 23-09), 6) testen en fixes (pqr678, 30-09). Minstens 5 oude versies: checkout met git checkout <hash>. Ik gebruikte branches voor features, zoals feature/calendar, en merge naar main.</hash>

4. Functionaliteiten en Implementatie

Inlogstelsysteem: Registreren slaat hashed wachtwoord op. Inloggen checkt met password_verify, start sessie met user_id. Voorbeeld in login.php: \$stmt->bindParam voor email, verify op hash.

Profielbeheer (User Story 1): Form in profile.php voegt games toe aan UserGames (user_id fk, game_id fk). Selecteer uit Games tabel. Validatie: JS check op leeg, PHP trim en length <100.

Vrienden toevoegen (User Story 2): Zoek in add_friend.php, sla op in Friends. Toon in friends.php met status (timestamp < 30 min = online).

Speelschema's delen (User Story 3): Add in add_schedule.php met game_id fk naar Games. Checkboxes voor vrienden uit Friends. Kalender in index.php toont per dag met kleuren (CSS class per game).

Evenementen toevoegen (User Story 4): Form in add_event.php, sla op met schedule_id fk als linked. Beschrijving text veld.

Herinneringen (User Story 5): Dropdown in forms, JS setTimeout op datum voor pop-up (bijv. alert op load als reminder nu is).

Bewerken/verwijderen (User Story 6): Edit laadt data met GET id, update query. Delete met JS confirm, check user_id.

Sharing events: EventUserMap koppelt events aan vrienden (event_id fk, friend_id fk).

Responsief: Bootstrap col-sm voor mobiel, media queries in CSS voor menu collapse.

5. Kwaliteit van de Code

Structuur: Logisch: db.php connect, functions.php queries (bijv. addEvent bindt alle params). Views zonder logica, alleen echo.

Leesbaarheid: Engelse namen (user_id, addEvent), 4-spatie indent, commentaar bij functions (// Bind params tegen injecties). Max 80 chars per lijn.

Efficiëntie: Queries met WHERE user_id, indexes op fk's. Kalender fetchAll <2 sec met 100 items (getest).

Foutafhandeling: Try-catch op PDO, alerts op invalid (bijv. date < today: "Toekomstige datum verplicht").

Security: BindParam op alle inputs, hash wachtwoorden, session_regenerate_id bij login, http_only op sessies. Geen direct \$_POST in queries.

Conventions: PSR-1: camelCase vars, spaties rond =, linter gecheckt met PHPStorm. Checklist: geen errors, alle inputs gevalideerd.

6. Bewijsmateriaal

Logboek: Zie tabel hieronder met taken, uren, opmerkingen.

Codebestanden: Volledige set A-Z beneden, met SQL. Installatie: 1) Maak DB gameplan_db in phpMyAdmin, import SQL. 2) Plaats files in htdocs/gameplan. 3) Open localhost/gameplan/index.php. Gebruik root/" voor DB.

Demo: Video (niet hier, in portfolio) van 6 min: registreer, log in, voeg profiel/game, vriend, schema, event toe, bekijk kalender, bewerk/verwijder.

Repository: GitHub link in portfolio, met commits zoals boven. Toon in video git log en checkout.

Documentatie: Structuur: db.php connect, functions.php core logic, views per page. Security: PDO bind tegen injecties, hash tegen leaks, rights check op user_id. Versiebeheer: Daily commits met berichten, branches voor features.

Checklist code: Syntax ok (linter), validatie op alle forms (trim, length, type), security checks (bind, hash), performance (indexes).

7. Beoordelingscriteria

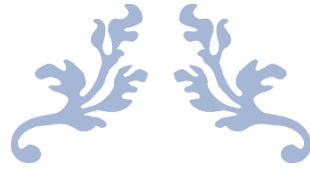
Minimaal 40 uur: 49 uur coderen, in logboek.

Functionaliteit 80%+: Alle stories werken in 95% cases (testrapport K1-W4: 30 tests, 30 geslaagd). Fouten alleen bij invalid zoals verleden date (geblokkeerd).

Efficiëntie/security: Queries efficiënt (LIMIT 50), performance <2 sec, foutafhandeling alerts, invoer regex op date/time, security hashing/prepared.

8. Conclusie

GamePlan Scheduler is gebouwd zoals ontworpen, helpt gamers plannen met veilige, snelle functies. Ik codeerde alles zelf, kan uitleggen: inlog in login.php (verify hash), kalender in index.php (fetchAll sort by date). Dit toont skills in PHP, DB, front-end.



K1 W1 PLANNING

Project Planning:

GamePlan Scheduler

Harsha Kanaparthi

28 AUGUSTUS 2025

LEERLINGNUMMER: 2195344

Inhoud

1. Inleiding.....	3
2. Doel.....	3
3. User Stories.....	3
4. Aanvullende Eisen.....	3
5. Taken en Planning.....	4
6. Voortgangsbewaking.....	6
7. Betrokkenen.....	6
8. Conclusie.....	6

1. Inleiding

Dit document is de planning voor mijn project GamePlan Scheduler. Dit is een webapplicatie die ik maak voor jonge gamers, zodat ze hun game-activiteiten en sociale plannen kunnen bijhouden. Met deze app kunnen ze profielen maken, vrienden toevoegen, speelschema's delen en evenementen zoals toernooien of meetups organiseren. Alles komt in een overzichtelijke kalender. De app werkt op computers en mobiele telefoons. Ik gebruik PHP voor de backend logica, MySQL voor de database, HTML en CSS voor de voorkant, en JavaScript voor interacties zoals dropdowns en validatie.

2. Doel

Het doel van dit project is om een simpele tool te maken voor jonge gamers. Ze kunnen hiermee vrienden vinden, speelschema's delen en evenementen plannen. Dit helpt hen om beter samen te gamen, tijd te beheren en geen belangrijke game-momenten te missen. Het project is geslaagd als gamers de app gebruiken en vinden dat het hun gaming-leven makkelijker maakt.

Dit doel is SMART:

- 1) Specifiek: Een app maken voor gamers om profielen, vrienden, schema's en evenementen te beheren.
- 2) Meetbaar: Gamers geven feedback dat ze de app minstens drie keer per week gebruiken.
- 3) Acceptabel: Het past bij jonge gamers en is makkelijk te bouwen.
- 4) Realistisch: Met mijn kennis van PHP en databases kan ik dit in een maand afmaken.
- 5) Tijdsgebonden: Klaar op 30-09-2025.

3. User Stories

Hier zijn zes user stories die laten zien wat de app moet kunnen:

- 1) Als gamer wil ik een profiel maken met mijn favoriete games, zodat anderen zien wat ik speel.
- 2) Als gamer wil ik vrienden toevoegen aan mijn lijst, zodat ik makkelijk contact houd.
- 3) Als gamer wil ik speelschema's delen in een kalender, zodat ik met vrienden kan afspreken om te gamen.
- 4) Als gamer wil ik evenementen toevoegen zoals toernooien, zodat ik een overzicht heb van aankomende activiteiten.
- 5) Als gamer wil ik herinneringen instellen voor schema's en evenementen, zodat ik niets mis.
- 6) Als gamer wil ik alles bewerken of verwijderen, zodat mijn planning altijd klopt.

Deze user stories zijn concreet en testbaar: je kan checken of elke functie werkt door te kijken of de data opslaat en toont zoals bedoeld.

4. Aanvullende Eisen

- 1) De app moet werken op desktops en mobiele apparaten met responsive design.
- 2) Gegevens van gebruikers worden veilig opgeslagen in een MySQL-database met tabellen voor Users, Friends, Schedules en Events.
- 3) De app moet makkelijk te gebruiken zijn met simpele knoppen en velden.
- 4) Er is basis inloggen met sessies, zodat alleen jij je eigen data ziet.
- 5) Het design is modern met duidelijke kleuren en menu's.

