Geofeelings

Versie: 0.0.3

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Project team (20 October 2015) :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam en voornaam** | Volgt BE | Volgt  FE | Functie binnen het team |
| Jonatan Michiels | X | X | Front+backend developer |
| Lienert Deprez | X | X | Front+backend developer |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Deployment parameters(27 October 2015)

|  |  |
| --- | --- |
| **TFS of GITHUB?** | Github |
| **URL** | <https://github.com/jonatanmichiels/Geofeelings> |
| **LOGIN** (indien toepasselijk) | / |
| **ADMIN info** | Maak minstens een administrator met volgende login: docent@nmct met paswoord docent1@nmct |
|  |  |
|  |  |

# Gebruikerseisen(20 October 2015)

**Wat verwacht de gebruiker van je toepassing?**

De gebruiker kan aangeven of hij gelukkig is of niet en eventueel een reden geven waarom hij gelukkig is of niet. Daarnaast kan de gebruiker zien waar mensen ter wereld gelukkig zijn of niet. Ook de integratie van evenementen kan er voor zorgen dat de gebruiker kan zien of het daar leuk is of niet.

**Wat zijn de drie belangrijkste elementen, die een meerwaarde bieden?**

1. Realtime info waar mensen gelukkig zijn en waar niet.
2. Integratie van evenementen
3. Registratie over 24 uur en een jaar waar gevoelens worden geregistreerd en dit wordt aantrekkelijk voorgesteld.

# Implementatie –methodiek & technologie

//”beknopte” analyse , die wat en waarom van de gebruikte technologie opsomt.

## Front - End

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Noot: ..

## Back - End

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Noot: …..

# Planning

# Realisatie volgens planning

# Succesfactoren

# Conclusie: