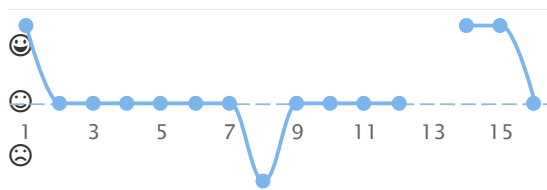




Kat, Jonathan J.Z. 



Checkpoint 16 W17 - Timo 13-06-2023 



Kat, Jonathan J.Z. 2 days ago

Up: LU3

Back:

- UseCases overzichtelijker neer zetten. Dus per usecase een kopje
- UseCases scenario's moeten ook laten zien wat het programma doet en wat de user ziet, niet wat de user niet ziet. In UC-01 doe ik dit wel goed
- Architecture Design "View" moet weg, want de presentatie laag is hetzelfde.
- Architecture design moet ik uitleg plaatsen in het plaatjes, wat ik gebruik.
 - Presentatie Laag: "HTML", "TailwindCSS", "MVC"
 - Business Laag: "Interfaces + Uitleg",
 - Database Laag: "SqlExpress"
- Domein Model
 - Composition heb ik verkeerd om geplaatst
 - Ik heb wel cardinaliteit, maar niet alles (dit hoeft ik ook niet overal neer te zetten)
 - Associaton klopt niet tussen de Model en Service, Is meer een Direct Associaton. Omdat de Service de Model aanmaakt

Forward:

Feedback toepassen



Hermans, Timo T.M. (Teacher) 2 days ago

Ondank dat je nog 3 zaken op beginnend hebt staan, ga ik hier geen sad smiley gevne. Je documentatie is bijna af en ik heb het gevoel dat de rest nog goed gaat komen. Laat vooral je werk deze nog zien!

Checkpoint 15 W17 - Ema 12-06-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 3 days ago

Up: LU3, LU4, LU5

Back

- Architectuur Document meer uitleg geven bij de plaatjes
- Ik heb nog geen exception handling in elke controller
- Ik heb de models goed ge-encapsulate
- Ik heb nog methodes in de service die zich gedragen als een doorgeefluik
 - Voor de GetAllGames() zou ik kunnen try-catchen voor een sql exception. maar voor de rest is daar niks te valideren.
- Voor de Visitor Placement Tool:
 - Is goed, maar ik moet nog de groepen indelen zodat ze bij elkaar komen te zitten
 - Ik moet ook nog zorgen dat kinderen op een rij tenminste 1 ouder hebben in dezelfde rij.
 - Op dit moment gooi ik alle kinderen die ik heb in rij 1, daarna gooi ik de volwassenen waar dan ook een open plek is.
 - Voor het unittesten kan het moeilijk worden omdat ik private methods gebruik en in 1 public method alles uitvoer,

Forward:

Uitleg zetten bij de Documentatie.

Checkpoint 14 W16 - Ema (+groep) 07-06-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 8 days ago

Up: LU4, LU6, LU7

Back:

Ik liet mijn UnitTests zien, Ema vond dat ik deze tests goed had gemaakt.
Ik liet ook mijn Repository zien, hier had ik met GetGameByld een Rerurn null; dit zorgt voor een warning wat gevaarlijk kan zijn voor mijn applicatie. Ik heb meerdere van deze warnings en moet deze even gaan fixen.
Ik heb ook een try-catch-finally in de repository maar ik doe hier nog niks mee, maar dat moet ik nog wel gaan doen.
In de Service heb ik nog een paar Console.WriteLine's die ik weg moet halen.

Forward:

Ik ga de warnings fixen en de Console.Writelines weghalen

Checkpoint 13 W15 - Timo (+ groep) 31-05-2023



Kat, Jonathan J.Z. 15 days ago

In de groep hebben andere feedback gevraagd. Dit is deel van hun feedback wat ook voor mij kan worden toegepast.

Ik heb dit niet in detail opgeschreven omdat dit niet gaat over mijn inhoud maar van wat ik vind dat nog bij mij kan worden toegepast.