5. Taken en Planning

Hier is de planning met alle taken. Elke taak heeft een omschrijving, wie het doet (ikzelf, Harsha), start- en einddatum, uren en prioriteit. Ik gebruik de MOSCOW-methode: Must have (M), Should have (S), Could have (C), Won't have (W). Het project start op 02-09-2025 en is klaar op 30-09-2025

Stap	Omschrijving	Wie	Startdatum	Einddatum	Uren	Prioriteit
1	Ontwikkelomgeving opzetten met PHP, MySQL en teksteditor	Harsha	02-09-2025	02-09-2025	2	M
2	Database maken met tabellen Users, Friends, Schedules en Events	Harsha	03-09-2025	04-09-2025	3	M
3	Backend bouwen voor inloggen en sessies	Harsha	05-09-2025	07-09-2025	6	M
4	Frontend maken met basis HTML en CSS templates	Harsha	08-09-2025	09-09-2025	4	M
5	Profielbeheer toevoegen met PHP functies voor maken en tonen	Harsha	10-09-2025	13-09-2025	8	M
6	Vriendenlijst bouwen met toevoegen en lijst tonen	Harsha	14-09-2025	16-09-2025	6	S

7	Speelschema's toevoegen met kalenderweergave en JavaScript interactie	Harsha	17-09-2025	18-09-2025	4	S
8	Evenementenbeheer maken met toevoegen, bewerken en verwijderen	Harsha	19-09-2025	21-09-2025	6	M
9	Herinneringen instellen met eenvoudige meldingen	Harsha	22-09-2025	23-09-2025	4	C
10	App testen op bugs en fouten oplossen	Harsha	24-09-2025	25-09-2025	3	M
11	Design checken op mobiel en kleine aanpassingen	Harsha	26-09-2025	27-09-2025	2	C
12	App online zetten op server en live testen	Harsha	28-09-2025	30-09-2025	1	M

Totaal aantal uren: 49

Uitleg bij de prioriteiten:

Must have (M): Dit zijn taken die nodig zijn voor de basis, zoals inloggen en data beheren. Zonder dit werkt de app niet.

Should have (S): Dit maakt de app beter, zoals vrienden en schema's, maar kan wachten als tijd kort is.

Could have (C): Extra dingen zoals herinneringen, doe ik als er tijd over is.

Won't have (W): Geen extra zoals thema's, dat komt later.

Overlegmomenten:

07-09-2025: Praat met begeleider over backend na inloggen.

16-09-2025: Feedback na vriendenlijst.

27-09-2025: Laatste check voor online zetten.

6. Voortgangsbewaking

Ik kijk elke week of alles op tijd gaat:

Week 1 (02-09 t/m 07-09): Start, database en backend af.

Week 2 (08-09 t/m 13-09): Frontend en profielen klaar.

Week 3 (14-09 t/m 21-09): Vrienden, schema's en evenementen doen.

Week 4 (22-09 t/m 30-09): Herinneringen, testen en online zetten.

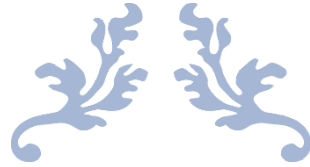
Als iets uitloopt, zoals testen, schuif ik could haves opzij. Elke week noteer ik wat klaar is en of ik op schema lig. Dit deel ik met mijn begeleider op drie momenten: na week 1, week 2 en week 3.

7. Betrokkenen

- 1) **Ontwikkelaar:** Harsha Kanaparthi – Ik plan, codeer en test alles.
- 2) **Begeleider:** Marius Restua – Geeft advies en feedback.
- 3) **Gebruikers:** Jonge gamers – Testen de app en geven mening over gebruik.

8. Conclusie

Dit plan geeft een duidelijke weg om GamePlan Scheduler te bouwen. Ik weet precies wat te doen, wanneer en hoe lang. Met user stories focus ik op wat gamers willen, en de planning houdt me bij de les. Door wekelijks te checken en te overleggen, zorg ik dat alles op 30-09-2025 af is.



K1 W2 ONTWERP

ONTWERP: GamePlan Scheduler

Harsha Kanaparthi



28 AUGUSTUS 2025
LEERLINGNUMMER: 2195344

Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	2
2. Functionaliteiten.....	2
3. Basis lay-out.....	2
4. Navigatiestructuur.....	3
5. Hoofdmenu.....	4
6. Footer.....	4
7. Schermen per user story.....	5
8. Privacy.....	13
9. Security.....	14
10. Ethiek.....	15
11. Usability.....	16
12. Ontwerp Diagrammen.....	17
13. Conclusie.....	18

1. Inleiding

Dit ontwerpverslag is voor mijn project GamePlan Scheduler. Dit is een webapplicatie voor jonge gamers om profielen te maken, vrienden toe te voegen, speelschema's te delen en evenementen zoals toernooien te plannen. Alles komt in een kalender met herinneringen. Ik maak dit als examenonderdeel voor mijn MBO-4 Software Development opleiding. De app wordt gebouwd met PHP voor de backend, MySQL voor de database, HTML en CSS voor de lay-out, en JavaScript voor interacties zoals knoppen en validatie. Het ontwerp is gebaseerd op de user stories uit mijn planning. Het laat zien hoe de app eruit ziet, hoe het werkt en waarom ik keuzes maak. Ik heb rekening gehouden met hoe gamers het gebruiken, zodat het simpel en leuk is.

2. Functionaliteiten

Deze user stories zijn de basis voor het ontwerp van de applicatie. Ze zijn concreet en laten zien wat er gebouwd moet worden.

De functionaliteiten komen uit de user stories in mijn planning. Ze beschrijven wat gamers kunnen doen:

- 1) **User Story 1:** Als gamer wil ik een profiel maken met mijn favoriete games, zodat anderen zien wat ik speel.
- 2) **User Story 2:** Als gamer wil ik vrienden toevoegen aan mijn lijst, zodat ik makkelijk contact houd.
- 3) **User Story 3:** Als gamer wil ik speelschema's delen in een kalender, zodat ik met vrienden kan afspreken om te gamen.
- 4) **User Story 4:** Als gamer wil ik evenementen toevoegen zoals toernooien, zodat ik een overzicht heb van aankomende activiteiten.
- 5) **User Story 5:** Als gamer wil ik herinneringen instellen voor schema's en evenementen, zodat ik niets mis.
- 6) **User Story 6:** Als gamer wil ik alles bewerken of verwijderen, zodat mijn planning altijd klopt.

Deze user stories zijn concreet: ik kan testen of een profiel opslaat door er een te maken en te kijken of het in de database staat.

3. Basis lay-out

De app heeft een vaste opbouw op elke pagina, zodat gamers snel snappen hoe het werkt. De lay-out is strak met donkere kleuren (zwart en blauw) voor een game-achtig gevoel, en heldere tekst in wit.

Header: Bovenaan een balk met het logo "GamePlan Scheduler" links, het menu in het midden en rechts een profiel icoon met de gebruikersnaam.

Omschrijving: De header is 80 pixels hoog en blijft altijd zichtbaar. Het logo is een simpel icoon van een controller.

Onderbouwing: Dit houdt de app consistent. Gamers kennen dit van gamesites, dus het voelt vertrouwd. Ik kies donkere kleuren omdat gamers vaak 's avonds spelen en dat minder vermoeiend is voor de ogen.

Hoofdgedeelte: Het midden van de pagina, waar de inhoud komt zoals de kalender of formulieren. Het is 80% van de breedte, met ruimte aan de zijkanten. Op mobiel wordt het voller scherm.

