Diagram

Description automatically generated

**SOFTWARE DEVELOPMENT**

**Documentatie**

# **Documenthistorie**

**Gemaakt door: Nino, Benjamin, Li, Jayden**

**Datum start project: 3-4-2025**

**Datum einde project: 18-4-2025**

**Datum laatste wijziging: 3-4-2025**

**Revisies**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versie** | **Status** | **Datum** | **Wijzigingen** |
| *0.1* | *Begin ticket-webiste* | *3-4-2025* | *Eerste invulling (darkmode-friendly)* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Distributie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum verzending** | **Naam** | **Feedback** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Te gebruiken hardware

*<Geef hierin aan welke hardware je gebruikt en wat de minimale eisen zijn die aan de hardware worden gesteld. Maak gebruik van het onderstaand schema. Als voorbeeld, vergeet niet servers te specificeren, inclusief de software die daarvoor nodig is.>*

|  |  |
| --- | --- |
| **Apparaat** | **Vereisten** |
| Computer/laptop | 1 Ghz processor  16 GB schijfruimte Browser ondersteuning |
| Telefoon | Werkende camera Mogelijkheid om QR-codes te scannen |

## Te gebruiken software

*<Hier vermeld je ALLEEN de software die je nodig hebt voor de ontwikkeling van de applicatie en de software die in een productieomgeving noodzakelijk is. Uitzondering hierop is het besturingssysteem. Dit dient ook vermeld te worden. Vergeet niet externe partijen te vermelden als die een functioneel onderdeel van een systeem zijn.>*

*<Bij alle software geef je duidelijk aan welke aanpassingen je hebt gedaan op de standaardinstellingen.>*

*<Maak gebruik van het onderstaande schema, geef de juiste naam en versie weer. Vergeet niet eventuele libraries te benoemen met versie nummers.>*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Software** | **Opmerkingen** | **Versie(s)** |
| *Windows/Apple* | *Besturingssysteem van de computer/laptop* | *Nieuwste versie (?)* |
| *<Visual Studio Code>* | *n.v.t.* | *Nieuwste versie* |
| *<Github Desktop>* | *Voor bestanden samen te beheren & versiebeheer* | *Nieuwste versie* |

Inhoudsopgave

[Documenthistorie 2](#_Toc153523475)

[Te gebruiken hardware 3](#_Toc153523476)

[Te gebruiken software 3](#_Toc153523477)

[Samenwerkingscontract 5](#_Toc153523478)

[Product Requirements Document 6](#_Toc153523479)

[Debriefing & Behoefteanalyse 9](#_Toc153523480)

[Projectplan 10](#_Toc153523481)

[Functioneel ontwerp 12](#_Toc153523482)

[Technisch ontwerp 15](#_Toc153523483)

[Testplan & Rapport 18](#_Toc153523484)

[Test log 19](#_Toc153523485)

# **A picture containing graphical user interface Description automatically generatedSamenwerkingscontract**

**De Randvoorwaarden**

* *Basis kennis HTML/CSS/JS*
* *Samenwerking*

**Wie zitten er in mijn groep en wat doen die!**

* *Nino:*  
  *Ticket systeem + QR Code systeem*
* *Benjamin:*  
  *Ticket systeem + QR Code systeem*
* *Li:*  
  *Website opbouw + inlogsysteem*
* *Jayden:*  
  *Website opbouw + inlogsysteem*  
    
  *Teamleider: Nino.*

**Wat spreken we af over samenwerken**

*<Spreekt voor zich! Let op: het projectresultaat is leidend, dit mag niet in gevaar komen.*

*Aandachtspunten:*

* *Vergadermomenten en tijdstippen:*  
  *Korte samenvatting van werkzaamheden aan het begin van de dag (to-do) en aan het einde van de dag (done)*
* *Afspraak is afspraak*  
  *Als je het eens bent met de taakverdeling dan gaan we ervan uit dat je ook je steentje bijdraagt*
* *Hoe gaan we met elkaar om:*  
  *Respectvol, beetje humor gemixed met serieusheid.*
* *Elkaar informeren over de voortgang:*  
  *Aan het begin & het einde van de dag een korte samenvatting van wat gedaan is / word gedaan*
* *Benoem taken en werkzaamheden*  
  *Zie samenwerkingscontract*
* *Werk bij voorkeur met twee groepsleden aan een taak, vierogen principe.>*  
  *We hebben onze groep in twee duo's opgesplitst. Benjamin & Ik, en Li samen met Jayden.*

