Logboek SMTE31

Door: Maiko Hermans & Miquel Mittertreiner  
Klas: SMTE31

# Week 1

In de les gewerkt aan HellGlow World, omdat objective C andere manier van noteren heeft dan andere software talen die we tot nu toe gehad hebben (c#/java) hebben we de sheets erbij gehouden en een aantal dingen opgezocht. Zoals hoe het precies zit met een loop in objective C.

Voor het tweede deel van de opdracht hebben we de tutorial goed gevolgd omdat je hier aan de gang ging met een applicatie met design inplaats van alleen een shell.

We hebben in week 1 een repository (SVN) aangevraagd bij fontys. Dit zou 2 werkdagen duren.

# Week 2

In de les gewerkt aan StoryBoarding, ook hier weer de sheets erbij gehouden om terug te kunnen grijpen naar de uitleg wanneer we ergens niet uitkwamen. Opdracht allebei apart gemaakt en vervolgens gekeken of we het zelfde resultaat hadden en als dit niet zo was overleggen wat nu de goede oplossing was op dit punt. Repository die aangevraagd was in week 1 deed het nog steeds niet 3 keer voor naar ISSD geweest uiteindelijk werkte het nog steeds niet dus zijn we geswitched naar GitHub.

We maken gebruik van GitHub op de volgende manier.

We hebben beide een account aangemaakt, vervolgens een repository aangemaakt. Hier het account van de andere aan toegevoegd zodat deze ook push/pull rechten heeft.

Vervolgens de repository gegevens toevoegen aan xcode

Preferences > account > SSH info

Hierna gaan we naar Source Control > Check Out > map aanmaken

Nadat dit gedaan is verplaatsen we het project in deze map wat ervoor zorgt dat je het project kan committen en pushen