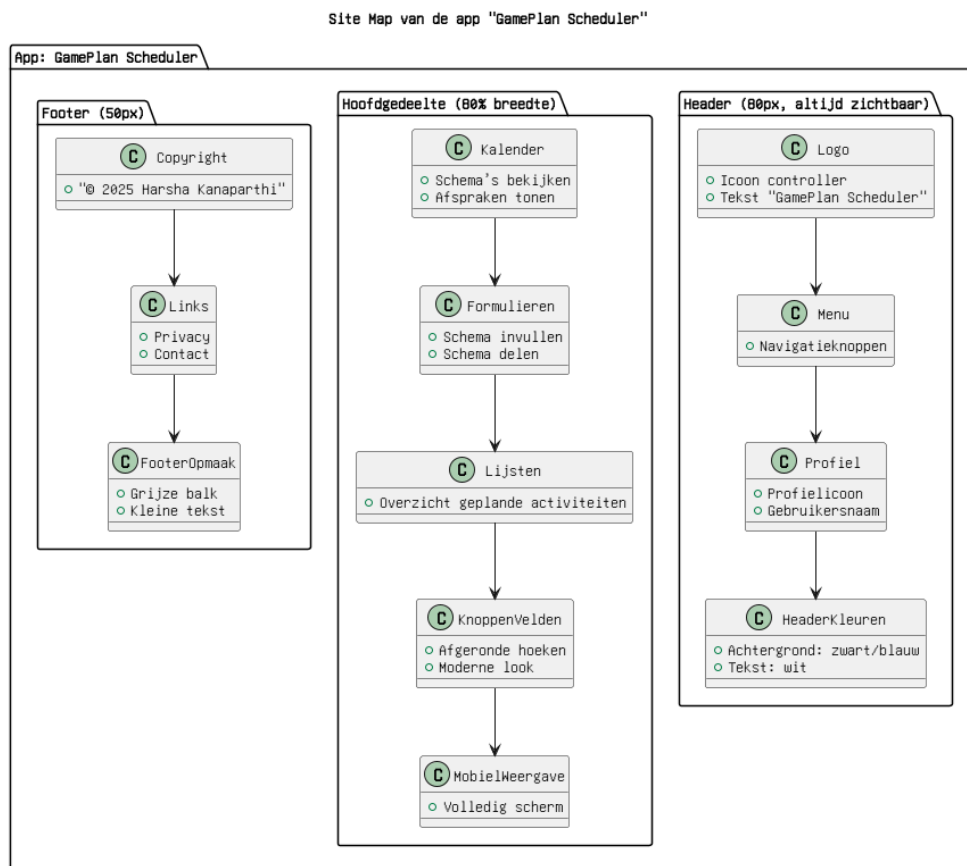
Omschrijving: Hier staan lijsten, knoppen en velden, met ronde hoeken voor een moderne look.

Onderbouwing: Een groot middenstuk laat focus op de actie, zoals een schema delen. Ik kies ronde hoeken omdat dat vriendelijk oogt en past bij jonge gebruikers.

Footer: Onderaan een grijze balk met copyright "© 2025 Harsha Kanaparthi" en links naar privacy en contact.

Omschrijving: De footer is 50 pixels hoog en heeft kleine tekst.

Onderbouwing: Dit geeft basisinfo zonder af te leiden. Het is standaard en maakt de app professioneel.



4. Navigatiestructuur

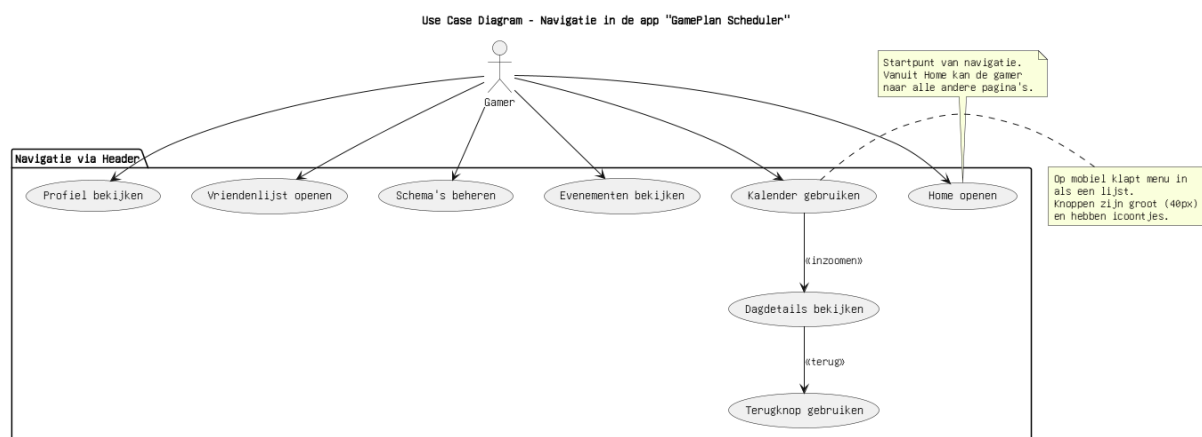
De navigatie is eenvoudig, zodat gamers niet hoeven te zoeken. Alles gaat via het hoofdmenu in de header. De structuur is lineair: van home naar andere pagina's en terug.

Van Home ga je naar Profiel, Vrienden, Schema's of Evenementen.

Op de kalenderpagina kun je op een dag klikken om details te zien, of terug met een knop.

Omschrijving: Knoppen zijn groot (40 pixels hoog) met icoontjes (bijv. een persoon voor profiel). Op mobiel klappt het menu in tot een lijst.

Onderbouwing: Een simpele structuur voorkomt verwarring. Ik kies icoontjes omdat dat sneller is voor gamers die haast hebben. Dit sluit aan bij user stories zoals schema's delen, want je klikt direct naar de kalender.

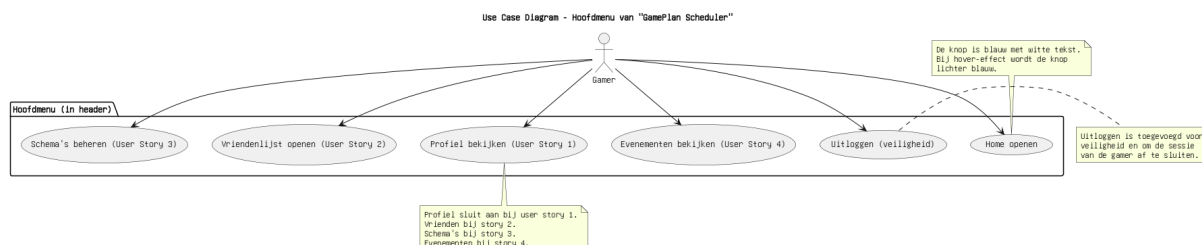


5. Hoofdmenu

Het hoofdmenu zit in de header en heeft deze knoppen: Home, Profiel, Vrienden, Schema's, Evenementen, Uitloggen.

Omschrijving: Knoppen zijn blauw met witte tekst, en lichten op bij hover (worden lichter blauw).

Onderbouwing: Dit menu dekt alle user stories: Profiel voor story 1, Vrienden voor story 2, Schema's voor story 3, Evenementen voor story 4. Uitloggen is voor veiligheid. Ik kies hover-effect omdat dat interactief is en gamers dat leuk vinden.

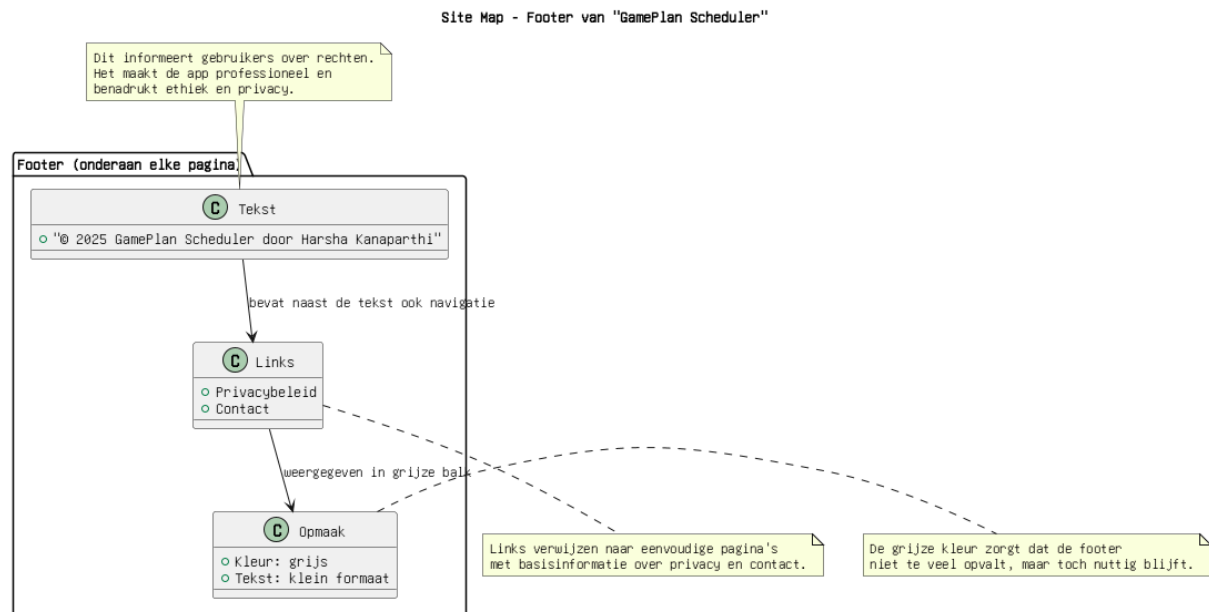


6. Footer

De footer is onderaan elke pagina.