**Wat en hoe documenteren we**

*<Projectdocumentatie is erg belangrijk. Elke case, elke sprint, elke deliverable dient gedocumenteerd te worden in de vorm van functionele en/of technische specificaties. Dit hoeven geen eindgebruikersinstructies te zijn maar ‘to-the-point’ documenten die ook makkelijk als naslagwerk voor en door de ICT-beheerder gebruikt kunnen worden.>*

*<In het algemeen wordt onderscheid gemaakt in documentatie voor de ICT Beheerder respectievelijk voor de klant/opdrachtgever/eindgebruiker.>*

*<Aandachtspunten:*

* *Documentbeheersysteem : Github Desktop*
* *Versiebeheer documenten: Word Sjabloon*
* *Bijhouden logboek – Kladblok en dan samenvoegen*
* *Opleveren documenten, waar en wanneer: Microsoft Teams, 18-4-2025*

**Communicatieplan**

*<Op welke manieren gaan jullie de communicatie binnen de groep gezond houden. Denk aan vergaderingen/stand-ups, email, whatsapp etc.>*

*We hebben besloten om een korte samenvatting van werkzaamheden te houden aan het begin van de dag, en het einde. Ook hebben we besloten dat ieder een logboek bij houdt waarin vermeld wordt wat wanneer gedaan wordt.*

*Mocht het nodig zijn dan zou een whatsappgroep een optie zijn.*   
*Voor de rest zal Nino als groepsleider ieder dag proberen te peilen hoe het ervoor staat.*

# **Diagram Description automatically generatedProduct Requirements Document**

**Wie is mijn klant**

*<Beschrijf in dit hoofdstuk/sectie wie de klant is waarvoor dit project wordt uitgevoerd. Wie is je contactpersoon/opdrachtgever, wat doet het bedrijf en in welke situatie zit deze klant. Uiteraard kort en bondig en alleen relevante zaken>.*  
  
  
*Klanten zijn: Jo Huijnen en Niek Dirkx, oftewel Spik en Span.*  
*Project wordt uitgevoerd voor de klant zowel als gebruikers/bezoekers als in ticketverkoop*  
*Klanten zijn Carnaval artiesten(?), en dit is voor hun ticket verkoop in een website te verwerken.*  
*Contactpersoon: n.v.t.*

**Doel van dit project**

*<In deze sectie wordt ingezoomd op wat het doel is van dit project m.a.w. het projectdoel of eigenlijk beter gezegd wat is de reden dat dit project wordt gestart. Eigenlijk beschrijf je hier het projectresultaat waarmee een bepaald organisatiedoel wordt nagestreefd.>*

*<Wat wil de klant van mij? En vooral niet te vergeten,* ***wat is de deadline van het project!!!****>*  
  
  
*De basisfunctionaliteiten:*

* *Bezoekers kunnen een ticket kopen via een eenvoudige website.*
* *Elk ticket bevat een unieke QR-code.*
* *Bezoekers ontvangen een ticket per e-mail als PDF.*
* *Een apart inlogsysteem voor medewerkers van Kasteel Limbricht.*
* *Medewerkers kunnen inloggen en tickets scannen met een QR-code scanner en valideren.*

*De advanced functionaliteiten:*

* *Tickets kunnen in meerdere categorieën worden aangeboden (bijv. volwassenen, kinderen, groepen).*
* *Meertalige ondersteuning (bijv. Nederlands en Engels).*
* *Optionele invoeging van kortingscodes.*
* *Een dashboard waarin medewerkers statistieken kunnen bekijken, zoals het aantal gescande tickets per dag.*
* *Mogelijkheid om tickets handmatig op nummer te valideren.*
* *Notificaties voor dubbele of ongeldig gescande tickets.*

