# Definition of Done (DoD) & Definition of Fun (DoF) - Cookie Clicker JavaScript Project

## Definition of Done (DoD)

### Algemene Definition of Done

Een taak of feature wordt als voltooid beschouwd als deze voldoet aan de volgende criteria:

#### ✅ Codekwaliteit & Best Practices

1. De code voldoet aan de afgesproken coding standards en heeft een consistente stijl.

2. Geen onnodige duplicatie of onduidelijke variabelen.

3. Functies en methoden zijn modulair en herbruikbaar waar mogelijk.

4. De code is gedocumenteerd en bevat duidelijke commentaar waar nodig.

#### ✅ Code Review & Peer Feedback

5. De code is gereviewd door minstens één teamlid en feedback is verwerkt.

6. Code kan alleen gemerged worden als het voldoet aan de DoD.

7. Verbeterpunten worden gedocumenteerd en toekomstige optimalisaties worden bijgehouden.

#### ✅ Testing & Bugfixing

8. Alle unit tests en functionele tests zijn succesvol uitgevoerd.

9. Handmatige tests zijn uitgevoerd om edge-cases te controleren.

10. Bugs zijn opgelost en eventuele beperkingen zijn gedocumenteerd.

#### ✅ Deployment & Integratie

11. De feature is geïntegreerd in de hoofdbranch zonder conflicten.

12. De functionaliteit is gedeployed naar de testomgeving en werkt zonder fouten.

13. De stakeholder (bijv. docent of opdrachtgever) heeft de feature goedgekeurd.

### Aanvullende DoD gebaseerd op User Stories

#### 🎯 Spelmechanica

• De speler kan op een cookie klikken om punten te verdienen.

• Er is een teller die het huidige aantal punten bijhoudt.

• Automatische productie-eenheden kunnen worden gekocht met punten.

• Upgrades kunnen worden gekocht om klik- en productie-efficiëntie te verhogen.

• Een overzicht van aangekochte eenheden en upgrades is beschikbaar.

#### 🎯 Gebruikerservaring & Visuele Effecten

• Visuele effecten en animaties zijn aanwezig bij klikken en kopen.

• Speciale evenementen of uitdagingen worden periodiek toegevoegd.

• De mogelijkheid tot spelpersonalisatie met thema’s en skins is geïmplementeerd.

#### 🎯 Multiplayer & Voortgangsbeheer

• Er is een optionele multiplayer-modus waarin spelers tegen elkaar kunnen concurreren.

• Voortgang wordt automatisch opgeslagen in browsercookies.

#### 🎯 Ontwikkelaarsvereisten

• Wireframes zijn gemaakt om de gebruikersinterface en spel-flow te plannen.

• SCRUM wordt gebruikt voor efficiënte projectplanning en beheer.

• GIT wordt gebruikt voor versiebeheer en samenwerking.

• Een class diagram is gemaakt voor de architectuur van de codebase.

## Definition of Fun (DoF)

### 🔹 Samenwerking & Communicatie

💬 We communiceren open en duidelijk. Problemen worden besproken zonder oordeel.

💬 We houden korte stand-up meetings om te checken waar iedereen mee bezig is.

💬 Constructieve feedback wordt op een positieve manier gegeven.

### 🔹 Innovatie & Creativiteit

🚀 Nieuwe ideeën? Testen en proberen! We staan open voor unieke oplossingen.

🚀 Iedereen mag buiten de kaders denken en met experimenten komen.

🚀 Creatieve vrijheid is belangrijk, zolang het bruikbaar en efficiënt blijft.

### 🔹 Productieve & Efficiënte Workflow

📌 Duidelijke taakverdeling: Iedereen weet wat hij moet doen en houdt zich aan deadlines.

📌 Geen micromanagement! Iedereen krijgt verantwoordelijkheid voor zijn taken.

📌 Gebruik van Agile-methodiek: Werken in sprints en regelmatig evalueren.

### 🔹 Positieve Werksfeer

🎉 Successen worden gevierd! Kleine overwinningen krijgen net zoveel aandacht als grote mijlpalen.

🎉 Ruimte voor humor & plezier, zolang het de productiviteit niet belemmert.

🎉 Pauzes en ontspanning zijn toegestaan, want niemand presteert onder constante druk.

### 🔹 Groei & Leren

📚 Leren staat centraal. Fouten worden gezien als kansen om te verbeteren.

📚 Iedereen deelt kennis: Een team dat samen leert, groeit sneller.

📚 Gebruik van peer-learning: Samen coderen, elkaars code reviewen en bespreken.