

WOUT JACOBS

# Wekelijks verslag

IT factory

# Inhoud

<b>1. WEEK (24/2 – 28/2)</b>	<b>5</b>
1.1. Maandag 24/2 (kantoor):	5
1.2. Dinsdag 25/2 (thuis):	5
1.3. Woensdag 26/2 (kantoor):	5
1.4. Donderdag 27/2 (thuis):	5
1.5. Vrijdag 28/2 (kantoor):	5
<b>2. WEEK (3/3 – 7/3)</b>	<b>6</b>
2.1. Maandag 3/3 (kantoor):	6
2.2. Dinsdag 4/3 (thuis):	6
2.3. Woensdag 5/3 (kantoor):	6
2.4. Donderdag 6/3 (thuis):	6
2.5. Vrijdag 7/3 (kantoor):	6
<b>3. WEEK 3 (10/3 – 14/3)</b>	<b>7</b>
3.1. Maandag 10/3 (kantoor):	7
3.2. Dinsdag 11/3 (thuis):	7
3.3. Woensdag 12/3 (Kantoor):	7
3.4. Donderdag 13/3 (Kantoor):	7
3.5. Vrijdag 14/3 (Thuis):	7
<b>4. WEEK 4 (17/3 – 21/3)</b>	<b>8</b>
4.1. Maandag 17/3 (kantoor):	8
4.2. dinsdag 18/3 (thuis):	8
4.3. woensdag 19/3 (kantoor):	8
4.4. donderdag 20/3 (kantoor):	8
4.5. Vrijdag 21/3 (thuis):	9
<b>5. WEEK 5 (24/3 – 28/3)</b>	<b>9</b>
5.1. Maandag 24/3 (kantoor):	9
5.2. Dinsdag 25/3 (thuis):	9
5.3. Woensdag 26/3 (kantoor):	9
5.4. Donderdag 27/3 (thuis):	10
5.5. Vrijdag 28/3 (Kantoor):	10
<b>6. WEEK 6 (31/3 – 4/4)</b>	<b>10</b>
6.1. Maandag 31/3 (Kantoor):	10
6.2. Dinsdag 1/4 (Thuis):	10
6.3. Woensdag 2/4 (kantoor):	10
6.4. Donderdag 3/4 (kantoor):	11
6.5. Vrijdag 4/4 (thuis)	11
<b>7. WEEK 7 (7/4 – 11/4)</b>	<b>11</b>

7.1. Maandag 7/4 (kantoor)	11
7.2. Dinsdag 8/4 (thuis)	11
7.3. Woensdag 9/4 (kantoor)	11
7.4. Donderdag 10/4 (kantoor)	11
7.5. Vrijdag 11/4 (thuis)	12
<b>8. WEEK 8 ( 14/4 – 18/4)</b>	<b>12</b>
8.1. Maandag 14/4 (kantoor)	12
8.2. Dinsdag 15/4 (thuis)	12
8.3. Woensdag 16/4 (kantoor)	12
8.4. Donderdag 17/4 (kantoor)	12
8.5. Vrijdag 18/4 (thuis)	12
<b>9. WEEK 9 (22/4 – 25/4)</b>	<b>13</b>
9.1. Dinsdag 22/4 (Kantoor)	13
9.2. Woensdag 23/4 (Kantoor)	13
9.3. Donderdag 24/4 (thuis)	13
9.4. Vrijdag 25/4 (thuis)	13
<b>10. WEEK 10 (28/4 – 2/1)</b>	<b>13</b>
10.1. Maandag 28/4 (kantoor)	13
10.2. Dinsdag 29/4 (thuis)	14
10.3. Woensdag 30/4 (kantoor)	14
10.4. Vrijdag 2/1 (kantoor)	14
<b>11. WEEK 11 (5/5 – 16/5)</b>	<b>14</b>
11.1. Maandag 5/5 (kantoor)	14
11.2. Dinsdag 6/5 (thuis)	14
11.3. Woensdag 7/5 (kantoor)	14
11.4. Donderdag 8/5 (kantoor)	15
11.5. Vrijdag 9/5 (thuis)	15
<b>12. WEEK 12 (12/5 – 16/5)</b>	<b>15</b>
12.1. Maandag 12/5 (kantoor)	15
12.2. Dinsdag 13/5 (thuis)	15
12.3. Woensdag 14/5 (kantoor)	15
12.4. Donderdag 15/5 (kantoor)	15
12.5. Vrijdag 16/5 (thuis)	16
<b>13. WEEK 13 (19/5 – 26/5)</b>	<b>16</b>
13.1. Maandag 19/5 (kantoor)	16
13.2. Dinsdag 20/5 (thuis)	16
13.3. Woensdag 21/5 (kantoor)	16
13.4. Donderdag 22/5 (thuis)	16
13.5. Vrijdag 23/5 (kantoor)	17

Dit is de koptekst in stijl 'Koptekst'

# 1. Week (24/2 – 28/2)

## 1.1. Maandag 24/2 (kantoor):

De week begon met een kennismaking met de stagebegeleiders en een mede-stagiair. Tijdens deze kennismaking bespraken we de algemene verwachtingen en doelen voor de stageperiode. Daarna hebben we samen een product vision box opgesteld om een duidelijk beeld te krijgen van de visie en doelstellingen van het project. In de middag ben ik gestart met de eerste analyse van het project om de basis en de belangrijkste functionaliteiten beter te begrijpen.