**Wat leveren we op**

*<Beschrijf in deze sectie de deliverables van het project, met andere woorden: “Wat is klaar als het klaar is!” Dit is in feite je projectresultaat. Deze deliverables dienen zo duidelijk mogelijk geformuleerd te worden. Eventueel kun je voor elke deliverable een sprint (Scrum methode) definiëren. Beschrijf elke deliverable kort en bondig. Van elke deliverable worden één of meerdere documenten opgesteld waarin zowel functionele respectievelijk technische specificaties staan beschreven.*

*Beschrijf de deliverables in onderstaande sub paragrafen en geef bij elke deliverable aan wat het op te leveren eindproduct is en verwijs naar de bijbehorende documentatie.>*  
  
*De basisfunctionaliteiten:*

*Bezoekers kunnen een ticket kopen via een eenvoudige website.*

*Elk ticket bevat een unieke QR-code.*

*Bezoekers ontvangen een ticket per e-mail als PDF.*

*Een apart inlogsysteem voor medewerkers van Kasteel Limbricht.*

*Medewerkers kunnen inloggen en tickets scannen met een QR-code scanner en valideren.*

(zie: https://vistaict.gitbook.io/sd-2025-p3-ch9/informatie/project-spik-en-span)

**Checklist eisen**

*<Voor de opdrachtgever is het Product Requirements document een belangrijk controlemiddel. Net zo goed als de opdrachtnemer aan de hand van het Programma van Eisen aan kan tonen dat de opdracht voldoet. Kan de opdrachtgever toetsen of het product voldoet aan de opdracht. Hiervoor kan hij het PvE als checklist gebruiken.>*

*<In het programma van eisen staan…. Je raadt het al…. Eisen waaraan een product moet voldoen. Er is wel een heel belangrijke regel! De eisen moeten toetsbaar/meetbaar zijn! >*

|  |  |
| --- | --- |
| **Gestelde eisen** | |
| **Eis** | **Meetbaar/Toetsbaar** |
| *Bezoekers kunnen een ticket kopen via een eenvoudige website* | *Ja, als een ticket succesvol gekocht kan worden via een website, dan is dit getoetst.* |
| *Elk ticket bevat een unieke QR-code* | *Ja, als er een manier is om tecontroleren of de code uniek is dan is dit meetbaar.* |
| Bezoekers ontvangen per e-mail een ticket als PDF. | *Ja, als het succesvol verzonden is en de .pdf bevat daadwerkelijk een ticket dan is dit meetbaar.* |
| *Een apart loginsysteem voor medewerkers van Kasteel Limbricht* | Ja, als het niet werkt dan is dat duidelijk |
| *Medewerkers kunnen inloggen en tickets scannen met een QR-code scanner en valideren* | Zie hierboven |
|  |  |
|  |  |

*<Tip: Met een toetsbare eis bedoelen we dat er geen discussie mogelijk is of het product voldoet aan de eis(en). De eis dat een product mooi moet zijn is natuurlijk niet toetsbaar. Wat de een mooi vindt, vindt de ander wellicht heel lelijk. Ook een eis dat iets sterk moet zijn is onzin.>*

**M van M(oSCoW)**

*<Alle vereisten zijn belangrijk, maar ze krijgen prioriteit om in een vroeg stadium de grootste en meest directe zakelijke voordelen te bieden. Ontwikkelaars zullen in eerste instantie proberen om alle Must-have, Should-have en Could-have-vereisten te leveren, maar de Should-and-Can-vereisten zullen als eerste worden verwijderd als de levertijd dreigt te worden bedreigd.>*

*<De duidelijke Engelse betekenis van de prioriteringscategorieën heeft waarde om klanten de impact van het instellen van een prioriteit beter te laten begrijpen, in vergelijking met alternatieven zoals Hoog, Medium en Laag. De focus ligt altijd op de Must haves. Besteedt dus geen tijd aan opties totdat alles helemaal klaar is.>*

*<De categorieën worden doorgaans opgevat als:>*

|  |  |
| --- | --- |
| **MUST HAVE (Hoog)** | |
| **M** | - Bezoekers kunnen een ticket kopen via een eenvoudige website.  - Elk ticket bevat een unieke QR-code.  - Bezoekers ontvangen een ticket per e-mail als PDF.  - Een apart inlogsysteem voor medewerkers van Kasteel Limbricht.  - Medewerkers kunnen inloggen en tickets scannen met een QR-code scanner en valideren. - Engels vertaling ondersteuning |

**Projectgrenzen (oScoW)**

*<Zet in een overzicht welke activiteiten er binnen het project niet worden uitgevoerd. Dus: wat doe je wel en wat doe je niet. De Moscow tabel kun je hier gebruiken. Richtlijnen: design is prioriteit 2 tenzij anders is afgesproken.>*

*<Deze sectie heet ook wel de ‘Scopebepaling’ of kort gezegd de ‘Scope’. Concreet: wat doen we wel en wat doen we niet binnen dit project gericht op het projectresultaat.>*

|  |  |
| --- | --- |
| **SHOULD HAVE (Medium)** | |
| **S** | *n.v.t* |
| **COULD HAVE (Laag)** | |
| **C** | - Tickets kunnen in meerdere categorieën worden aangeboden (bijv. volwassenen, kinderen, groepen).  - Meertalige ondersteuning (bijv. Nederlands en Engels).  - Optionele invoeging van kortingscodes.  - Een dashboard waarin medewerkers statistieken kunnen bekijken, zoals het aantal gescande tickets per dag.  - Mogelijkheid om tickets handmatig op nummer te valideren.  - Notificaties voor dubbele of ongeldig gescande tickets. |
| **WOULD HAVE (Laag)** | |
| **W** | *n.v.t.* |

# **Debriefing & Behoefteanalyse**

# **A picture containing graphical user interface Description automatically generatedProjectplan**

**Inleiding**

*<In de inleiding van het projectplan komt te staan voor welk bedrijf een applicatie wordt gemaakt, wat het bedrijf globaal doet en hoe de opdracht is verworven. Uiteraard kunnen hier nog andere onderwerpen aan toegevoegd worden. De lezer moet begrijpen wat de context van het project wordt. Dit is nodig voor het begrip bij verdere lezing.>*

**Doelstellingen**

*<Onder de doelstellingen komen alle projectdoelstellingen te staan die uit de opdracht blijken. De doelstellingen zijn de hogere doelen van het project en een korte vertaling naar de oplossing.>*

**Betrokkenen**

*<Benoem in een lijst de personen die meewerken aan het project. Neem in deze lijst ook op hoe je contact houdt met de betrokkenen (e-mail, telefoon).>*

**Benodigdheden**

*<Benoem in een lijst welke middelen nodig zijn om de werkzaamheden binnen dit project te kunnen verrichten. In de lijst kunnen kantoorartikelen staan, hardware, software, beschikbare ruimtes en dergelijke. Belangrijk is om na te denken of je voor het ontwerp speciale voorzieningen nodig hebt. Dit kan bijvoorbeeld een tijdelijke database zijn.>*

**Takenlijst**

*<De takenlijst is een lijst met alle werkzaamheden die verricht moeten worden om het volledige project (tot en met oplevering applicatie) uit te voeren. Het onderdeel ‘****Levert een bijdrage aan het ontwikkeltraject****’**wordt in detail uitgewerkt. Zorg ervoor dat je ook zaken als gesprekken en mailen opneemt. Bekijk het KD bij opleidingsnummer 25604. Hierin staan de onderdelen.>*

**Planning**

*<In de planning moet de takenlijst van het onderdeel ‘****Levert een bijdrage aan het ontwikkeltraject****’**in chronologische volgorde geplaatst en overzichtelijk weergegeven worden. Hierin staan alle onderdelen die in het vorig hoofdstuk zijn benoemd. Denk na in welke volgorde je deze taken gaat uitvoeren en hoeveel tijd je per taak nodig hebt.>*

