Contract Prj\_6\_Groep2\_FTRB:

# Organisatorische afspraken:

Ziekmelding:

In geval van ziekmelding van een teamlid passen we ons aan om hun werk bij te houden. Iedereen in de groep heeft een persoonlijke taak en we zijn allemaal in staat om elkaars taken over te nemen indien nodig.

Deadlines:

Ons doel is om zo snel mogelijk een basisconcept van ons product en de benodigdheden ervan te creëren, zodat we de rest van de tijd tot aan de deadline kunnen besteden aan het verfijnen van dit product. Op deze manier kunnen we voortdurend vooruitgang boeken tot we de deadline bereiken. Als het basisconcept nog niet voltooid is vóór de deadline, presenteren we een ruwe versie van ons idee en beloven we eraan te blijven werken in de nabije toekomst.

# Versiebeheer:

## Algemeen:

Versiebeheer wordt uitgevoerd met behulp van Git. De meest recente stabiele code wordt bewaard op de hoofdbranch (main). Als er nieuwe features worden toegevoegd of bestaande features worden aangepast, maken we een nieuwe branch aan. Na goedkeuring door andere teamleden wordt deze branch samengevoegd met de hoofdbranch.

Definition of done:

## Algemeen

Voor ons project geldt dat het pas klaar is als de klant het heeft goedgekeurd. Zolang dit niet het geval is, moeten er eventuele verbeteringen of aanpassingen aan het project worden gedaan.

Ontwerpen:

We maken gebruik van Figma om ontwerpen te maken. Voordat we beginnen met realiseren, maken we samen met de projectgroep een voorbeeld van hoe de pagina eruit moet komen te zien. Na goedkeuring van de klant starten we met de uitvoering.

## Realiseren:

Bij het realiseren van het project maken we gebruik van het ontwerp om alles zo nauwkeurig mogelijk aan de wensen van de klant te laten voldoen. We raadplegen ook het ERD-schema, zodat iedereen een goed begrip heeft van de structuur van het project. Door middel van sprints en een Kanban-bord hebben we een duidelijk schema van wie verantwoordelijk is voor welke taken en wanneer deze voltooid moeten zijn. Het realisatieproces wordt pas als afgerond beschouwd wanneer de klant het project heeft goedgekeurd.

Testen:

We voeren unit tests en/of feature tests uit en als deze succesvol zijn, beschouwen we het als geslaagd.

Opleveren:

Bij de oplevering laten we de webpagina zien via Chrome met al zijn functionaliteiten. We geven een beknopte uitleg over hoe alles werkt en presenteren het ontwerp en het ERD-schema. Als de klant het project goedkeurt, wordt de webpagina online gezet. Zo niet, dan vragen we om feedback en denken we samen met de klant na over een oplossing.

Coding standards:

Algemeen:  
We omarmen een veelzijdige tech-stack, waarbij we C#, PHP en CSS gebruiken om onze projecten tot leven te brengen. In Laravel volgen we strikt de richtlijnen die bij het framework horen, wat ons in staat stelt om consistente en betrouwbare code te schrijven.

Binnen onze ontwikkelomgeving in Visual Studio Code Enterprise respecteren we de normen die gelden voor WPF en C#, waardoor we hoogwaardige desktopapplicaties kunnen ontwikkelen die voldoen aan industriestandaarden en de verwachtingen van onze gebruikers overtreffen.

Bovenkant formulier

# Gebruikte technieken:

Algemeen:  
Voor de ontwikkeling van onze website vertrouwen we op Laravel, een krachtig framework dat draait op PHP en CSS. Met Laravel kunnen we snel en efficiënt dynamische webapplicaties bouwen met een sterke backend-functionaliteit en een elegante frontend-ervaring.

Onze desktopapplicatie, gebouwd met behulp van WPF (Windows Presentation Foundation), maakt gebruik van C# en .cs-bestanden om een rijke gebruikerservaring te bieden op Windows-platforms. WPF stelt ons in staat om moderne en responsieve desktopapplicaties te maken met een strakke integratie met het besturingssysteem.

Voor het ontwerpen van onze interfaces en het maken van prototypes vertrouwen we op Figma, een veelzijdige en krachtige ontwerptool. Met Figma kunnen we samenwerken aan ontwerpprojecten, wireframes maken, en visueel aantrekkelijke en intuïtieve gebruikersinterfaces creëren.

Om ons project te beheren en onze ontwikkeling te stroomlijnen, gebruiken we Asana, een flexibel en intuïtief scrum-hulpmiddel. Met Asana kunnen we taken toewijzen, de voortgang bijhouden, en effectief samenwerken als een team om onze doelen te bereiken.

Ontwerp afspraken:

## Algemeen:

We maken onze ontwerpen in Figma. Bij het ontwerpen van een pagina geven we het frame de naam van de pagina. Als een pagina ontworpen is voor verschillende schermformaten, voegen we het formaat toe aan de naam in pixels. Bijvoorbeeld: "Homepage - 1440px" en "Homepage - 375px".

Styles en componenten:

We maken gebruik van bestaande kleur- en typografiestijlen. Als we hiervan willen afwijken, doen we dit in overleg met de andere groepsleden. Vaak voorkomende onderdelen moeten als een component worden gemaakt en worden toegevoegd aan de 'Component library' frame, zodat deze over alle pagina's kunnen worden gebruikt.