## 1.2. Dinsdag 25/2 (thuis):

Ik heb mij verdiept in het project om de structuur en werking beter te doorgronden. Hierbij heb ik een uitgebreide analyse uitgevoerd van de verschillende game modes om te begrijpen hoe ze zijn opgebouwd en functioneren. Daarnaast heb ik een vergelijking gemaakt tussen Vue en React voor de frontend. Hierbij heb ik de voor- en nadelen van beide frameworks afgewogen en uiteindelijk een keuze gemaakt die het beste aansluit bij de vereisten van het project.

## 1.3. Woensdag 26/2 (kantoor):

Deze dag stond in het teken van het uitwerken van het datamodel en het opstellen van het use case diagram. Ik heb me voornamelijk gericht op het in kaart brengen van de verschillende entiteiten, hun relaties en hoe ze samenwerken binnen de applicatie. Het use case diagram heb ik gebruikt om de interacties tussen gebruikers en het systeem te visualiseren, wat helpt om een beter overzicht te krijgen van de functionaliteiten die ontwikkeld moeten worden.

## 1.4. Donderdag 27/2 (thuis):

Ik ben begonnen met het maken van prototypes om een visueel beeld te krijgen van hoe de applicatie eruit zou kunnen zien. Deze prototypes hielpen niet alleen om de gebruikerservaring te verduidelijken, maar ook om mogelijke verbeterpunten te identificeren. Daarnaast heb ik het use case diagram opnieuw geëvalueerd en waar nodig aangepast om ervoor te zorgen dat alle functionaliteiten correct in kaart zijn gebracht en er geen belangrijke aspecten over het hoofd worden gezien.

## 1.5. Vrijdag 28/2 (kantoor):

Ik heb me beziggehouden met het opzetten van pipelines in Azure, wat essentieel is voor de automatische build- en deployprocessen van de applicatie. Daarnaast heb ik verschillende libraries onderzocht en met elkaar vergeleken om te bepalen welke we het beste kunnen gebruiken voor de implementatie van QR-codes en statistieken. Tot slot heb ik de game modes verder uitgewerkt en gedetailleerder beschreven, zodat er een solide basis is voor de verdere ontwikkeling in de komende weken.

## 2. Week (3/3 – 7/3)

### 2.1. Maandag 3/3 (kantoor):

De dag begon met het verder uitwerken van de prototypes. Hierbij lag de focus op het verfijnen van de gebruikersinterface en het verbeteren van de navigatie om een beter beeld te krijgen van de uiteindelijke applicatie. In de namiddag heb ik me gericht op het opzetten van de build- en deploy pipelines voor zowel de frontend als de backend. Dit omvatte het automatiseren van het proces om code te bouwen en te implementeren, wat essentieel is voor een efficiënte en foutloze oplevering van nieuwe functionaliteiten.

### 2.2. Dinsdag 4/3 (thuis):

Deze dag stond in het teken van het verfijnen van verschillende projectonderdelen. Ik heb het analyse-document bijgewerkt en gedetailleerder gemaakt om een duidelijkere basis te bieden voor de volgende fases. Daarnaast heb ik de prototypes verder uitgewerkt en zowel het datamodel als het use case diagram aangepast op basis van nieuwe inzichten. Deze aanpassingen zorgen ervoor dat het ontwerp beter aansluit bij de functionele vereisten en toekomstige uitbreidingen.

### 2.3. Woensdag 5/3 (kantoor):

Ik heb de ochtend besteed aan het verder ontwikkelen en perfectioneren van de prototypes. In de namiddag vond een refinement-sessie plaats waarin we de vereisten en taken voor de komende sprint hebben besproken en aangescherpt. Op basis van deze sessie heb ik de sprint klaargezet en concrete tickets aangemaakt voor de realization phase. Deze tickets beschrijven in detail de uit te voeren taken, wat helpt om het ontwikkelproces gestructureerd en overzichtelijk te houden.

### 2.4. Donderdag 6/3 (thuis):

De focus lag deze dag op het opzetten van de backend. Ik heb een lokale database geïnstalleerd en geconfigureerd, wat nodig is om data lokaal te kunnen opslaan en testen. Daarnaast heb ik ervoor gezorgd dat de API-calls correct functioneren in de lokale omgeving. Dit maakt het mogelijk om de interactie tussen de frontend en backend te testen en te valideren voordat we de applicatie naar een live-omgeving brengen.

### 2.5. Vrijdag 7/3 (kantoor):

Op vrijdag heb ik me beziggehouden met het verbeteren en verfijnen van de backend. Ik heb optimalisaties doorgevoerd om de prestaties te verbeteren en ervoor gezorgd dat de backend-structuur beter aansluit op de behoeften van de frontend. Dit vergemakkelijkt de communicatie tussen beide onderdelen en zorgt voor een stabielere en efficiëntere werking van de applicatie.

