|  |  |
| --- | --- |
| Reflectie-verslag  Leertaak 2: Project Vossen & Konijnen | oVER  Het reflectieverslag van het project Vossen & Konijnen. Dit project wordt uitgevoerd in periode twee van het eerste jaar.  Door  Frank Noorlander, Rick van der Poel en Tsjeard de Winter |



Docent: Dhr. Heijnen

Datum inleveren: Onbekend

Thema 1.2: De geprogrammeerde applicatie

Locatie: Groningen

# Voorwoord

Voor u ligt het reflectieverslag van het project Vossen & Konijnen. Het project wordt uitgevoerd in de tweede periode van het eerste schooljaar, in opdracht van de Hanzehogeschool. De projectleden zijn: Frank Noorlander, Rick van der Poel en Tsjeard de Winter

Dit verslag zal een reflectie zijn op de werkzaamheden die we als projectgroep hebben verricht om dit project tot een succes te brengen. Meer informatie over het project vindt u in de volgende hoofdstukken.

Inhoud

[Voorwoord 2](#_Toc409605920)

[probleemstelling 4](#_Toc409605921)

[Analyse huidige situatie 5](#_Toc409605922)

# probleemstelling

Onze opdrachtgever; de Hanze Hogeschool heeft veel verzoeken gekregen om een applicatie te maken waarmee het de levenscyclus van dierenpopulaties kan simuleren. Omdat er tegenwoordig veel meer aandacht is voor de natuur en het behouden ervan zijn er verschillende partijen geïnteresseerd in zo’n applicatie.

De opdrachtgever heeft zelf al een poging gedaan om een dergelijke applicatie te maken. Deze applicatie genaamd ‘*Vossen & Konijnen’* voldoet echter niet aan de eisen om een goede simulatie te genereren.

Als projectgroep hebben we de taak gekregen om de huidige applicatie van de opdrachtgever aan te vullen en te verbeteren om tot een realistisch resultaat te komen. De meegegeven applicatie is momenteel erg simpel, dat betekend dat we ons momenteel alleen zullen gaan richten op een bosgebied met daarin vossen en konijnen. Later tijdens dit project zal de applicatie echter uitgebreid worden met meer functionaliteiten.

Als de applicatie een succes wordt, kan het gebruikt kunnen worden om veel verschillende dierenpopulaties te simuleren en daarmee een enorme schat aan informatie te verkrijgen. Deze informatie kan op zijn beurt helpen de natuur en haar inwoners te behouden.

# Analyse huidige situatie

In de huidige versie van het programma dat we meegekregen van de opdrachtgever is het mogelijk om via een simulator het leven van vossen en konijnen te simuleren op een beeldscherm.

De vossen en konijnen hebben de volgende eigenschappen:

* Beide dieren hebben een maximale leeftijd. Als deze leeftijd overschreden wordt zullen de dieren verdwijnen uit het programma.
* Beide dieren hebben de mogelijkheid om te paren.
* De vossen kunnen de konijnen opeten als deze naast elkaar komen te staan in de simulator.
* De vossen kunnen dood gaan als ze te lang geen konijnen gegeten hebben.

Zoals hier boven al blijkt, is de applicatie nog erg kaal. De enige overlevingscondities waar de applicatie momenteel rekening mee houdt zijn de leeftijd en de honger. Er wordt bijvoorbeeld geen rekening gehouden met weersomstandigheden, andere dieren die hoger in de voedselketen staan zoals beren of jagers, vervuiling enzovoort.

Het doel van deze applicatie is om de levenscyclus van dierenpopulaties zo goed en realistisch mogelijk te simuleren. Om dat doel te kunnen realiseren moet de applicatie uitgebreid worden met nieuwe elementen.