- Testmatrix maken
- UML class Diagram (alleen van de Business layer)
 - weet wat de pijlen betekenen
- Technisch Ontwerpen
 - (meerlaagse architecture ook argumenteren)
- Uitleg als bij plaatjes (als ik die gebruik)
- Per laag uitleg over waarvoor je het gebruikt.
- Conceptueel model mogelijk responsibilities toevoegen.
- Documenten niet laten generaten, zelf maken.
 - Zodat je team ook weet wat het betekend
- Requirements Prioritizeren
- UseCases niet technische dingen (zoals toegevoegd aan de database bij resultaat.)
- Testplan ook negatieve dingen in doen, voor als het fout gaat
 - (was ik al van plan alleen nog niet gedaan)
- In documentatie, splitsing Analyse en Ontwerp
- Exception Handling
- Context diagram woord op pijltjes legt uit hoe het gebruikt, niet dat het het gebruikt.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post Feedback

Checkpoint 12 W15 - Timo 30-05-2023



Kat, Jonathan J.Z. 16 days ago

Up: LU7, LU6, LU4

Back:

- Validatie gebruik ik GetAllGames en ik loop daardoor, maar het is beter om GetById te doen en dan te kijken of er een null is, met GetAllGames kan er veel data komen in het geheugen.
- Je kan meerdere repositories gebruiken in de Services
- Ik throw op dit moment wel exceptions maar ik doe er niks mee, moet ik wel gaan doen in de controller
- Op dit moment laat ik de Categories en Collectibles beide apart ophalen uit de database, omdat ik nog niet wist dat LEFT JOIN bestond, want ik gebruikte eerst INNER JOIN maar dat werkte niet. Nu weet ik dat LEFT JOIN bestaat en kan ik ze ophalen in 1 query
- Om te toggelen van Collected / Not Collected maak ik voor de eerste keer dat je toggled een rij in de User_Collectibles, daarna de kolom isCollected toggelen. Dit kan ik beter doen door de rij in User_Collectibles te verwijderen. Anders wordt de User_Collectibles tabel enorm groot.

Forward:

- Alle validaties omschrijven van "GetAllGames" naar "GetById"
- Daarna de 2 get Categories en getCollectibles combineren naar 1 LEFT JOIN

Checkpoint 11 W14 - Ema 26-05-2023

Kat, Jonathan J.Z. 20 days ago
UP: Feedback gesprek met groep (alle LUs)

BACK:

- Encapsulation van Models (chatGPT history)
- Try Catch in Repository.
- Validatie in Services.
- INNER JOIN / LEFT JOIN
- Home Pagina kan Beter (Nobody loves you Stijn <3)

FORWARD:

De validatie in Services

Checkpoint 10 W13 - Ema 22-05-2023

Kat, Jonathan J.Z. 24 days ago
Up: LU7

Back:

Unit testen ook testen op negatieve uitkomsten, de Mock Repo moet hetzelfde zijn als de normale repo.
Over hoe de unit testen zijn opgebouwd en bepaalde asserts gebruiken.

Forward:

Het fixen van de unittesten en het toevoegen van negatieve

Checkpoint 9 W12 - Timo 10-05-2023**Kat, Jonathan J.Z.** a month agoUp:
LU3, LU4, LU6, LU7

Back:

- Verschillende Creates hebben verschillende functies, het is dus niet 3 keer dezelfde create maken.
- Creates maken met verschillende relaties en met verschillende "controles" zodat je verwachte exceptions kan vermijden
- Ook kijken hoe ik om moet gaan met de onverwachte exceptions die kunnen gebeuren, bijvoorbeeld: "Game wordt verwijderd precies tussen de controle en de INSERT"
- Conceptueel model en ERD aanpassen:
 - "List" wordt "Categories"
 - "List" tabel wordt geen koppeltabel maar terug naar wat het eerst was met een Primary key, Naam, Description.
 - "Collectible Tabel" krijgt Foreign Key List/Category ID
- Pagina aanpassen van dat wanneer je op de game drukt dat je naar een pagina gaat waar je de lists/categories ziet met de collectibles eronder (Kijk op foto die ik 100% niet ga vergeten te uploaden naar GIT)
- Usecases aanpassen dat het Scenario als een lijst wordt gepresenteerd.
- Testplan aanpassen op Usecases en niet requirements. Testplan voor elke test die je wilt runnen. Als ik een vergelijkbare test / dezelfde test maar met een ander "object" wil hoeft dit niet.
- Testplan uitvoer -> Wees Specifiek
- Goede vragen gesteld wat leidde tot een uitleg voor basically wat ik voor het semester moet gaan maken om het semester te halen (Nogmaals, foto van uitleg komt op GIT)
- Timo bezorgt me extra werk door niet goed naar mijn uitleg te luisteren 😞

Down:

Database Aanpassen met List/Category
-> Daarna feedback verder verwerken.**Checkpoint 8 Oplevering iteratie 3** 09-05-2023

⚠ No feedback submitted.

**Hermans, Timo T.M. (Teacher)** a month ago

Op dit moment lig je wat achter, Jonathan. Probeer alles op beginning te krijgen (en meer).