## 3. Week 3 (10/3 – 14/3)

### 3.1. Maandag 10/3 (kantoor):

Samen met Joren heb ik de feedback van Arnaud en Yorne op de frontend doorgenomen, verbeterd en de nodige aanpassingen doorgevoerd. Daarnaast hebben we de eerste sprint retrospective gehouden, waarin we de voortgang en verbeterpunten hebben besproken.

### 3.2. Dinsdag 11/3 (thuis):

Ik heb een PowerPoint-presentatie gemaakt ter voorbereiding op het projectplan. Daarnaast heb ik een migratie toegevoegd aan de backend en de queryservices aangepast voor de API-calls. De API-calls zijn vereenvoudigd naar enkel 'GET ALL' en 'POST' voor de drie hoofdtabellen. Ook zijn we begonnen aan een kleine frontend-pagina om te controleren of alle gegevens correct opgehaald kunnen worden vanuit de backend.

### 3.3. Woensdag 12/3 (Kantoor):

Ik heb de presentatie verder voorbereid en de ontvangen feedback op de backend verwerkt. Hierbij heb ik de opmerkingen van Arnaud opgevolgd en enkele fouten gecorrigeerd. Daarnaast heb ik deelgenomen aan de refinement-sessie waarin we de tickets hebben besproken en verduidelijkt.

### 3.4. Donderdag 13/3 (Kantoor):

Tijdens het werk ontdekte ik een belangrijke fout in de backend die ik heb opgelost. Vervolgens heb ik mijn projectplan gepresenteerd aan het team. In de namiddag ben ik begonnen met het ontwerp van de navigatiebalk voor de applicatie.

### 3.5. Vrijdag 14/3 (Thuis)

Ik heb een loginpagina ontwikkeld met behulp van Microsoft Authentication Library (MSAL) en Entra ID. Hierbij heb ik de technische uitleg van Arnaud, onze technical coach, toegepast om de authenticatie correct te implementeren. Daarnaast ben ik begonnen met het ontwerp van de loginpagina.

## 4. Week 4 (17/3 – 21/3)

### 4.1. Maandag 17/3 (kantoor):

Vandaag heb ik een login interceptor toegevoegd voor de API-calls. Dit zorgt ervoor dat elke request die naar de backend wordt gestuurd eerst wordt onderschept en voorzien wordt van een geldige authenticatietoken. Daarnaast heb ik in de backend de validatie van deze token geïmplementeerd, zodat ongeautoriseerde verzoeken worden geweigerd.

Verder heb ik ervoor gezorgd dat de gebruikers van een API van Euricom gekoppeld worden aan de user table in onze eigen API wanneer ze inloggen in de applicatie. Als een gebruiker nog niet bestond in onze database, werd deze automatisch aangemaakt en toegevoegd, zodat de gebruiker direct verder kon met de applicatie zonder extra registratie. Dit heeft als voordeel dat we geen dubbele accounts krijgen en dat gebruikers die al in de Euricom API geregistreerd staan, direct toegang hebben tot ons platform.

### 4.2. dinsdag 18/3 (thuis):

Vandaag heb ik gewerkt aan de feedback die ik maandag kreeg over de code. Ik heb enkele verbeteringen doorgevoerd om de structuur en leesbaarheid van de code te optimaliseren. Dit betrof onder andere het herstructureren van bepaalde functies, het efficiënter omgaan met API-calls en het verbeteren van de error handling. Daarnaast heb ik enkele kleine aanpassingen in de frontend gedaan. Een van deze aanpassingen was een poging om een afbeelding correct te tonen op een specifieke pagina. Tijdens dit proces ontdekte ik een bug in de manier waarop afbeeldingen werden geladen en weergegeven.

### 4.3. woensdag 19/3 (kantoor):

Vandaag heb ik gewerkt aan de homepage, specifiek aan het tonen van de games die gekoppeld zijn aan de ingelogde gebruiker. Dit bleek echter niet zo eenvoudig als verwacht, omdat er een probleem was waarbij alle spellen werden opgehaald, maar niet gefilterd werden op basis van een specifieke gebruiker. Dit zorgde ervoor dat de pagina niet correct werkte voor individuele spelers.

In de namiddag hadden we een refinement meeting, waarin we met het team bespraken hoe we de games- en spelersstatistieken op een duidelijke en gestructureerde manier konden weergeven. We hebben hierbij ook gekeken naar de integratie van achievements en hoe we deze op een intuïtieve manier konden presenteren aan de gebruiker. Dit overleg heeft geholpen om een beter beeld te krijgen van de verdere ontwikkeling van dit onderdeel van de applicatie.

### 4.4. donderdag 20/3 (kantoor):

Vandaag is het uiteindelijk gelukt om ervoor te zorgen dat enkel de games van de ingelogde gebruiker correct werden opgehaald en weergegeven op de homepagina. Dit betekende dat de speler nu enkel zijn eigen gespeelde spellen kon zien, wat de gebruikerservaring verbeterde.

Daarnaast heb ik de styling van deze games aangepakt, zodat de weergave er visueel aantrekkelijk uitzag en goed paste binnen het design van de applicatie. Vervolgens heb ik het nieuwe logo in de applicatie toegevoegd, wat bijdroeg aan de professionaliteit en herkenbaarheid van het platform.



