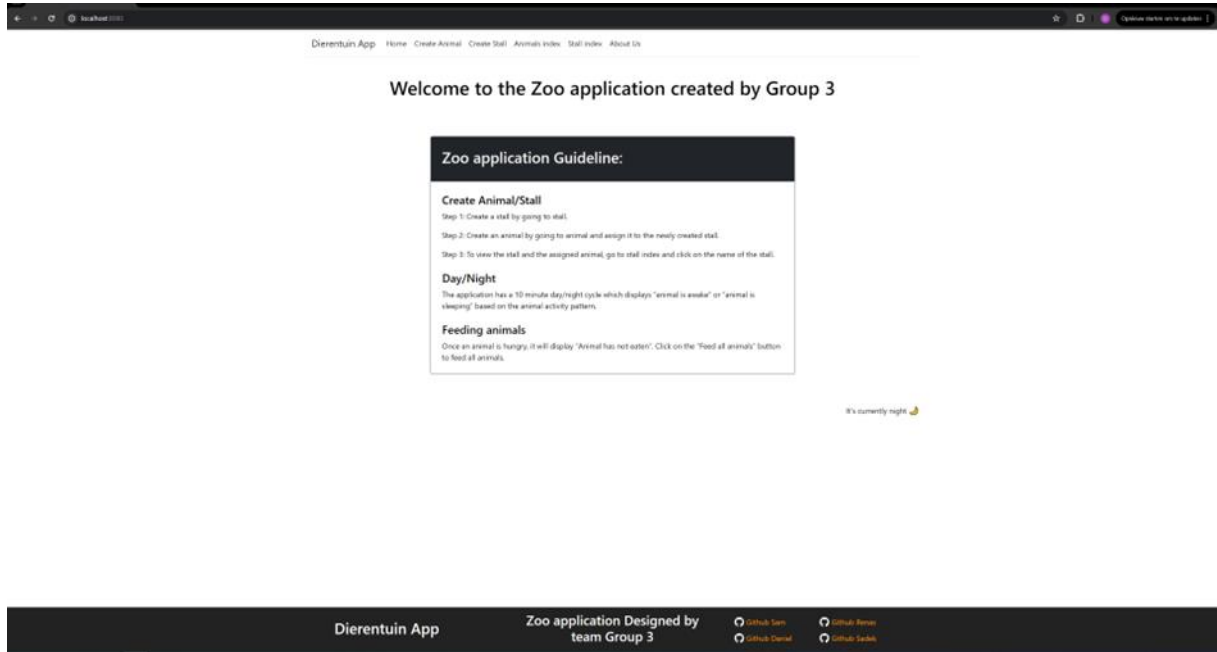


Groep 3 Design Documentatie



Gemaakt door:

Renas Khalil (S1149006)

Sam Maijer (S1199941)

Daniel Pustjens (S1173932)

Sadek Al Mousawi (S1192769)