Checkpoint 7 W11 - Timo 25-04-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 2 months ago

Up: LU6, LU3

Back: Conceptueel model en ERD laten zien, deze waren deels goed maar de Collectible_List entiteit is een "Koppel tabel". Users switchen zonder aparte login systeem is een goed idee. De "waarom" we bepaalde principes gebruiken in het software-engineering is nog een beetje vaag voor mij. De uitleg van de interfaces was daarentegen wel goed.

Forward: De Userswitch.

Checkpoint 6 W10 - Timo - Streng 20-04-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 2 months ago

Week 10/11

LU3: Ik ga werken aan de Documentatie, waaronder het Conceptueel Model, Context Diagram en UI schetsen. Domeinmodel en Classendiagram

Week 11/12

LU6: Werken aan de Collectibles "Afvink" systeem, dat je kan afvinken welke collectibles je hebt gecollect.

Week 12/13

LU6: Werken aan Login systeem zodat users hun eigen games en collectibles toe te voegen.

Checkpoint 5 W8 - Ema 05-04-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 2 months ago

Up:

4, 5, 6, 7

Back:

Circustrein:

- De unit testen zijn goed.
 - Assert op het feit dat de Dieren in de goede wagon zitten
 - Triple A principe goed toegepast.

Voor de gamecollectiblesapplicatie:

- Meerdere Controllers, niet alles in 1 proppen.
- In de repository, misschien ook testen op exceptions.
- De naamgeving klopt op sommige plekken niet helemaal (bij de Models in Presentatie EN de Business Layer Bijvoorbeeld)

Forward:

Ik ga de naamgeving fixen en ik ga verder werken aan de UD van CRUD. De Update en Delete.

Checkpoint 4 W6 - Timo 23-03-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 3 months agoUp:
4, 5, 6, 7

Back:

Ik heb mijn circustrein laten zien. Mijn Animal class is nog niet volledig encapsulated. Het is bijvoorbeeld nog mogelijk om size en diet te wijzigen. Ik weet wel goed hoe encapsulation moet werken. Ik weet wat het triple A principe is. Act mag maar 1 actie bevatten eigenlijk. Test zelf ziet er prima uit. Moet alleen nog testen of de dieren ook in de juiste wagon zitten (Allert zou me hier bij kunnen helpen). Ik weet dondersgoed wat ik moet doen om (S)olid te werken in mijn Animal class. Daar heb ik Timo niet voor nodig.

Ik heb nog mijn individuele project laten zien. Op dit moment haal ik data uit een database en toon ik dit in de view. Timo vindt dat dat er goed uit ziet. Kennis van MVC is niet helemaal blijven hangen (Hoe bijvoorbeeld model werkt in de VC). Timo geeft aan dat het handig is om dit mee te nemen in mijn werk.

tot slot heb ik mijn ERD laten zien. Timo vindt Lists een vage term. Verder bespreken we het diagram een volgende keer.

Forward:

Ik ga nu de circustrein verbeteren (zie feedback) en een van de unit test aanpassen.

Checkpoint 3 Oplevering 1 15-03-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 3 months ago

- Unit testen voor de circus trein is aangeraden om te doen.
- Het sorteren van de animals was gedaan op een goede manier.
- In de circustrein moet ik nog wel iets doen met encapsulation en de verantwoordelijkheden beter verdelen en zetten bij waar die moeten zijn.
- Bij de README.md een meer uitleg geven, requirements anders opschrijven in in canvas kijken naar een goed opstel van hoe ik het kan opschrijven.
- Feedback vragen aan beide docenten, daardoor krijg je ook feedback uit 2 verschillende hoeken

Checkpoint 2 W3 - Timo 28-02-2023**Kat, Jonathan J.Z.** 4 months ago

up: LU5

Back:

Circustrein:

- * Code is verbeterd sinds de vorige keer
- * OOP principes, encapsulation
- * Animal moet niet verantwoordelijk zijn voor de Wagon

Requirements:

- * Maak de requirements Stupid-Proof
- * Herschrijf de requirements op de manier wat is gegeven in Canvas

Forward: Feedback Toepassen.

Checkpoint 1 W2 - Timo 16-02-2023

**Kat, Jonathan J.Z.** 4 months ago

Up: LU5

Back:

- * heel Goed bezig
- * De objecten hebben eigen properties en behaviours, de program.cs moet niet verantwoordelijk zijn voor de functies van deze objecten
- * Code is op sommige plekken te lang en kan worden opgesplitst worden in meerdere methodes, waardoor ook uit kan komen dat code soms wordt hergebruikt.
- * Naamgeving van de Methodes moet duidelijker

Forward:

- * Ik ga alle feedback toepassen

Privacy Policy - Developed by **DREAM**