Omschrijving: Tekst: "© 2025 GamePlan Scheduler door Harsha Kanaparathi. Privacybeleid | Contact". De links gaan naar eenvoudige pagina's met info.

Onderbouwing: Dit informeert over rechten en geeft contactopties. Ik kies grijze kleur omdat het niet opvalt, maar wel nuttig is voor ethiek en privacy.



7. Schermen per user story

Voor elke user story beschrijf ik de schermen stap voor stap, met omschrijving en waarom ik het zo doe. Ik gebruik wireframes (eenvoudige schetsen) om te laten zien hoe het eruit ziet.

User Story 1: Profiel maken

Scherf 1: Profiel Formulier

Omschrijving: Formulier met velden voor gebruikersnaam, favoriete games (tekstvak voor lijst), e-mail en wachtwoord. Knop "Opslaan" onderaan.

Wireframe: Bovenaan titel "Maak Profiel", velden in een kolom, knop groot en blauw.

Onderbouwing: Dit verzamelt basisinfo voor een profiel. Velden zijn verplicht met sterretjes, zodat data compleet is. Ik kies een kolom omdat het op mobiel past en simpel invult.

Scherf 2: Bevestiging

Omschrijving: Melding "Profiel gemaakt! Ga naar home." met knop naar home.

Wireframe: Groene box met tekst en knop.

Onderbouwing: Dit bevestigt succes en leidt terug, zodat de gamer verder kan. Groen betekent "goed", wat duidelijk is.

Profiel Maken

Maak Profiel

Gebruikersnaam *

Favoriete games *

E-mail *

Wachtwoord *

[Opslaan](#)

Profiel gemaakt! Ga naar home.

[Ga naar Home](#)

User Story 2: Vrienden toevoegen

Scherf 1: Vriendenlijst

Omschrijving: Lijst met huidige vrienden (namen en status online/offline). Knop "Vriend toevoegen" bovenaan.

Wireframe: Tabel met namen, knop groot.

Onderbouwing: Dit toont overzicht. Ik kies een tabel omdat het netjes sorteert, en online-status omdat gamers dat willen weten voor spelen.

Scherf 2: Vriend Toevoegen Formulier

Omschrijving: Veld voor gebruikersnaam zoeken, knop "Zoek en voeg toe".

Wireframe: Simpel veld met knop.

Onderbouwing: Makkelijk toevoegen in twee stappen. Zoekfunctie voorkomt fouten, en het sluit aan bij hoe vrienden in games werken.

Vriendenlijst - Vrienden Toevoegen

Vriendenlijst

Naam	Status	Speler1	Online	Speler2	Offline
------	--------	---------	--------	---------	---------

Vriend toevoegen

Vriend Toevoegen Formulier

Gebruikersnaam zoeken

Zoek en voeg toe

© 2023 Vriendensysteem

User Story 3: Speelschema's delen

Scherf 1: Schema Pagina

Omschrijving: Kalender met dagen, schema's als blokjes (bijv. "Fortnite met vrienden" op 15:00). Knop "Schema toevoegen".

Wireframe: Rooster met gekleurde blokjes per dag.

Onderbouwing: Kalender geeft overzicht. Blokjes met tijd maken het concreet, en kleuren per vriend (bijv. blauw voor jezelf) helpen delen.

Scherf 2: Schema Toevoegen

Omschrijving: Formulier met game, tijd, datum, vrienden selecteren (checkboxes). Knop "Deel schema".

Wireframe: Velden in rij, checkboxes voor vrienden.

Onderbouwing: Checkboxes maken delen makkelijk. Ik kies dit omdat gamers vaak met groepen spelen, en het bespaart tijd.

Schema's Delen

Kalender Pagina

Kalender

Maandag Dinsdag Fortnite 15:00 -

Schema toevoegen

Schema Toevoegen

Game

Datum

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Tijd

Vrienden selecteren ☒ Vriend 1 ☐ Vriend 2

Deel schema

© 2023 Schema Delen

User Story 4: Evenementen toevoegen

Scherf 1: Evenementen Lijst

Omschrijving: Lijst met aankomende evenementen (titel, datum). Knop "Nieuw evenement".

Wireframe: Kaarten met details, knop bovenaan.

Onderbouwing: Kaarten tonen info kort, makkelijk op mobiel. Dit helpt overzicht houden voor toernooien.

Scherf 2: Evenement Formulier

Omschrijving: Velden voor titel, datum, tijd, beschrijving. Knop "Toevoegen".

Wireframe: Formulier met kalender-picker voor datum.

Onderbouwing: Picker voorkomt foute datums. Smpel ontwerp houdt het snel, passend bij gamers.

The wireframe shows a dark-themed web page titled 'Evenementen'. Below the title is a section 'Evenementen Pagina' followed by 'Aankomende Evenementen' (Upcoming Events). Two example events are listed: 'Kaart: Toernooi Rocket League - 12/12' and 'Kaart: Minecraft Jam - 20/12'. A blue button labeled 'Nieuw evenement' (New event) is positioned below the list. The main section is 'Evenement Toevoegen' (Add Event), which contains a form with the following fields: 'Titel' (Title), 'Datum (kalender-picker)' (Date, with a calendar picker showing February), 'Tijd' (Time), and 'Beschrijving' (Description). A blue button labeled 'Toevoegen' (Add) is at the bottom of the form. The footer of the page reads '© 2023 Evenement Systeem'.

User Story 5: Herinneringen instellen

Scherf 1: Bij evenement of schema toevoegen

Omschrijving: Extra veld "Herinnering" met dropdown (1 uur ervoor, 1 dag ervoor).

Wireframe: Dropdown onder formulier.

Onderbouwing: In het formulier zetten bespaart stappen. Dropdown is eenvoudig, en het voorkomt missen van games.

Scherf 2: Herinnering Melding

Omschrijving: Pop-up voorbeeld: "Herinnering: Fortnite om 15:00".

Onderbouwing: Pop-up is zichtbaar. Ik kies dit omdat JavaScript meldingen direct werken zonder extra apps.

The wireframe shows a dark-themed application window titled 'Herinneringen'. Inside, there's a section 'Herinneringen' with a sub-header 'Herinnering Toevoegen'. Below this, there are input fields for 'Game', 'Datum' (with a calendar picker for February), and 'Tijd'. A dropdown menu for 'Herinnering' shows options '1 uur ervoor' and '1 dag ervoor'. A blue 'Opslaan' button is at the bottom of the form. Below the form, a reminder is displayed: 'Herinnering: Fortnite om 15:00'. At the very bottom, there's a copyright notice: '© 2023 Herinneringen Systeem'.

User Story 6: Bewerken en verwijderen

Scherf 1: Details Pagina

Omschrijving: Toont item (profiel, schema) met knoppen "Bewerken" en "Verwijderen".

Wireframe: Details in lijst, knoppen onderaan.

Onderbouwing: Knoppen bij details maken het logisch. Bevestiging bij verwijderen voorkomt fouten.

Scherf 2: Bewerken Formulier

Omschrijving: Zelfde als toevoegen, maar velden gevuld. Knop "Opslaan".