Verder heb ik de profielafbeelding van de ingelogde gebruiker zichtbaar gemaakt in de navbar, zodat spelers direct een visuele indicatie hadden van hun accountstatus. Dit is een kleine, maar belangrijke verbetering voor de gebruiksvriendelijkheid.

Later op de dag heb ik samen met Joren gezeten om onze demo meeting voor te bereiden. Deze demo staat gepland op maandag en is bedoeld om de stakeholders een eerste stand van zaken te geven over wat we in de afgelopen vier weken hebben bereikt. We hebben besproken welke onderdelen we willen tonen, hoe we de presentatie structureren en welke belangrijke technische verbeteringen we extra willen benadrukken.

## 4.5. Vrijdag 21/3 (thuis):

Vandaag heb ik gewerkt aan de feedback die Arnaud gaf met betrekking tot duplicate code in de protected routes. Dit betrof een stukje herhaling in de manier waarop de beveiligde routes werden behandeld. Ik heb de code opgeschoond en efficiënter gemaakt, zodat we minder duplicatie hebben en de structuur van de routes overzichtelijker blijft. Daarnaast heb ik details aangepast om een zo soepel mogelijke demo te kunnen geven. Dit betrof kleine optimalisaties, zoals het verbeteren van bepaalde UI-elementen en het oplossen van kleine bugs, zodat alles goed functioneert tijdens de presentatie.

Tot slot hebben we eraan gewerkt om de finale development omgeving op punt te stellen, zodat deze klaarstaat voor de demo. Dit houdt in dat alle benodigde updates en fixes zijn doorgevoerd, zodat we een stabiele en goed werkende versie van de applicatie kunnen laten zien aan de stakeholders.

# 5. Week 5 (24/3 – 28/3)

## 5.1. Maandag 24/3 (kantoor):

In de voormiddag heb ik een reusable component toegevoegd voor de "Add"-knop, waarmee gebruikers eenvoudig nieuwe items kunnen toevoegen. Dit zorgt voor een efficiëntere en consistentere gebruikerservaring binnen de applicatie. In de namiddag hebben we onze demo-presentatie gegeven, waarin we de voortgang van het project hebben toegelicht. Daarnaast hebben we nogmaals ons projectplan gepresenteerd als oefening voor de uiteindelijke presentatie op donderdag. De feedback die we hebben ontvangen was positief; men was tevreden met de stappen die we al hebben gezet. We hebben ook waardevolle feedback gekregen over hoe we het volgende keer nog beter kunnen doen. Tot slot hebben we een sprint retrospective gehouden, waarin we hebben teruggeblikt op de afgelopen sprint en besproken wat goed ging en wat verbeterd kan worden voor de volgende sprint.

## 5.2. Dinsdag 25/3 (thuis):

Vandaag heb ik de feedback van mijn mede-stagiair Joren en onze technical coach Arnaud verwerkt. Dit betrof voornamelijk de verbetering van de reusable components en het dynamischer maken van bepaalde onderdelen, zodat deze makkelijker aanpasbaar zijn. Hierdoor werd de code flexibeler en beter schaalbaar, wat bijdraagt aan een efficiëntere ontwikkeling van het project.

## 5.3. Woensdag 26/3 (kantoor):

Refine We hebben een refinement-sessie gehouden om onze backlog-items te verfijnen en duidelijkere specificaties op te stellen voor toekomstige taken. Daarnaast hebben we een nieuw idee ontwikkeld voor het gebruik van QR-codes binnen het project. In plaats van per game een nieuwe QR-code te genereren, hebben we besloten om de QR-code aan een gebruiker te koppelen, zodat elke gebruiker een vaste QR-

code heeft. Dit maakt het gebruik eenvoudiger en voorkomt dubbel werk. Verder heb ik gewerkt aan de Game Detail-pagina, waar gebruikers hun target kunnen zien binnen het spel.

## 5.4. Donderdag 27/3 (thuis):

In de voormiddag heb ik onze presentatie over het projectplan gegeven. Dit was een waardevolle ervaring, waarbij ik ook heb kunnen luisteren naar de presentaties van medestudenten. Het was interessant en leerzaam om te zien waar anderen aan werken en welke uitdagingen zij tegenkomen. In de namiddag ben ik gestart met de Selected Game-pagina. Op deze pagina kan de gebruiker per spel zijn of haar target bekijken. Daarnaast heb ik twee navigatieknoppen toegevoegd om eenvoudig naar de leaderboard en de spelregels te navigeren.

## 5.5. Vrijdag 28/3 (Kantoor):

Vandaag heb ik ervoor gezorgd dat de target van de geselecteerde game correct wordt weergegeven en opgehaald uit de database. Dit maakt het voor de gebruiker mogelijk om snel te zien wie zijn of haar target is binnen het spel. Vervolgens ben ik begonnen aan de implementatie van de Client Manager. Dit onderdeel stelt ons in staat om externe gebruikersgegevens, zoals voornaam en achternaam, te bekijken en beheren. Dit zal bijdragen aan een efficiënter beheer van gebruikers binnen de applicatie en de algehele functionaliteit verbeteren.

