Tekst Calc4You Project Scrum Groep 5

Inhoud

[Taakverdeling Dia’s 2](#_Toc27121308)

[Begin 2](#_Toc27121309)

[Sprints 2](#_Toc27121310)

[Ontwerp 2](#_Toc27121311)

[Taakverdeling 2](#_Toc27121312)

[GitHub 2](#_Toc27121313)

[Database 2](#_Toc27121314)

[Rekenmachine code 2](#_Toc27121315)

[Gezichtsherkenning 2](#_Toc27121316)

[Verbeterpunten 2](#_Toc27121317)

[Samenvatten 2](#_Toc27121318)

# Taakverdeling Dia’s

Julian : Begin + Sprints

Jesse : Ontwerp + Taakverdeling

Lucas : GitHub + Database

Sam : Rekenmachine code + Gezichtsherkenning

Bram : Verbeterpunten + Samenvatten

# Begin

# Sprints

# Ontwerp

# Taakverdeling

# GitHub

# Database

# Rekenmachine code

**Sam** : De code voor de Rekenmachine werkt als volgt:

Als de gebruiker op een getal klikt wordt de functie van die knop aangeroepen. Die functie zorgt ervoor dat het getal waarop is geklikt de ‘invoer’ wordt. Als er dan op een operatie zoals: plus, min, keer, delen is geklikt wordt de invoer opgeslagen in de variabele ‘getal 1’ en de operatie (+ - \* /) wordt dan opgeslagen in de variabele ‘operatie’ en daarna wordt de variabele ‘invoer’ weer leeg gemaakt.

**Lucas** : Als de gebruiker dan op een tweede getal klikt wordt dat getal opnieuw opgeslagen in de variabele ‘invoer’. Wanneer er op de is-knop wordt gedrukt slaat het programma de invoer op in de variabele ‘getal 2’.

**Julian** : Als je kommagetallen wilt gebruiken in het programma kan dat ook. Wanneer de gebruiker op de komma-knop klikt wordt in de variabele ‘invoer’ een punt neergezet en wordt daarna ge-convert naar een double.

**Bram** : Als er op de is-knop is geklikt wordt probeert het programma van de variabelen ‘getal 1’ en ‘getal 2’ double’s te maken. Dit doet het door “TryParse” te gebruiken. Hierdoor worden de string’s ‘getal 1’ en ‘getal 2’ omgezet naar de double’s ‘nummer 1’ en ‘nummer 2’.

**Jesse** : Wanneer dat is gelukt controleert het programma welke operatie er is gebruikt door het ‘if’ statement te gebruiken. Als hij de goede operatie heeft gevonden voert hij de som uit. Bijvoorbeeld als de gebruiker op de plus-knop heeft geklikt maakt het programma de som ‘nummer 1’ + ‘nummer 2’.

**Sam**  : Ook kan er met deze rekenmachine getallen naar binair, hexadecimaal, en dollars worden omgerekend.

# Gezichtsherkenning

# Verbeterpunten

# Samenvatten