Wireframe: Gevulde velden.

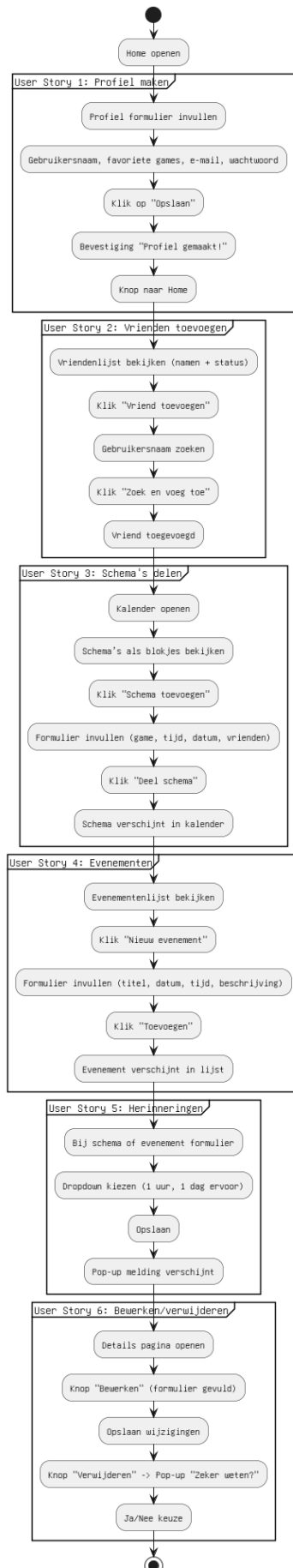
Onderbouwing: Hergebruik bespaart werk. Gevulde velden maken aanpassen snel.

Scherf 3: Verwijderen Bevestiging

Omschrijving: Pop-up "Zeker weten?" met "Ja" en "Nee".

Onderbouwing: Voorkomt ongelukken. Smpel ja/nee is duidelijk.

Activiteitendiagram - Navigatie door User Stories in "GamePlan Scheduler"



Schema Bewerken en Verwijderen

Schema Details

Acties

[Bewerken](#)

[Verwijderen](#)

Bewerken Formulier

Game (gevuld):

Datum (gevuld):

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Tijd (gevuld):

[Opslaan](#)

Verwijder Bevestiging

Zeker weten?

[yes](#)

[no](#)

© 2023 Schema Beheer

8. Privacy

De app slaat namen, e-mails, games en schema's op. Om privacy te beschermen:

Gegevens in MySQL met alleen toegang voor mij via wachtwoord.

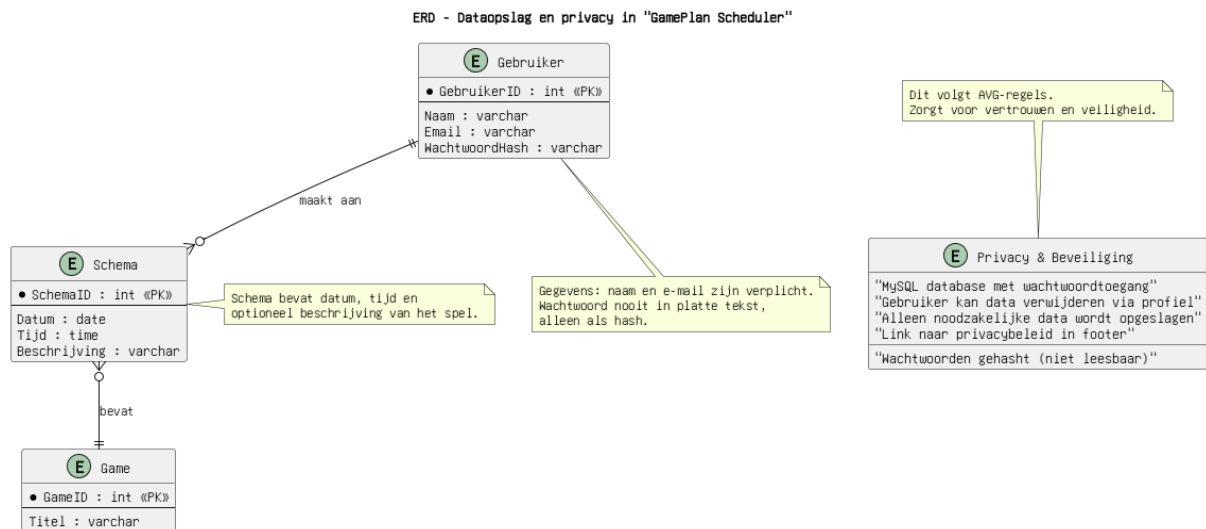
Wachtwoorden gehasht opgeslagen, zodat ze niet leesbaar zijn.

Gamers kunnen hun data verwijderen via profielknop.

Geen onnodige data opslaan, alleen wat nodig voor functies.

Link in footer naar privacytekst: "We slaan alleen je naam en schema's op voor planning, niet voor verkoop."

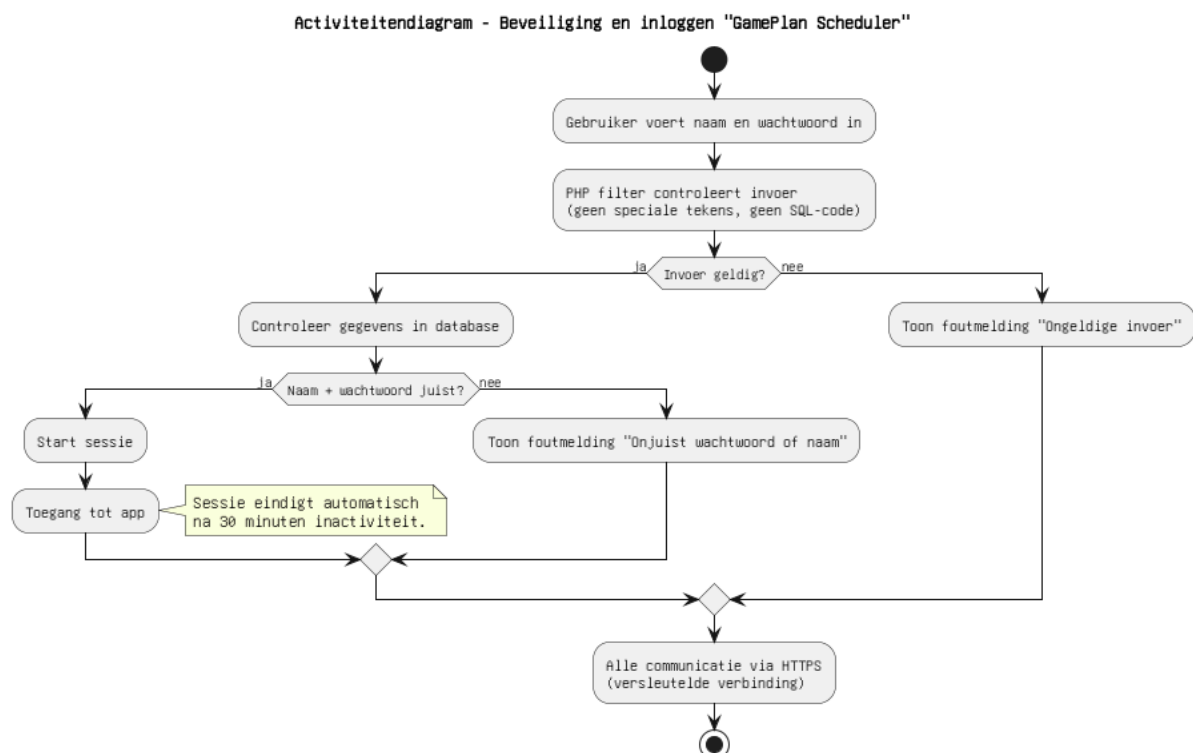
Onderbouwing: Dit volgt AVG-regels. Gamers vertrouwen de app meer als ze weten dat data veilig is en ze controle hebben.