# 6. Week 6 (31/3 – 4/4)

## 6.1. Maandag 31/3 (Kantoor):

De dag gestart met het uitwerken van het design voor de target page. Hierbij heb ik er specifiek op gelet dat het design herbruikbaar (reusable) is en er ook visueel aantrekkelijk uitziet. In de namiddag hebben we een interessante demo gekregen van een zelfgeschreven token handler die ontwikkeld werd door Euricom. Deze handler zullen we in onze applicatie moeten integreren voor de authenticatieflow, dus het was belangrijk om hier goed inzicht in te krijgen.

## 6.2. Dinsdag 1/4 (Thuis):

Vandaag heb ik gewerkt aan het ontwikkelen van een reusable button component. Dit component is zo opgebouwd dat het eenvoudig aangepast kan worden qua grootte, kleur en functionaliteit. Daarnaast heb ik ook gezorgd dat er een click-event kan gekoppeld worden, zodat het flexibel inzetbaar is doorheen de hele applicatie.

## 6.3. Woensdag 2/4 (kantoor):

De dag begon met het verwerken van feedback van Arnaud op een stuk code dat ik eerder had geschreven. Ik heb zijn opmerkingen toegepast om de code leesbaarder en performanter te maken. Daarnaast heb ik een belangrijk probleem opgelost waarbij een geauthenticeerde gebruiker niet correct werd opgeslagen in de database na inloggen. Dit stuk van de authenticatieflow werkt nu zoals het hoort. Verder heb ik ook de GET-call voor het ophalen van targets aangepast zodat deze correcte data teruggeeft. In de namiddag hebben we een refinement meeting gehad waarin we samen de sprint tickets hebben overlopen en bijgewerkt waar nodig.

## 6.4. Donderdag 3/4 (kantoor)

Vandaag heb ik de Fisher-Yates shuffle geïmplementeerd om de targets willekeurig te kunnen schudden binnen de applicatie. Dit is nodig voor de game logica. Daarna heb ik samen met Joren gewerkt aan het uitbreiden van de functionaliteit rond het toevoegen van een game. We hebben ervoor gezorgd dat alle onderdelen samenkomen, zodat een volledige game succesvol aangemaakt kan worden met correcte data.

## 6.5. Vrijdag 4/4 (thuis)

De focus lag vandaag op het volledig laten werken van de game add-functionaliteit. De Fisher-Yates shuffle werd ook toegepast in dit proces om automatisch targets toe te wijzen aan een game. Daarnaast heb ik de laatste CORS-issues opgelost zodat alles klaarstaat voor de demo in de productieomgeving. Dankzij deze fixes is de applicatie nu stabiel en correct geconfigureerd voor de externe omgeving.

# 7. Week 7 (7/4 – 11/4)

## 7.1. Maandag 7/4 (kantoor)

De dag begon met het doorvoeren van enkele kleine styling-fixes zodat alles er strak en professioneel uitzag voor de geplande demo. Tijdens de demo zelf kregen we erg positieve feedback, wat erg motiverend was. Daarnaast ontvingen we enkele waardevolle suggesties, vooral gericht op het designgedeelte, die we in de toekomst kunnen toepassen om de gebruikerservaring verder te verbeteren. Na de demo hadden we een sprint retrospective waarin we als team reflecteerden op de afgelopen sprint. We bespraken wat goed verliep en identificeerden ook een aantal verbeterpunten om mee te nemen naar de volgende sprint.

## 7.2. Dinsdag 8/4 (thuis)

Vandaag stond vooral in het teken van bugfixes. Daarnaast heb ik gewerkt aan het opzetten van een validator met behulp van de Yup-library. Deze validator werd toegepast op het 'Add Game'-formulier, zodat we kunnen garanderen dat de ingevoerde gegevens correct zijn en er geen foutieve of incomplete data in de database terechtkomt. Het implementeren van een degelijke validatie is belangrijk om datakwaliteit en stabiliteit van de applicatie te waarborgen.

## 7.3. Woensdag 9/4 (kantoor)

Op kantoor heb ik me gericht op het bouwen van de pagina voor het genereren van QR-codes, evenals de scannerpagina. De bedoeling hiervan is dat een speler via een QR-code gescand kan worden en vervolgens geëlimineerd kan worden uit het spel. Het was een interessante technische uitdaging om zowel de code-generator als de scanner correct met elkaar te laten communiceren.

## 7.4. Donderdag 10/4 (kantoor)

Vandaag heb ik de styling van de QR-code gerelateerde pagina's verbeterd. Ik heb gezorgd dat het design meer in lijn is met de rest van de applicatie, zodat alles er visueel aantrekkelijk en consistent uitziet. Verder ontdekte ik enkele foutjes in de validator die ik eerder deze week had opgezet. Die heb ik direct aangepakt en opgelost, zodat de validatie nu robuuster en betrouwbaarder is.

## 7.5. Vrijdag 11/4 (thuis)

De focus van vandaag lag op het verder afwerken van de QR-code functionaliteit. Ik heb ervoor gezorgd dat de scan-actie daadwerkelijk leidt tot de eliminatie van een speler uit het spel. Dit onderdeel werkt nu naar behoren, wat betekent dat we het spel van begin tot eind volledig kunnen doorlopen – inclusief eliminaties via QR-codes. Hiermee is weer een belangrijke stap gezet richting een volwaardige spelervaring.

