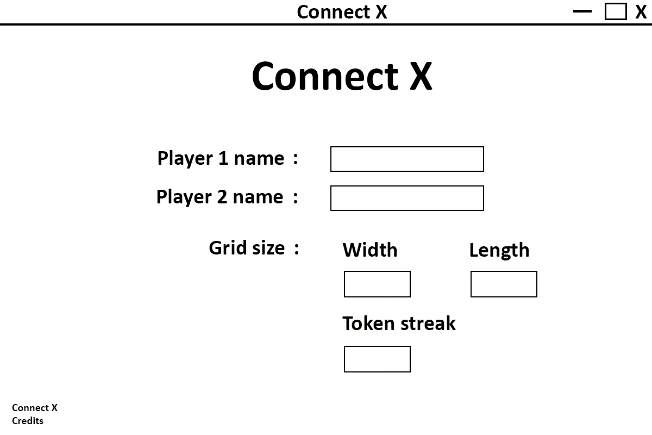
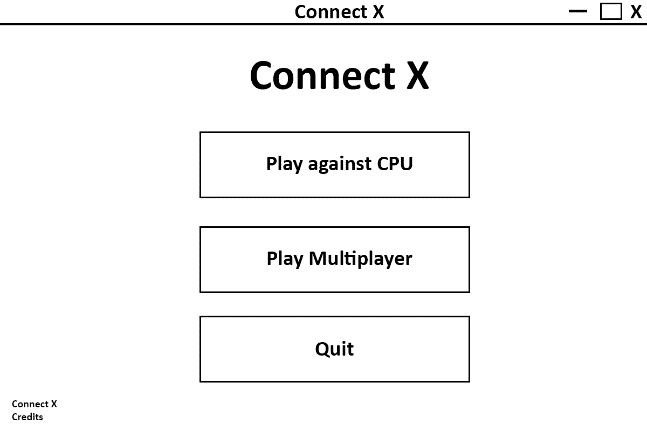
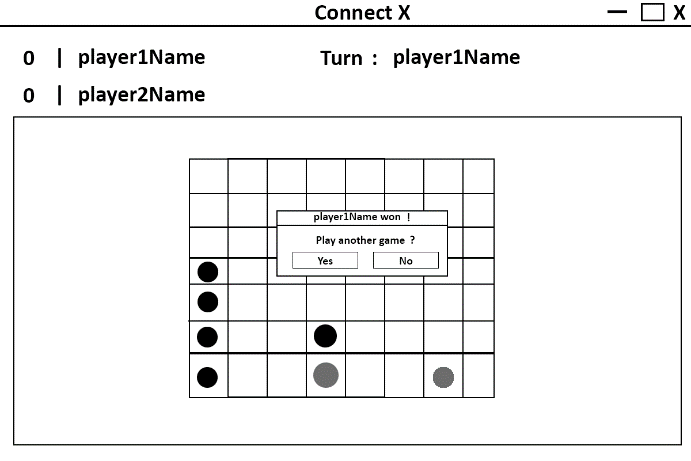
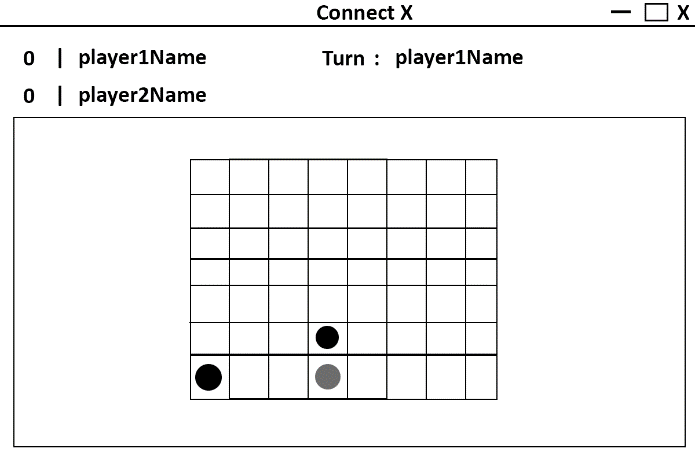
# Titelblad