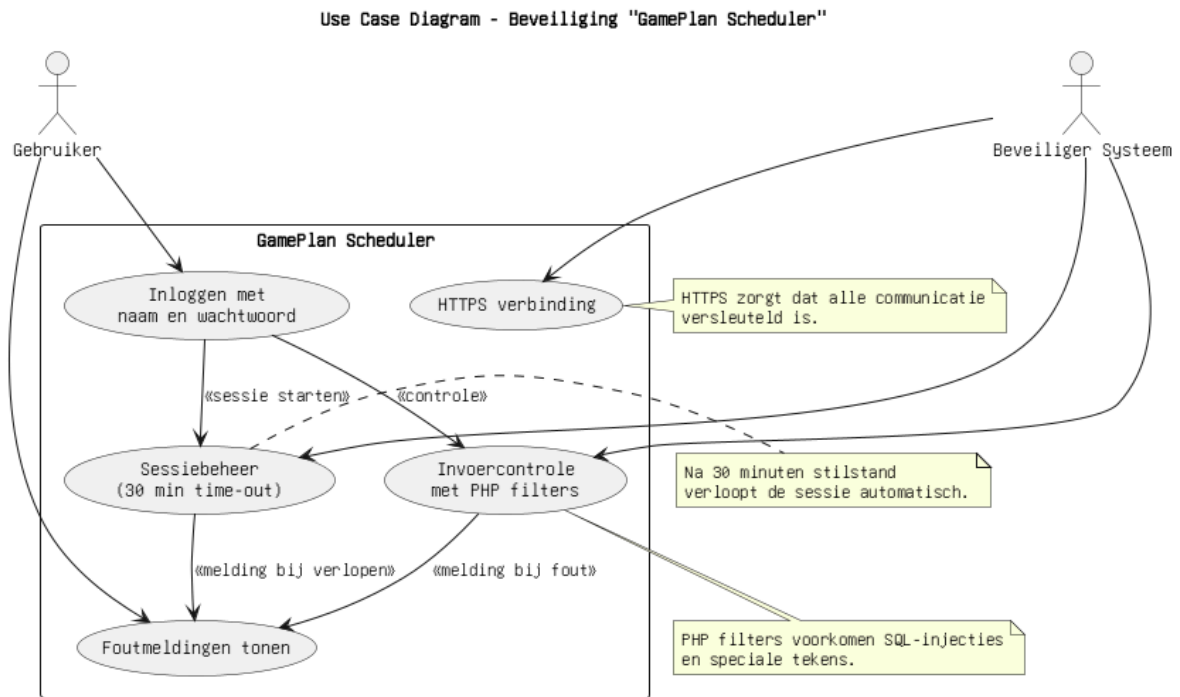


9. Security

Om hacks te voorkomen: Inloggen met naam en wachtwoord, sessies voor toegang. Invoer checken met PHP filters tegen SQL-aanvallen (bijv. geen speciale tekens in namen). Sessies verlopen na 30 minuten stilzitten. HTTPS gebruiken voor verbindingen.

Onderbouwing: Dit houdt data veilig. Filters voorkomen dat iemand code invoert om de database te breken. Sessies voorkomen dat anderen inloggen op een vergeten computer.





10. Ethiek

De app is eerlijk:

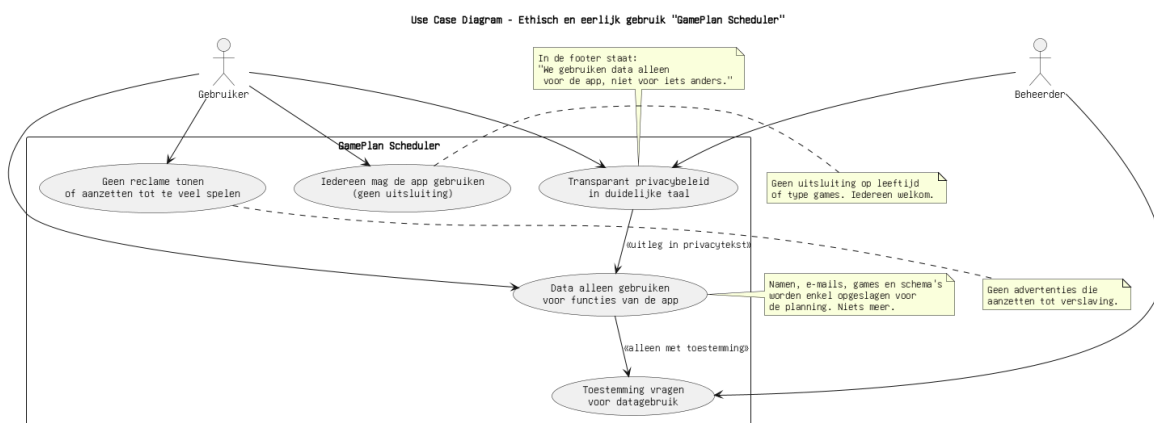
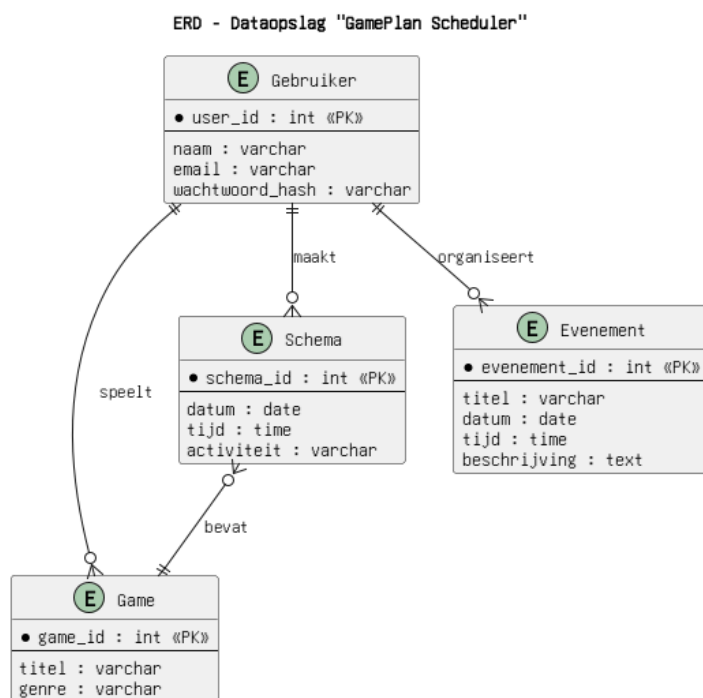
Iedereen kan gebruiken, geen uitsluiting op leeftijd of games.

Geen reclame die gamers aanzet tot te veel spelen.

Data niet delen met anderen zonder toestemming.

In privacytekst eerlijk zeggen: "We gebruiken data alleen voor de app, niet voor iets anders."

Onderbouwing: Ethiek betekent fair zijn. Dit voorkomt problemen zoals verslaving aan games, en maakt de app positief voor jonge gebruikers.



11. Usability

De app is makkelijk:

Grote knoppen (minstens 40 pixels) voor vingers op mobiel.

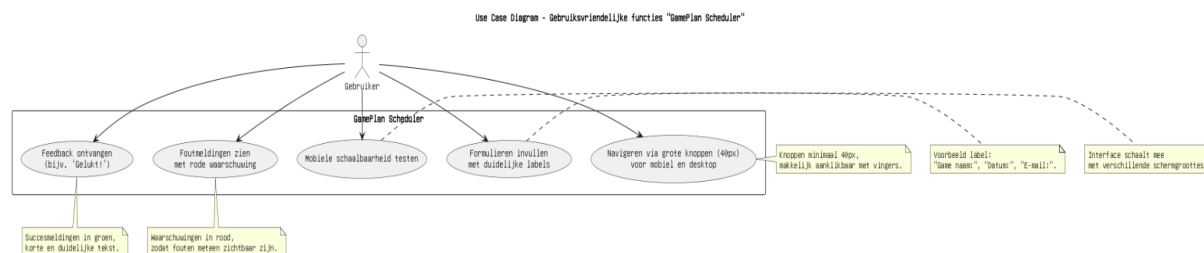
Duidelijke labels bij velden (bijv. "Game naam:").