# 8. Week 8 ( 14/4 – 18/4)

## 8.1. Maandag 14/4 (kantoor)

Deze week stond voornamelijk in het teken van het oplossen van bugs die werden gevonden tijdens het testen en op basis van de feedback van de afgelopen demo's. Op maandag heb ik daarnaast ook een kleine designwijziging doorgevoerd bij de QR-code. Bovendien heb ik ervoor gezorgd dat spelers nu een ranking krijgen wanneer ze geëlimineerd worden.

## 8.2. Dinsdag 15/4 (thuis)

Op dinsdag heb ik verder gewerkt aan de toast message die verschijnt bij het scannen van een QR-code. Deze moest volledig kloppen qua timing en inhoud. Daarnaast heb ik enkele kleinere aanpassingen gedaan, zoals het toevoegen van Yup om namen beter te kunnen filteren — ook wanneer een naam niet volledig wordt ingegeven. Verder heb ik een “silent login” geïmplementeerd en gezorgd dat games met een toekomstige startdatum nu correct de status “upcoming” krijgen.

## 8.3. Woensdag 16/4 (kantoor)

In de namiddag namen we deel aan de sprint refinement. Daarnaast heb ik in de backend functionaliteit toegevoegd waarmee een gameOwner aan een game kan worden toegevoegd of verwijderd. Op die manier kunnen één of meerdere gameOwners per game beheerd worden.

## 8.4. Donderdag 17/4 (kantoor)

Deze dag stond in het teken van beveiliging. Ik heb de endpoints beveiligd en ervoor gezorgd dat Swagger enkel toegankelijk is voor bevoegde gebruikers. Onbevoegden krijgen nu geen toegang meer tot deze documentatie-omgeving.

## 8.5. Vrijdag 18/4 (thuis)

Op vrijdag heb ik ervoor gezorgd dat een geëlimineerde speler zijn target niet langer kan zien. In plaats daarvan krijgt hij een humoristische boodschap te zien waarin vermeld wordt dat hij niet langer leeft in het spel. Tot slot heb ik de volledige productieomgeving grondig getest om zeker te zijn dat alles naar behoren werkt voor de aankomende demo.

## 9. Week 9 (22/4 – 25/4)

### 9.1. Dinsdag 22/4 (Kantoor)

In de voormiddag heb ik gewerkt aan de feedback die Arnaud had gegeven op mijn commits rond het toevoegen en verwijderen van een gameOwner. Er ontbrak nog een validator, die ik vervolgens heb toegevoegd. In de namiddag hadden we een demo meeting waarin ik heb gepresenteerd waaraan ik de afgelopen sprint gewerkt heb. We kregen ook styling feedback over mogelijke verbeteringen. Daarna vond de sprint retrospective plaats, waarin we besproken hebben wat er goed liep en waar er nog verbeterpunten zijn.

### 9.2. Woensdag 23/4 (Kantoor)

In de voormiddag heb ik een presentatie gegeven over mijn realisatiedocument aan mijn stagebegeleider en medestudenten. In de namiddag ben ik begonnen aan een stukje frontend voor het toevoegen en verwijderen van een gameOwner. Daarnaast hebben we refinement gedaan ter voorbereiding van de volgende sprint.

### 9.3. Donderdag 24/4 (thuis)

Tijdens de refinement op woensdag kwamen we tot de conclusie dat het toevoegen en verwijderen van een gameOwner pas mogelijk is zodra het leaderboard is afgerond. Daarom ben ik begonnen aan de backend voor het leaderboard. Ook heb ik mijn medestagiair geholpen bij een stuk code waar hij vastzat, zodat we samen vlot konden blijven verderwerken.

### 9.4. Vrijdag 25/4 (thuis)

Op vrijdag heb ik verder gewerkt aan de backend voor het leaderboard. Tijdens het testen en implementeren ontdekte ik enkele fouten, die ik vervolgens heb opgelost om een correcte werking te garanderen. Daarnaast heb ik nog kleine aanpassingen gedaan naar aanleiding van bijkomende feedback van Arnaud op mijn eerder ingezonden code. Dit zorgde ervoor dat de codebase nog netter, performanter en beter onderhoudbaar werd.

## 10. Week 10 (28/4 – 2/1)

### 10.1. Maandag 28/4 (kantoor)

Op maandag heb ik feedback verwerkt die Arnaud gaf over de code rond het toevoegen en verwijderen van de gameOwner. Ik heb de bestaande logica geoptimaliseerd zodat de code leesbaarder, efficiënter en onderhoudsvriendelijker werd. Daarnaast ben ik gestart aan een fullstack ticket met als doel om een 'player overview' zichtbaar te maken binnen een spel. Deze overzichtspagina toont per speler of ze nog in leven zijn en hoeveel andere spelers ze hebben geëlimineerd, wat belangrijk is voor het opvolgen van de spelstatus.

## 10.2. Dinsdag 29/4 (thuis)

Dinsdag lag de focus op het backendgedeelte van de 'player overview'. Aangezien bepaalde statistieken niet rechtstreeks beschikbaar waren via bestaande structuren, heb ik een nieuwe tabel aangemaakt waarin statistieken per gameUser worden bijgehouden. Daarnaast implementeerde ik een nieuwe API-call waarmee het mogelijk is om alle spelers van een specifieke game op te halen. Dit was noodzakelijk om de frontend correct van data te kunnen voorzien.

