**Graduaat Programmeren**

Communicatietechnieken

Opdracht Vergaderen | Standpunt **Verdedigen**-Groepswerk

**GROEPSVERSLAG**

Eén groepsverslag van de vergadering – één verslag voor de volledige groep. Elke deelnemer dient dus hetzelfde verslag in!

|  |  |
| --- | --- |
| **Datum** | *24/03/2022* |
| **Academiejaar** | 2020 - 2021 |
| **Student** | Aron Duym |
| **Klasgroep** | *GO5PRG Aalst 1A* |

# Inleiding

In deze vergadering stelt iedere deelnemer zijn programmeertaal voor aan de groep. Er wordt hierbij geargumenteerd over de voor- en nadelen van elke programmeertaal en waarom deze programmeertaal gekozen zou worden in plaats van de andere programmeertalen. Tenslotte wordt er besloten welke programmeertaal het beste zou zijn voor onze app voor het opkomende project aan de hand van een stemming.

# Deelnemers aan de discussie

De volgende mensen namen deel aan deze vergadering

* Everaerts Jarne (Participant) -> Web - Angular
* De Croock Robin (leader) -> Native - Kotlin
* Simons Jarno (recorder) -> Cross – C# (Xamarin/Unity)
* Stroobant Ludwig (participant) -> /
* Duyn Aron (Timekeeper) -> Native - Kotlin

# Verloop van de vergadering

De vergadering werd gestart met een korte introductie en het overlopen van de Agendapunten. Daarna stelde iedere deelnemer zijn programmeertaal voor aan de groep samen met de argumenten waarom deze programmeertaal gekozen moet worden.

Nadat alle programmeertalen overlopen waren, begon de argumentatie over welke programmeertaal genomen moet worden. Hier werden alle voor- en nadelen van iedere programmeertaal nog is bovengehaald.

Bij het argumenteren kwam het uiteindelijk tot het kiezen uit Native Kotlin of Web – Angular. Hier was er een tijdelijke oneindigheid waarover verder moest gediscussieerd worden.

Uiteindelijk werd er na het argumenteren unaniem besloten om te gaan voor Web – Angular te gaan voor de app van ons opkomende project. Op het einde van de vergadering werden er nog actiepunten bepaald. Daarna werd de vergadering correct afgesloten.

# Hoe is de vergadering verlopen?

De vergadering is goed verlopen alle doelen van de vergadering werden bereikt en we zijn vlot tot een beslissing kunnen komen. Iedere deelnemer heef zijn taken goed uitgevoerd en er waren geen problemen ondervonden tijdens de vergadering. Iedere deelnemer heeft ook goed meegewerkt en geargumenteerd over zijn programmeertaal.

De timing van deze vergadering werd ook goed gerespecteerd. Ieder agendapunt is binnen zijn afgesproken tijdschema gebleven. Wanneer we aan het einde van onze tijd voor een agendapunt zaten werd er een vlotte transitie gedaan naar het volgende agendapunt.

Wij zouden deze vergadering plaatsen tussen Rationeel en Stuurloos, maar voornamelijk in het Rationele kwadrant. Over het algemeen is onze vergadering vrij goed verlopen en werden alle doelstellingen behaald. Enkel bij het bepalen van onze gekozen programmeertaal was er soms wat gebrek aan structuur en waren sommige argumenten eerder waarderend dan feitelijk, maar dit werd snel gecorrigeerd terug op het goede pad gebracht.

# Besluiten

Op het einde van de vergadering werd er unaniem besloten om te kiezen voor Web – Angular voor de ontwikkeling van de app voor ons opkomend project.

# Actiepunten

Onderzoeken of er mogelijke opleidingen kunnen gevolgd worden voor Web – Angular aan te leren.

Analyseren wat de beste aanpak is voor de ontwikkeling van onze app.

Nagaan hoe we het beste omgaan met de marketing voor onze app.

De vertegenwoordiger van Cross – React Native was afwezig bij deze vergadering. Bij de terugkeer van deze werknemer. Mogelijke nieuwe vergadering plannen waar Cross – React Native kan vertegenwoordigd worden door deze persoon.

# Welk standpunt werd uiteindelijk verkozen?

Op het einde van de vergadering werd er unaniem besloten om te kiezen voor Web – Angular vanwege de volgende redenen:

* Het is Cross-Platform en kan daardoor gebruikt worden voor bijna alle mobiele operatiesystemen. De code moet hierdoor ook maar in 1 programmeertaal geschreven worden.
* Web – Angular beschikt over derde partij tools die het makkelijk maken om te testen en te debuggen zoals, Angular-testing: Jasmine en Karma.
* Web – Angular beschikt over verschillende templates en directives die teams helpen om efficiënter aan projecten te werken en vermindert de kans op het maken van fouten enorm.
* Web – Angular wordt ook ondersteunt door Google op lange termijn. De taal bestaat ook al lang wat ervoor zorgt dat je de beste oplossing kan vinden voor elk probleem dat je tegenkomt in de Angular ontwikkeling met behulp van een gewone zoekmachine.

# Niet vekozen standpunten

De volgende standpunten werden niet verkozen:

**Cross - C# (Xamarin/Unity):**

* Duur: Xamarin wordt gratis en open-source geleverd als onderdeel van het .NET platform. Voor de commerciële ontwikkeling wordt er echter vereist gebruik te maken van de geïntegreerde ontwikkelomgeving van Microsoft Visual Studio: Deze licenties zijn echter niet goedkoop en vereisen een jaarlijks abonnement. Een gelijkaardige licentie geldt voor Unity.
* Het moet rekening houden met platform-specifieke beperkingen waarrond gewerkt moet worden om het programma te doen werken op ieder platform. Als je geen Xamarin.Forms gebruikt zal je steeds een nieuwe UI moeten ontwikkelen voor elk platform afzonderlijk.
* Unity is niet ideaal voor kleine mobiele applicaties door de grote opslagruimte die het benodigd.

# Native - Kotlin:

# Native Kotlin is niet cross-platform. Dit zou ervoor zorgen dat onze applicatie enkel zou kunnen gebruikt worden op Android toestellen. Volgens opgezochte bronnen zou dit ongeveer 44 % van de mobiele gebruikers in België uitsluiten.

# Als we de uitbreiding zouden willen maken naar andere mobiele operatiesystemen zouden we hiervoor opnieuw nieuwe code voor moeten schrijven. (Extra kosten en middelen)

# Cross React Native:

# De vertegenwoordiger van React Native was afwezig tijdens deze vergadering.

# Er zal een mogelijke volgende vergadering worden gepland zodat deze optie ook aan bod zal kunnen komen.

# Meer informatie hierover later.