# Klassendiagram UML

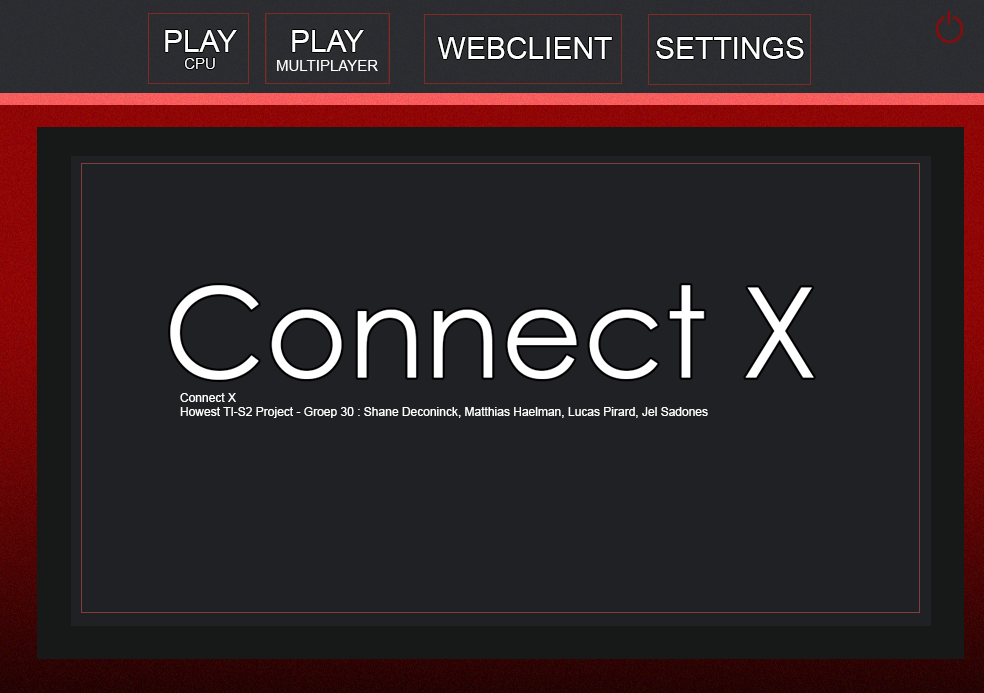
# Wireframes

## Low fidelity wireframes



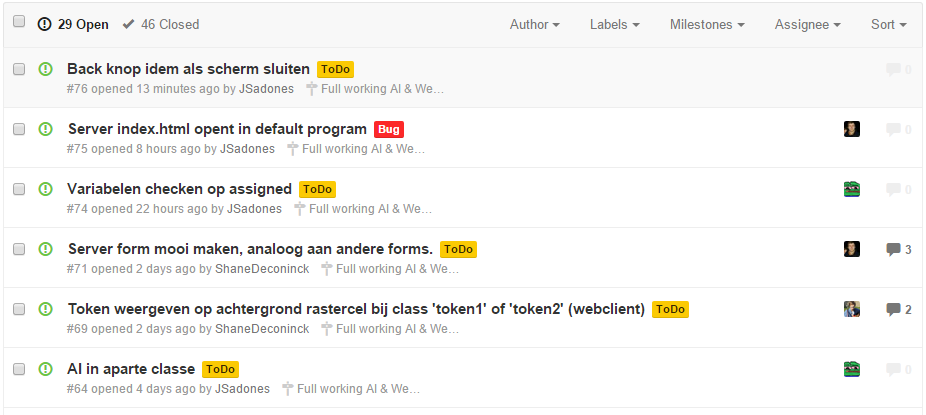


## High fidelity wireframes



# Taakverdeling

Gezien we in ons team met 2 ‘ervaren’ programmeurs en 2 ‘leerlingen’ zijn, was het al van in het begin duidelijk dat deze laatste wat geholpen zouden moeten worden bij het programmeren. Er werd afgesproken dat iedereen zou werken aan de code, zodat iedereen eruit kon leren. In het begin schreef Shane veel unit tests van waaruit Matthias en Lucas code schreven. In het begin ging dit niet altijd snel, maar na een tijdje lukte het voor beiden om vrij zelfstandig te werken. Jel begon aan de grafische interface van de Windowsapplicatie nadat Matthias daar low fidelity wireframes van had getekend. Na een aantal dagen hadden we onze manier van werken gevonden en ging alles vrij vlot. Shane schreef de webclient terwijl de rest van het team verder aan de werking van de applicatie werkten. We beslisten ook om met z’n allen aan dezelfde stukken te werken zodat iedereen op de hoogte is van de hele code.



# Studietijdmeting

# Commentaar

## Shane Deconinck

## Matthias Haelman

## Lucas Pirard

Aanvankelijk vreesde ik dat dit project heel erg moeizaam zou verlopen gezien mijn beperkte vaardigheden wat betreft programmeren. Toen we erin vlogen werd het snel duidelijk dat die vrees onterecht was. Shane en Jel leidden het project aangezien zij beter voor ogen hadden wat er kon en moest gebeuren. Ze delegeerden en gaven uitleg waar nodig. Op die manier werd het project een erg leerrijke ervaring op vlak van zowel samenwerken als programmeren zelf.

## Jel Sadones