## 10.3. Woensdag 30/4 (kantoor)

Op woensdag werkte ik verder aan de frontend-componenten voor het beheren en tonen van de gameOwner. Hierbij lag de nadruk op een duidelijke en gebruiksvriendelijke vormgeving. Tevens implementeerde ik de logica die bepaalt of een speler als "levend" of "uitgeschakeld" wordt weergegeven. Deze status wordt dynamisch bijgewerkt wanneer een speler wordt uitgeschakeld, zodat het overzicht altijd up-to-date is tijdens het spelverloop.

## 10.4. Vrijdag 2/1 (kantoor)

Vrijdagvoormiddag heb ik nog enkele laatste designaanpassingen gedaan op basis van feedback van Arnaud, voornamelijk rond consistentie en visuele keuzes. Daarna heb ik uitvoerig getest of alles op de productieomgeving correct functioneerde. De focus lag hierbij op het opsporen en vermijden van bugs en regressies, zodat alles stabiel en gebruiksklaar was voor de geplande demo.

# 11. Week 11 (5/5 – 16/5)

## 11.1. Maandag 5/5 (kantoor)

De week gestart met extra tests op de productieomgeving om de demo vlekkeloos te laten verlopen. Dit was belangrijk omdat we enkele nieuwe, belangrijke features hadden toegevoegd, zoals het leaderboard, een round-up bij het einde van een spel, en een nieuwe spelmodus. We hebben de demo grondig voorbereid en deze verliep goed, met positieve feedback als resultaat. Nadien namen we deel aan de sprint retrospective en sprint planning voor de nieuwe sprint.

## 11.2. Dinsdag 6/5 (thuis)

Ik heb gewerkt aan de "Manage Game Owner"-feature. Hiermee kan de beheerder van een spel andere spelers aanduiden als medebeheerder (game owner), of zichzelf eventueel verwijderen als beheerder. Op dinsdag heb ik me gefocust op de implementatie van de backend voor deze functionaliteit.

## 11.3. Woensdag 7/5 (kantoor)

De dag begonnen met het uitwerken van de frontend voor "Manage Game Owner", zodat dit niet alleen goed werkte maar er ook netjes uitzag. Vervolgens gestart met de ontwikkeling van een extra functionaliteit voor game owners: de mogelijkheid om een speler uit het spel te verwijderen wanneer deze zich niet aan de regels houdt of niet langer wil deelnemen.

## 11.4. Donderdag 8/5 (kantoor)

Ik heb gewerkt aan een update van de admin-feature. Hierbij werd bepaald welke gebruikers van de applicatie als admin mogen optreden binnen een spel. Er is ook een controle voorzien die vereist dat er steeds minstens één admin aanwezig is, zodat het spel steeds beheerd kan worden.

## 11.5. Vrijdag 9/5 (thuis)

Yorne gaf feedback op de manier waarop ik gebruikers ophaalde binnen de admin-feature. In eerste instantie haalde ik enkel gebruikers op die al eens hadden ingelogd en dus aanwezig waren in onze database. De bedoeling was echter dat alle gebruikers opgehaald werden, ook diegenen die nog niet actief waren in de app. Ik heb deze aanpassing doorgevoerd en getest. Tot slot heb ik nog een kleine fix gedaan waarbij ik een super admin tot gewone admin heb hernoemd.

# 12. Week 12 (12/5 – 16/5)

## 12.1. Maandag 12/5 (kantoor)

De dag gestart met nog De week begon met een kleine visuele aanpassing aan de layout van de adminpagina, met als doel de gebruiksvriendelijkheid en overzichtelijkheid voor de beheerders te verbeteren. Daarnaast heb ik me verdiept in een hardnekkige bug die optrad wanneer een speler geëlimineerd werd door een gameOwner. Het probleem zat diep in de logica van de backend en zorgde ervoor dat de eliminatie niet correct werd verwerkt. Ondanks meerdere pogingen en analyses is het me die dag nog niet gelukt om de bug op te lossen. Wel heb ik het probleem in kaart kunnen brengen, wat de basis vormde voor de oplossing de volgende dag. een hele kleine change aan het layout van admin page alsook nog een bug fix in verband het elimineren van een speler als gameOwner en het probleem die dag niet kunnen oplossen

## 12.2. Dinsdag 13/5 (thuis)

Deze dag stond volledig in het teken van het oplossen van de eerder vastgestelde bug rond het elimineren van een speler door een gameOwner. Ik heb de betrokken code grondig herschreven, getest en aangepast. Dit vereiste veel testen onder verschillende scenario's om zeker te zijn dat de eliminatielogica correct werkte voor alle rollen in het spel. Aan het einde van de dag, na intensief debuggen, kon ik met zekerheid zeggen dat het probleem opgelost was en alles naar behoren werkte.

## 12.3. Woensdag 14/5 (kantoor)

Op woensdag ben ik begonnen aan een nieuwe functionaliteit in de backend: het exporteren van QR-codes van alle deelnemers aan een spel. Deze QR-codes worden gegenereerd en gebundeld in een PDF-bestand, zodat ze indien nodig geprint kunnen worden. Dit is vooral handig voor events waar spelers hun QR-code fysiek nodig hebben. Ik heb gewerkt aan het automatisch opmaken van het PDF-bestand, met aandacht voor duidelijkheid en een nette layout.