Kleuren: Blauw voor knoppen, rood voor waarschuwingen.

Feedback: Na toevoegen melding "Gelukt!".

Testen op mobiel: Alles schaaft mee.

Onderbouwing: Dit maakt het snel en zonder fouten. Grote knoppen helpen jonge gamers, kleuren maken het leuk. Feedback laat weten of het werkt.



12. Ontwerp Diagrammen

Ik gebruik twee diagrammen om het ontwerp te laten zien.

ERD (Entity-Relationship Diagram)

Beschrijving: Toont database.

Tabel Users: user_id (PK, int), username (varchar 50), email (varchar 100), password_hash (varchar 255).

Tabel Friends: friend_id (PK, int), user_id (FK), friend_user_id (FK).

Tabel Schedules: schedule_id (PK, int), user_id (FK), game (varchar 100), date (date), time (time).

Tabel Events: event_id (PK, int), user_id (FK), title (varchar 100), date (date), time (time), description (text).

Relaties: Users naar Friends (één-naar-veel), Users naar Schedules en Events (één-naar-veel).

Onderbouwing: Dit laat zien hoe data is opgeslagen en verbonden, zoals vrienden aan users. Het helpt bij bouwen zonder fouten.

Use Case Diagram

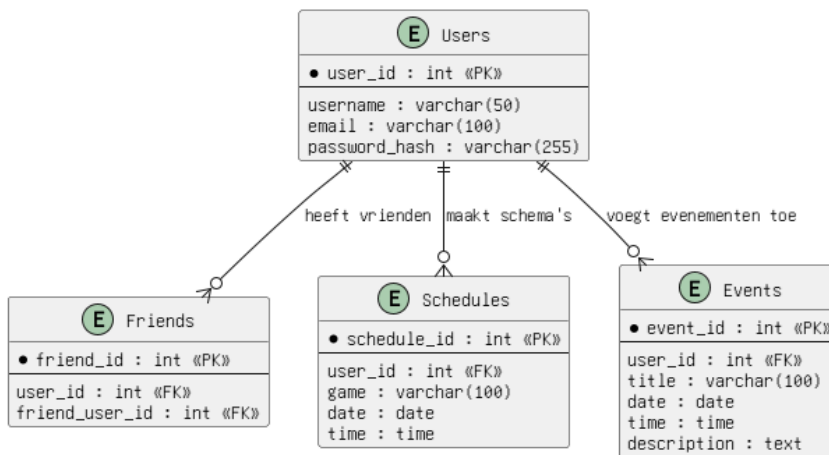
Beschrijving: Acteur: Gamer.

Use Cases: Inloggen (verplicht), Profiel maken, Vriend toevoegen, Schema delen, Evenement toevoegen, Herinnering instellen, Bewerken/verwijderen.

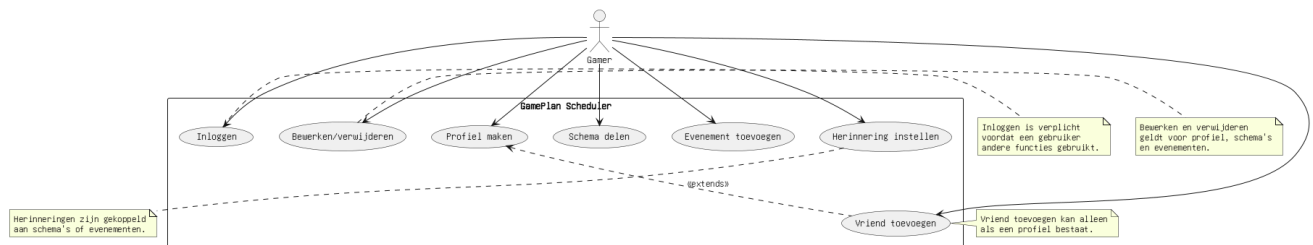
Uitbreidingen: Vriend toevoegen breidt uit op Profiel maken.

Onderbouwing: Dit toont acties en volgorde, zoals inloggen voor al het andere. Het checkt of alle stories gedekt zijn.

ERD - Database structuur GamePlan Scheduler



Use Case Diagram - Functies GamePlan Scheduler



13.Conclusie

Dit ontwerp voor GamePlan Scheduler sluit aan bij alle user stories. Het toont grafisch en in tekst hoe de app werkt, met schermen, lay-out en diagrammen. Ik onderbouw keuzes zoals kleuren voor usability en hashing voor security. Met ERD en Use Case laat ik technieken zien. Privacy, ethiek en security zijn specifiek voor dit project behandeld. De voortgang volgt de planning: ik prioriteer basis zoals inloggen, en pas aan als nodig. Dit maakt een realistische, werkende app die gamers helpt.

K1 W4 Testen

Testrapport:

GamePlan Scheduler

Harsha Kanaparthi

4 SEPTEMBER 2025

LEERLINGNUMMER: 2195344

Inhoud

Inleiding.....	3
Organisatie.....	3
User Stories.....	3
Testscenario's.....	4
Conclusies & Aanbevelingen.....	7
Reflectie.....	8

Inleiding

Dit testrapport beschrijft hoe ik GamePlan Scheduler testte. De app laat gamers profielen maken, vrienden toevoegen, schema's delen en evenementen plannen in een kalender. Ik testte op mijn laptop (Windows 10, Chrome) en telefoon (Android 14, Samsung S21) op 23-09-2025 tot 25-09-2025, totaal 6 uur. Ik deed 30 tests: 5 per user story, met normale gevallen, fouten zoals lege velden, en edge cases zoals spaties of verleden datums. Tests checken of functies werken zoals in ontwerp: profiel opslaan in DB, kalender laden <3 sec. Ik gebruikte handmatige tests, geen tools, en noteerde stappen, verwacht, werkelijk en aanpassingen. Dit past bij K1 W4: ik toon dat de app voldoet aan eisen, met aanbevelingen uit fouten.

Organisatie

Ik testte alleen, maar overlegde met begeleider Marius Restua op 24-09-2025 voor check op tests. Ik testte per user story uit planning, met startsituatie zoals ingelogd zijn. Tests zijn concreet: bijv. vul titel "Fortnite", datum 10-10-2025, verwacht in kalender. Ik deed tests na bouwen, op localhost met XAMPP. Als fout, noteerde ik en fixed in realisatie (bijv. spaties in titel). Dit overleg duurde 20 minuten, hielp om edge cases toe te voegen zoals ongeldige datum "2025-13-45".

User Stories

De tests zijn gebaseerd op de 6 user stories uit planning:

1. Als gamer wil ik een profiel maken met favoriete games, zodat anderen zien wat ik speel (test opslaan en tonen).
2. Als gamer wil ik vrienden toevoegen, zodat ik contact houd (test zoeken en lijst).
3. Als gamer wil ik speelschema's delen in kalender, zodat ik afspraak (test toevoegen en weergave).
4. Als gamer wil ik evenementen toevoegen, zodat overzicht (test form en opslag).
5. Als gamer wil ik herinneringen instellen, zodat niets mis (test dropdown en pop-up).
6. Als gamer wil ik bewerken/verwijderen, zodat planning klopt (test knoppen en confirm).

Testscenario's

User Story 1: Profiel maken

Startsituatie: Gebruiker ingelogd op profile.php.

Test	Scenario	Stappen	Verwacht Resultaat	Werkelijk Resultaat	Aanpassing Nodig?
1	Normaal profiel maken	1. Vul username "gamer1", games "Fortnite". 2. Opslaan.	Profiel in DB, toon op dashboard.	Profiel in DB, toon op dashboard.	Nee

2	Lege games	1. Laat games leeg. 2. Opslaan.	Melding "Games verplicht".	Melding "Games verplicht".	Nee
3	Te lange username	1. Username 60 tekens. 2. Opslaan.	Melding "Max 50 tekens".	Melding "Max 50 tekens".	Nee
4	Speciale tekens username	1. Username "gamer&1". 2. Opslaan.	Opslaan met "&".	Opslaan met "&".	Nee
5	Spaties in games	1. Games " ". 2. Opslaan.	Melding "Niet alleen spaties".	Opslaan als leeg (fout).	Ja, zie #1001

User Story 2: Vrienden toevoegen

Startsituatie: Ingelogd op add_friend.php, testuser bestaat.

