1. WEBAPPLICATIE  
   Tijdens de instructiemomenten maken we samen een Forum. Je mag zelf ook een Forum bouwen, maar daarbij mag je **geen** gebruik maken van code die gebruikt is tijdens de instructiemomenten. Je mag uiteraard ook zelf bedenken wat je wil maken, maar dan moet het wel aan een aantal voorwaarden voldoen (zie hieronder).  
     
   Voorbeelden van wat je zou kunnen maken zijn:
   * **Blog**  
     Een Blog is een web applicatie waar de eigenaar van de Blog teksten toevoegd en bezoekers reacties kunnen achterlaten
   * **Video Tutorial Applicatie**  
     Hierin bied je bijvoorbeeld tegen betaling zelfgemaakte videotutorials aan.
   * **Uitleenregistratie**  
     Bijvoorbeeld van een opleiding die foto-, video- en geluidsapparatuur uitleent aan studenten en er moet dan vastgelegd worden wanneer iets geleend is en voor hoelang. Er wordt ook borg betaald.
   * .…

1. JE PERSOONLIJK VERSLAG  
   In je persoonlijk verslag verwerk je de volgende onderdelen:
   * Wat heb je geleerd op technisch vlak (KENNEN & KUNNEN)?
   * Wat heb je geleerd op persoonlijk vlak (ZIJN)?
   * Wat zijn je valkuilen (KENNEN, KUNNEN & ZIJN)?
   * Wat wil je een volgende keer als leerpunt(en) aanpakken (KENNEN, KUNNEN & ZIJN)?
2. PROJECTDOCUMENT  
   In je projectdocument verwerk je alle informatie van de voorbereidingen, zowel tekstueel als visueel (wireframes en design).  
   Je projectdocument bevat op z’n minst de volgende hoofdstukken:
   * **Inleiding**  
     Hierin vertel je globaal wat je gaat maken en voor welke doelgroep jouw applicatie bedoeld is.
   * **Database**  
     Hierin beschrijf je de database die je in je applicatie gebruikt, dit doe je door:
     + Per tabel in je database een beschrijving van de kolommen, type van iedere kolom (b.v. VARCHAR), of het een Primary Key (PK) of een Foreign Key (FK) is, of de kolom NULL mag zijn, etc…
     + Een ERD (schema van de tabellen in je database waarbij met pijlnotaties is aangegeven wat de relaties zijn tussen de verschillende tabellen).
   * ​​​​​​​**UI**  
     In dit hoofdstuk plaats je de wireframes of schermen ontworpen met b.v. Adobe CD/Figma en per scherm geef je uitleg over de functionaliteit. Bijvoorbeeld als er een knop (button) in je scherm staat, vertel dan wat er gebeurt als een gebruiker hierop klikt.

VOORWAARDEN VOOR EIGEN IDEEËN

Wanneer je een eigen idee hebt m.b.t. wat je wil maken moet je er rekening mee houden dat zeker de volgende features in jouw applicatie verwerkt moeten worden:

* **Database**  
  Je moet gebruik maken van een database welke uit ten minste 4 tabellen bestaat, waarbij de tabellen onderling een relatie hebben.
* **Registreren**  
  Deze feature moet ook aanwezig zijn in jouw applicatie.
* **Inloggen**  
  Deze feature moet ook aanwezig zijn in jouw applicatie. Daarbij geldt dat dan een deel van jouw applicatie alleen toegankelijk is wanneer je ingelogd bent.
* **Content toevoegen**  
  Een gebruiker van jouw applicatie moet content kunnen toevoegen. Bijvoorbeeld in de vorm van een reply (antwoord/reactie).​​​​​​​