## 12.4. Donderdag 15/5 (kantoor)

In navolging van het werk van woensdag heb ik enkele kleine layoutaanpassingen in de frontend doorgevoerd met het oog op het afdrucken van de QR-codes. Ook heb ik de QR-codes in de PDF zelf wat

geoptimaliseerd qua opmaak en formaat, waarbij ik verschillende variaties getest heb om het meest leesbare en visueel aantrekkelijke resultaat te bekomen. Tijdens het testen stootte ik ook op enkele bugs, zoals het dubbel laden van de “dead message” en het foutief inladen van spelergegevens. Deze heb ik meteen opgespoord en verholpen om de applicatie stabiel te maken.

## 12.5. Vrijdag 16/5 (thuis)

Op vrijdag heb ik me gefocust op het verbeteren van de gebruikerservaring bij het scannen van QR-codes. Een bug in het design van de scanner zorgde ervoor dat foutieve scans geen duidelijke visuele feedback gaven. Ik heb dit aangepast zodat de hoekjes van het scanvenster nu rood kleuren bij een mislukte scanpoging, wat het voor de gebruiker meteen duidelijk maakt dat er iets misging. Daarnaast heb ik de scanner fullscreen gemaakt, zodat gebruikers op elk toestel vlot kunnen scannen zonder last te hebben van beperkte ruimte of positionering.

# 13. Week 13 (19/5 – 26/5)

## 13.1. Maandag 19/5 (kantoor)

De week gestart met het oplossen van enkele hardnekkige bugs in de layout van de navbar, die op iPhones nog niet correct werd weergegeven. De weergave was inconsistent en veroorzaakte visuele fouten, zoals een witte lijn tussen componenten. Deze storende elementen zijn verwijderd zodat het ontwerp nu ook mobiel volledig responsive en visueel strak oogt. Verder heb ik een logische controle toegevoegd zodat gebruikers die enkel de rol van *gameOwner* hebben, een duidelijke melding krijgen waarin dit expliciet wordt aangegeven. Dit zorgt voor meer transparantie en gebruiksgemak in de UI.

## 13.2. Dinsdag 20/5 (thuis)

Op dinsdag heb ik een optimalisatie uitgevoerd binnen de *Free For All*-spelmodus. Er werden onnodig veel API-calls gedaan om gebruikersgegevens op te halen, wat de prestaties van de applicatie negatief beïnvloedde. Ik heb dit probleem opgelost door enkel de nodige gebruikers-ID's op te halen in plaats van volledige gebruikersprofielen. Deze wijziging zorgt voor een veel efficiëntere verwerking en minder belasting op de backend. Daarnaast heb ik een bug onderzocht en opgelost in de *getOrCreate*-functie die gebruikt wordt bij het toewijzen van de admin-rol aan een gebruiker. Deze functie werkte niet correct in alle gevallen en is nu aangepast zodat de juiste rechten correct toegekend worden.

## 13.3. Woensdag 21/5 (kantoor)

Deze dag stond in het teken van verschillende kleinere bugfixes. Zo werkte de *Roundup Page* niet meer zoals verwacht door een recente aanpassing in andere delen van de code. Ik heb de oorzaak opgespoord en de pagina hersteld zodat deze opnieuw correct functioneert. Daarnaast heb ik een kleine wijziging doorgevoerd aan de gebruikersstatistieken: de grafiekweergave wordt nu correct getoond onder alle omstandigheden, ook bij beperkte data. Als extra visuele touch heb ik confetti toegevoegd die verschijnt wanneer een spel volledig is afgerond — een leuke en feestelijke afsluiter voor de spelers.

## 13.4. Donderdag 22/5 (thuis)

Op donderdag lag de focus op het schrijven van een duidelijke en gestructureerde README-bestand voor de applicatie. Hierin wordt stap voor stap uitgelegd hoe men de applicatie kan installeren, opstarten en gebruiken, evenals uitleg over de belangrijkste functionaliteiten en architectuur. Verder heb ik de volledige



applicatie getest met het oog op de aankomende demo. Hierbij controleerde ik of alle features stabiel werkten, bugs verholpen waren en er geen onverwachte crashes of fouten optraden. Tot slot heb ik de demo-inhoud voorbereid om alles vlot te kunnen presenteren.

### **13.5. Vrijdag 23/5 (kantoor)**

De stage afgesloten met het geven van de demo van de applicatie. Tijdens de presentatie toonde ik de belangrijkste features, functionaliteiten en verbeteringen die in de laatste weken zijn gerealiseerd. Na de demo volgde de formele overdracht van het project, inclusief alle documentatie, het project werd succesvol overgedragen en afgerond.

Dit is de koptekst in stijl 'Koptekst'

## CONTACT

Wout Jacobs  
r0930151@student.thomasmore.be

## VOLG ONS

[www.thomasmore.be](http://www.thomasmore.be)  
[fb.com/ThomasMoreBE](https://fb.com/ThomasMoreBE)  
#WeAreMore

THOMAS  
**MORE**