|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Project Brief** | | | |
| **Project** | HooperTracker | **Datum** | 23/08/2021 |
| **Versie** | 1.0 |
| **Datum** | 23/08/2021 | **Status** | Klaar |
|  |  | **Auteur** | Ralph Cuizon |
| **Project manager** | Steven Ophalvens |
| **Inhoud** | Wil je beter worden? Wil je doelen bijhouden? HooperTracker kan u helpen!  Als basketballer kun je alleen beter worden door te oefenen. Oefenen zonder gegevens bij te houden heeft geen zin. Hoe weet je of je vooruit gaat? HooperTracker is het antwoord. Dankzij deze applicatie kan elke speler zijn oefeningen bijhouden. Het is mogelijk de geschiedenis te bekijken, te wissen en te wijzigen. Dankzij de grafiek kan de speler deze oefeningen analyseren. | | |
| Algemeen | | | |
| Functionaliteiten | Registratie:  De gebruiker kan zich registreren via de registratiepagina. Hier geeft de gebruiker gegevens op zoals e-mail adres, ... Er is een validatie voor elke invoertekst. De invoertekst voor e-mail heeft bijvoorbeeld het formaat van een e-mail, dus een mobiel nummer wordt niet aanvaard. De invoerteksten mogen ook niet leeg zijn.  Login:  De gebruiker kan zich aanmelden via de inlogpagina. Hier voert de gebruiker zijn e-mailadres en wachtwoord in om de toepassing te gebruiken. Er is een validatie voor elke invoertekst. De vermeldingen mogen ook niet leeg zijn. Als de gebruiker een geldige login heeft, krijgt hij/zij de boodschap "correct ingelogd". Zo niet, dan krijgt hij/zij de boodschap "Onjuiste aanmelding".  Oefeningen:  De gebruiker kan zijn oefeningen raadplegen, indien hij ze reeds heeft toegevoegd. Deze oefeningen staan op een kaart. Elke oefening heeft zijn eigen kaart. Anders kan hij oefeningen toevoegen door op de knop "Oefening toevoegen" te klikken.  Toevoegen Oefening:  Via deze pagina kan de gebruiker een nieuwe oefening toevoegen. Alvorens te verzenden, moet de gebruiker enkele invoerteksten invullen zoals categorie, beschrijving, ... Deze invoerteksten hebben ook validaties. Ze mogen niet leeg zijn en de invoertekst tijd mag maximaal drie cijfers bevatten. Als alles in orde is, krijgt de gebruiker een bericht "oefening toegevoegd", anders is het bericht "oefening niet toegevoegd".  Editor:  Op de oefeningenpagina kan de gebruiker op een specifieke oefening klikken om deze te bewerken of te verwijderen. Hij zal worden doorverwezen naar de editorpagina waar de informatie staat die de gebruiker kan wijzigen. Er zijn hier ook validaties. Via de knoppen kan de gebruiker de oefening wissen of wijzigen. Als er een wijziging of schrapping is, ontvangt de gebruiker een bericht.  Profile:  Op deze pagina kan de gebruiker zijn profiel zien. Hier kunt u informatie vinden zoals e-mail, voornaam, ... Er is ook een knop om uit te loggen.  Grafiek:  Op deze pagina, is er een grafiek van alle oefeningen. Hier kan de gebruiker een analyse maken van zijn vorderingen. | | |
|  | | | |
| Definitie | | | |
| Doelstelling | * Serverside project (php) aanmaken om gebruikt te maken voor de apps * Proof of Concept: Hybride App (Framework7 Cordova) ontwikkelen met basis navigatie * Native App (Android Studio) ontwikkelen met geavanceerde functionaliteiten en minstens een API. | | |
|  |  | | |
| Scope | In   * Database aanmaken in phpMyAdmin * Serverside project aanmaken en op cloud plaatsten * Hybride App ontwikkelen gelinkt aan de database via de serverside project * Native App ontwikkelen gelinkt aan de database via de serverside project * CRUD voor de oefeningen * CR voor de gebruikers * Grafiek | | |
|  | | | |
| Randvoorwaarden | Software:   * Android Studio * Visual Studio Code * phpMyAdmin * Cordova * Framework7 * Postman * Github   Programmeertalen:   * Kotlin * HTML * CSS * JS * mySQL * PHP   Libraries:   * Volley * Easy Validation * Cardview | | |
|  | | | |
| Producten | * 2 Applicaties * Database * Serverside Project | | |
|  | | | |
| Kritische succesfactoren | * Dat de server al gegevens kan bijhouden en oproepen * Testen van de applicatie om te bepalen als alles werkt * Dat de smart-meter de gegevens van het aantal water doorstuurt naar de server | | |
| Aanpak | | | |
| Project aanpak | 2de zit:   * Lessen opnieuw bekijken * Serverside project ontwikkelen * Native App: * Update Android Studio * Login en Registratie pagina’s * Oefeningen pagina * Editor en Oefening Toevoegen pagina’s * Profile en Grafiek pagina’s * Hybride App: * Installeren Cordova en Framework7 * Login pagina * Oefening pagina * Profile pagina | | | |
|  | | | | |