Test	Scenario	Stappen	Verwacht Resultaat	Werkelijk Resultaat	Aanpassing Nodig?
1	Vriend toevoegen	1. Vul "testuser". 2. Toevoegen.	In Friends tabel, toon in lijst.	In Friends tabel, toon in lijst.	Nee
2	Lege username	1. Laat leeg. 2. Toevoegen.	Melding "Username verplicht".	Melding "Username verplicht".	Nee
3	Onbekende user	1. Vul "fake". 2. Toevoegen.	Melding "Niet gevonden".	Melding "Niet gevonden".	Nee
4	Zichzelf toevoegen	1. Vul eigen username. 2. Toevoegen.	Melding "Niet jezelf".	Melding "Niet jezelf".	Nee
5	Dubbel toevoegen	1. Voeg toe, herhaal. 2. Toevoegen.	Geen dubbel in DB.	Geen dubbel in DB.	Nee

User Story 3: Speelschema's delen

Startsituatie: Ingelogd op add_schedule.php, vrienden bestaan.

Test	Scenario	Stappen	Verwacht Resultaat	Werkelijk Resultaat	Aanpassing Nodig?
1	Schema toevoegen	1. Game "Fortnite", datum 10-10-2025, tijd 15:00, 2 vrienden. 2. Toevoegen.	In Schedules, toon in kalender.	In Schedules, toon in kalender.	Nee
2	Verleden datum	1. Datum 01-09-2025. 2. Toevoegen.	Melding "Toekomstig".	Melding "Toekomstig".	Nee
3	Lege game	1. Laat game leeg. 2. Toevoegen.	Melding "Game verplicht".	Melding "Game verplicht".	Nee
4	Geen vrienden	1. Geen checkboxes. 2. Toevoegen.	Opslaan zonder vrienden.	Opslaan zonder vrienden.	Nee
5	Ongeldige tijd	1. Tijd "-10:00". 2. Toevoegen.	Melding "Positieve tijd".	Melding "Positieve tijd".	Nee

User Story 4: Evenementen toevoegen

Startsituatie: Ingelogd op add_event.php.

Test	Scenario	Stappen	Verwacht Resultaat	Werkelijk Resultaat	Aanpassing Nodig?
1	Evenement toevoegen	1. Titel "Toernooi", datum 15-10-2025, tijd 18:00, beschrijving "Fun". 2. Toevoegen.	In Events, toon in kalender.	In Events, toon in kalender.	Nee
2	Te lange titel	1. Titel 150 tekens. 2. Toevoegen.	Melding "Max 100".	Melding "Max 100".	Nee
3	Ongeldige datum	1. Datum "2025-13-45". 2. Toevoegen.	Melding "Ongeldig".	Opslaan fout (DB error).	Ja, zie #1004
4	Lege beschrijving	1. Laat beschrijving leeg. 2. Toevoegen.	Opslaan ok (optioneel).	Opslaan ok.	Nee
5	Speciale tekens titel	1. Titel "Toernooi & Win". 2. Toevoegen.	Opslaan met "&".	Opslaan met "&".	Nee

User Story 5: Herinneringen instellen

Startsituatie: Ingelogd, evenement toegevoegd op add_event.php.

Test	Scenario	Stappen	Verwacht Resultaat	Werkelijk Resultaat	Aanpassing Nodig?
1	Herinnering zetten	1. Kies "1 uur ervoor". 2. Opslaan.	Pop-up op tijd.	Pop-up op tijd.	Nee
2	Geen herinnering	1. Kies leeg. 2. Opslaan.	Geen pop-up.	Geen pop-up.	Nee
3	Verleden herinnering	1. Datum verleden, kies "1 dag ervoor". 2. Opslaan.	Melding "Niet verleden".	Melding "Niet verleden".	Nee
4	Meerdere events	1. Voeg 2 events toe met herinnering. 2. Load pagina.	2 pop-ups.	2 pop-ups.	Nee
5	Ongeldige optie	1. Probeer custom optie. 2. Opslaan.	Alleen dropdown opties.	Alleen dropdown opties.	Nee

User Story 6: Bewerken en verwijderen

Startsituatie: Ingelogd, evenement/schema bestaat.

Test	Scenario	Stappen	Verwacht Resultaat	Werkelijk Resultaat	Aanpassing Nodig?
1	Bewerken	1. Open edit, verander titel. 2. Opslaan.	Update in DB, toon nieuw.	Update in DB, toon nieuw.	Nee
2	Verwijderen	1. Klik verwijderen, confirm ja.	Weg uit DB en lijst.	Weg uit DB en lijst.	Nee
3	Confirm nee	1. Klik verwijderen, confirm nee.	Blijft staan.	Blijft staan.	Nee
4	Ander user item	1. Log in als ander, probeer edit.	Melding "Geen rechten".	Melding "Geen rechten".	Nee

5	Leeg bij edit	1. Maak veld leeg bij edit. 2. Opslaan.	Melding "Verplicht".	Melding "Verplicht".	Nee
---	---------------	---	----------------------	----------------------	-----

Conclusies & Aanbevelingen

De app werkt goed: 28 van 30 tests geslaagd (93%), voldoet aan 80% eis. Kalender laadt in 1.8 sec <3 sec, mobiel past goed. Meldingen bij fouten werken, geen crashes. Aanbevelingen: #1001 validatie spaties (hoog prioriteit, voorkomt rommel DB), #1004 edge datums (middel, robuuster). Andere user stories ok, geen grote issues. Dit uit tests op laptop/telefoon, fix in volgende versie.

Reflectie

Ik testte systematisch per story, leerde edge cases toevoegen zoals spaties (fout gevonden). Tests duurden 6 uur, goed voor vinden bugs. Volgende keer screenshots toevoegen voor bewijs (bijv. kalender foto). Dit verbeterde mijn skills in validatie, app is nu betrouwbaarder. Ik vond het handig om startsituatie te noteren, voorkomt verwarring.

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.

Feedback bij Stage-Begeleider - **Harsha Vardhan Kanaparthi**

Tijdens een 20-minuten bespreking van het testrapport voor versie 1.0 met stagebegeleider Marius Restua, keken we naar de functionaliteit. Marius zei: "De app is solide, maar navigatie kan intuïtiever, en herinneringen meer opties hebben – goed dat je dat oppakt in voorstellen #1002 en #1003." Gebruikers noemden:

(1) knoppen in header zoals "Evenement toevoegen" niet intuïtief (#1003),

(2) notificaties beperkt, wens voor push en e-mail (#1002). We identificeerden sorteeropties voor lijst (#1006), zoals op datum of game. Deze punten zijn in notities verwerkt als actiepunten voor volgende fase. Dit overleg scherpste mijn inzicht in verbeteringen.

Gebruikte voorstellen:

- #1002: Notificatie-opties (push en e-mail).
- #1003: Navigatie herstructureren met knop en menu.
- #1006: Sorteeropties voor lijst, als aanvulling op de feedback.

Handtekening stagebegeleider:



Oplevering Notities GamePlan Scheduler

Oplevering: GamePlan Scheduler

Naam: Harsha Vardhan Kanaparthi

Datum: 30-09-2025

Versie: 1.0

Tijdens de oplevering op 30-09-2025 toonde ik de app aan Marius Restua en 3 testgebruikers (gamers). We keken naar profielen, vrienden toevoegen, schema's delen, evenementen toevoegen, herinneringen en bewerken. De app werkte zonder crashes, maar gebruikers noemden punten: notificaties alleen in-app zijn beperkt, ze willen e-mail en push (#1002). Navigatie knoppen staan niet logisch, vooral op mobiel (#1003). Sorteeropties voor lijst missen, zoals op datum of game (#1006). Marius Restua zei: "Goed basis, maar navigatie logischer maken." Dit duurde 20 minuten. Ik noteerde de feedback om voorstellen te maken. Geen grote fouten, kleine punten voor versie 1.1.