*<Maak gebruik van de onderstaande lay-out.>*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Planning ontwerp** | | | | | | |
| **Taak** | **Begindatum** | **Begintijd** | **Einddatum** | **Eindtijd** | **Duur** | **Betrokkenen** |
| *<Projectplan schrijven>* | *dd-mm-jjjj* | *uu.mm* | *dd-mm-jjjj* | *uu.mm* | *uu.mm* | *Naam of namen* |
| *<Debriefing schrijven>* |  |  |  |  |  |  |
| *<Het bouwen en testen van de applicatie>* |  |  |  |  |  |  |
| *<onderdeel functioneel ontwerp>* |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Risicoanalyse**

*<Maak een overzicht waarvan jij denkt dat er fout kan gaan in het project en geef aan welke maatregelen je hiervoor treft. Risico’s zijn niet: syntax errors en dergelijke. Het gaat hier om projectrisico’s. Kijk hierbij zowel naar de interne als externe risico’s. Een intern risico zou kunnen zijn dat bepaalde specifieke kennis ontbreekt, een extern risico is dat een externe partij niet werkt zoals afgesproken.>*

# Graphical user interface Description automatically generated with low confidence**Functioneel ontwerp**

**Functionaliteiten**

|  |
| --- |
| **Functies** |
| De basisfunctionaliteiten:  - Bezoekers kunnen een ticket kopen via een eenvoudige website.  - Elk ticket bevat een unieke QR-code.  - Bezoekers ontvangen een ticket per e-mail als PDF.  - Een apart inlogsysteem voor medewerkers van Kasteel Limbricht.  - Medewerkers kunnen inloggen en tickets scannen met een QR-code scanner en valideren.  De advanced functionaliteiten:  - Tickets kunnen in meerdere categorieën worden aangeboden (bijv. volwassenen, kinderen, groepen).  - Meertalige ondersteuning (bijv. Nederlands en Engels).  - Optionele invoeging van kortingscodes.  - Een dashboard waarin medewerkers statistieken kunnen bekijken, zoals het aantal gescande tickets per dag.  - Mogelijkheid om tickets handmatig op nummer te valideren.  - Notificaties voor dubbele of ongeldig gescande tickets. |

**Basisscherm lay-out**

*<Benoem de richtlijnen met betrekking tot lay-out (kleurgebruik, lettertype) en standaardcomponenten. Je maakt hier schetsen van de pagina opbouw. Hou he simpel. Alle moeilijke zaken zul je ook moeten kunnen programmeren. Wat je niet kunt specifieer je ook niet.>*

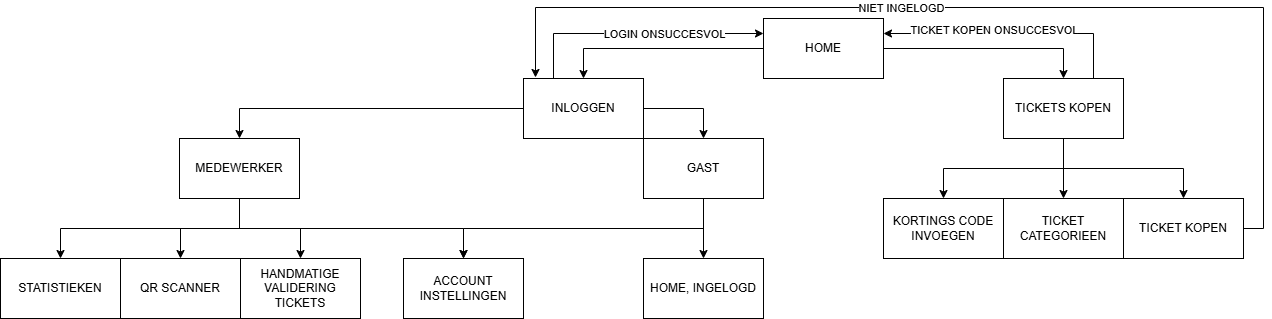
**Uitvoerontwerp**

*Een ticket website waarbij tickets gekocht, gescand en gevalideerd kunnen worden via methodes zoals QR codes. Ook kunnen beide gasten en medewerkers apart inloggen voor verschillende mogelijkheden van gebruik*

**Navigatiescherm(en)**

Home  
 Inlogscherm  
 Medewerker login  
 Medewerker specifieke website  
 Statistieken  
 Ingebouwde QR Scanner  
 Handmatige ticket validering op nummer  
 Gast login  
 Home, maar ingelogd (voor tickets kopen)  
 Twee ticket opties  
 Kortingscode invoeging  
 Categorieën van tickets  
 Kopen van tickets via betaalmethode  
 Als niet ingelogd, dan naar inlogscherm, anders verder met kopen  
 Privacybeleidscherm

**Flowchart (Graphics)**



# Graphical user interface, application, Teams Description automatically generated**Technisch ontwerp**

**Technische specificaties**

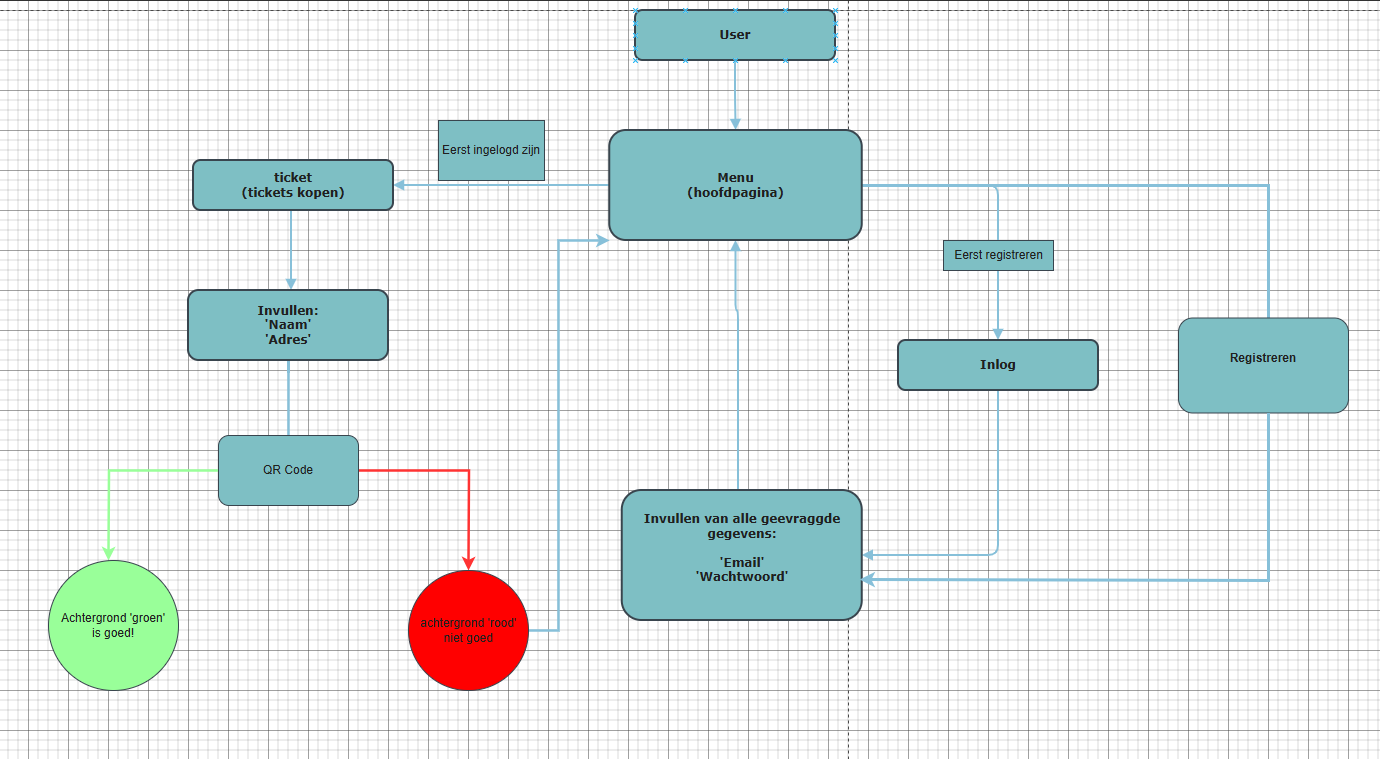
*<Werk het functioneel en grafisch ontwerp uit naar technische specificaties. Gebruik hierbij, indien mogelijk, schematechnieken (bijv. Usecase, Activity Diagram, Class Diagram).  
Je dient ervoor te zorgen dat de oplossing/uitwerking haalbaar en realistisch is. Een functioneel ontwerp beschrijft* ***HOE*** *je iets maakt en is direct gekoppeld aan het functioneel ontwerp. Als je een van de genoemde schematechnieken al eerder hebt gemaakt in het FO hoef je dit niet nog eens te doen.>*

*<****Usecase:*** *verplicht voor alle usecases>*

*<****Activity diagram:*** *verplicht om interactie met gebruiker en systeem zichtbaar te maken>*

*<****Klassendiagram:*** *verplicht als je een object georiënteerde techniek gebruikt (zoals bv C#).>*

|  |
| --- |
| **Technische functionaliteiten** |
| * *Klant begint bij het menu. Hij/zij klikt op de knop inlog en vult alle gegevens in wat er gevraagd word.* * *Klant klikt vervolgens op de knop tickets, hieruit kan hij/zij de gewenste tickets met aantallen selecteren.* * *Klant klikt op de knop ‘betalen’ en krijg je meteen een QR code om te scannen met je telefoon.* * *QR code gescand, achtergrond 'groen' en je hebt de ticket, 'rood' het is nog niet goed.* |

**Usecase (Graphics/voorbeeld)**

**Usecase (Tekstueel/voorbeeld)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Usecase** | |
| **Naam** | **Artikelen toevoegen - winkelwagen** |
| ***Versie*** | *1.0* |
| ***Actor*** | *Klant* |
| **Preconditie** | *Webshop* |
| ***Beschrijving*** | 1. *Klant kiest een ticket* 2. *Kies Ticket* 3. *Krijgt een ticket gestuurd op mail* 4. *Kan op de ticket een QR-code scannen en dan is de ticket geldig* |
| ***Uitzonderingen*** | 1. *Klant kiest een ticket die al in gebruik is* 2. *Kies Ticket* 3. *Kies bestel ticket* 4. *Systeem meldt ticket is al in gebruik* 5. *Klant kiest een nieuwe ticket* |
| ***Niet functionele eisen*** | *Een transactie moet ook op een smartphone en laptop zijn uit te voeren.* |

# Diagram Description automatically generated**Testplan & Rapport**

**Testplan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | **Actie(s)** |
| BestelFunctie | Dat als je op bestel ticket klikt dat je een ticket krijgt doorgestuurd op je mail |
| QR-code | Als je een ticket hebt dat je dan een qr code kan scannen |
| Login | Medewerkers kunnen inloggen op de website met hun eigen wachtwoord |

**Testscenario’s**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Functionaliteit: *Login*** | | |
| **Actie** | ***Inloggen*** | |
| **Scenario** | | **Verwacht resultaat** |
| Dat als je op bestel ticket klikt dat je een ticket krijgt doorgestuurd op je mail | | *Je krijgt een mail met de ticket die je hebt besteld* |
| Als je een ticket hebt dat je dan een qr code kan scannen | | Elke ticket heeft een unieke QR-code die je kan scannen |
| Medewerkers kunnen inloggen op de website met hun eigen wachtwoord | | Medewerkers van de site kunnen inloggen op de site en kunnen dan bijvoorbeeld prijzen aanpassen of tickets vernieuwen. |

## Test log

Het laatste deel van het testrapport bestaat uit een test log. Maak gebruik van onderstaande tabellen om de gevonden fouten en onvolkomenheden (de defecten) tijdens het testen te registreren. Geef de prioriteit van defecten aan door middel van een getal.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Functionaliteit: Login** | | | | | | | |
| **Actie** | **Scenario** | **Datum**  **Test** | **Tester** | **Defect** | **Prioriteit** | **Datum**  **Opgelost** | **Opgelost**  **Door** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**A picture containing text, vector graphics

Description automatically generated**

**Versie: 3.0**

**Feedback naar: Dhr. M. van Laar**