Versie: 2.0

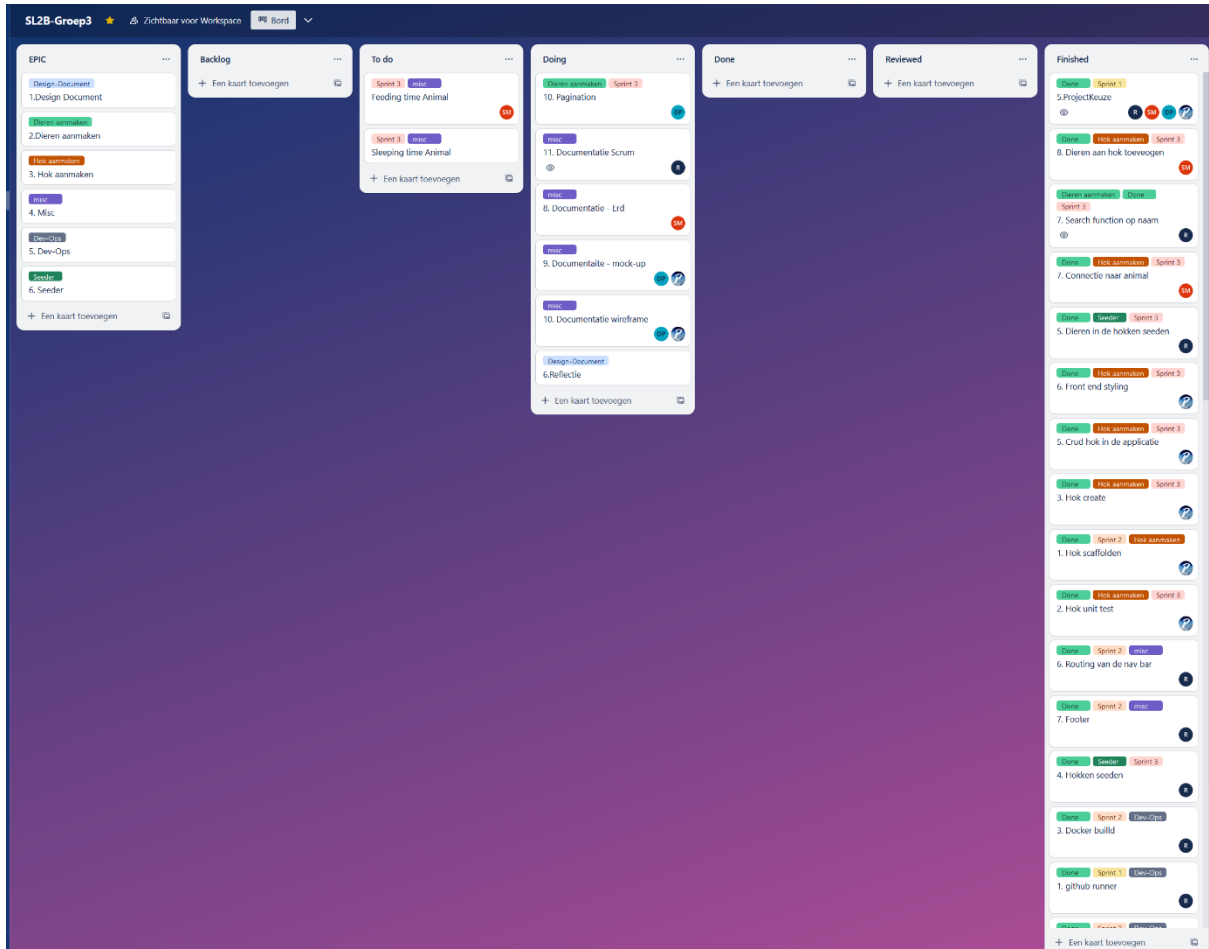
Datum: 14-06-2024

Inhoudsopgave

1. User Stories	3
2. De EPICS van de SL2B Dierentuin applicatie	4
3. Scrum	6
4. Definiton of Done	7
5. Design	8
5.1 Wireframes	8
5.2 Mock-up	14
6. Erd	20
7. Unit Test	21
8. Gebruikershandleiding	22
8.1 Home	22
8.2 Stall Index	23
8.3 Create Animal	25
8.4 About Us	27
9. Reflecties	28

1.User Stories

Voor de **user stories** hebben wij gekozen om Trello te gebruiken als onze scrumboard. Dit is een voorbeeld van de scrumboard van **13-06-2024**.



2. Hok unit test
in lijst Finished

Leden: + Labels: Done Hok aanmaken Sprint 3 Meldingen: + Volgen

Omschrijving Bewerken

Als developer wil ik mijn functies testen, zodat deze werken zoals er verwacht wordt.

4. Hokken seeden
in lijst Finished

Leden: + Labels: Done Seeder Sprint 3 Meldingen: + Volgen ✓

Omschrijving Bewerken

Als developer wil ik mijn Hokke automatisch met data seeden, zodat wij kunnen zien hoe de project omgaat met data.

4.Front end styling van de animals pagina
in lijst Finished

Leden: + Labels: Dieren aanmaken Done Sprint 3 Meldingen: + Volgen

Omschrijving Bewerken

Als developer wil ik de front end van de animals pagina stylen, zodat deze een gebruikersvriendelijke interface heeft

2. De EPICS van de SL2B Dierentuin applicatie

EPIC: 1.Desing-Document en de bijhordende tickets:

1. Wireframes
2. Mock-up
3. Definiton of done
4. Way of Working
5. Scrum documentaite
6. Entity relationship Datamodel (ERD)

EPIC: 2.Dieren-aanmaken en de bijhordende tickets:

1. Scaffolden van de database
2. Testen van de scaffolding
3. Data van de requirments toevoegen
4. Front end styling van de animals
5. Routing
6. Front end styling van de formulier
7. Search function op naam
8. Search function op meerdere velden
9. Search op filter
10. Pagination

EPIC: 3.Hok-aanmaken en de bijhordende tickets:

1. Hok scaffolden
2. Hok unit test
3. Hok create
4. Crud hok in de applicatie
5. Front end styling
6. Connectie naar animal
7. Dieren aan hok toevoegen

EPIC: 4.Hok-aanmaken en de bijhordende tickets:

4. Sleeping time Animal
5. Feeding time Animal
6. Routing van de nav bar
7. Footer
8. Documentatie – ERD
9. Documentatie – mock up
10. Documentatie wireframe
11. Documentatie scrum

EPIC: 5. Dev-Ops en de bijhordende tickets:

1. Github runner
2. Github test runner
3. Docker build
4. Kubernetes setup
5. Docker auto-build
6. Kubernetes auto-deploy
7. Read me badges

EPIC: 6. Seeder en de bijhordende tickets:

1. Bogus seeder toevoegen
2. Bogus faker opzetten
3. Dieren seeden
4. Hokken seeden
5. Dieren in de hokken seeden

3.Scrum

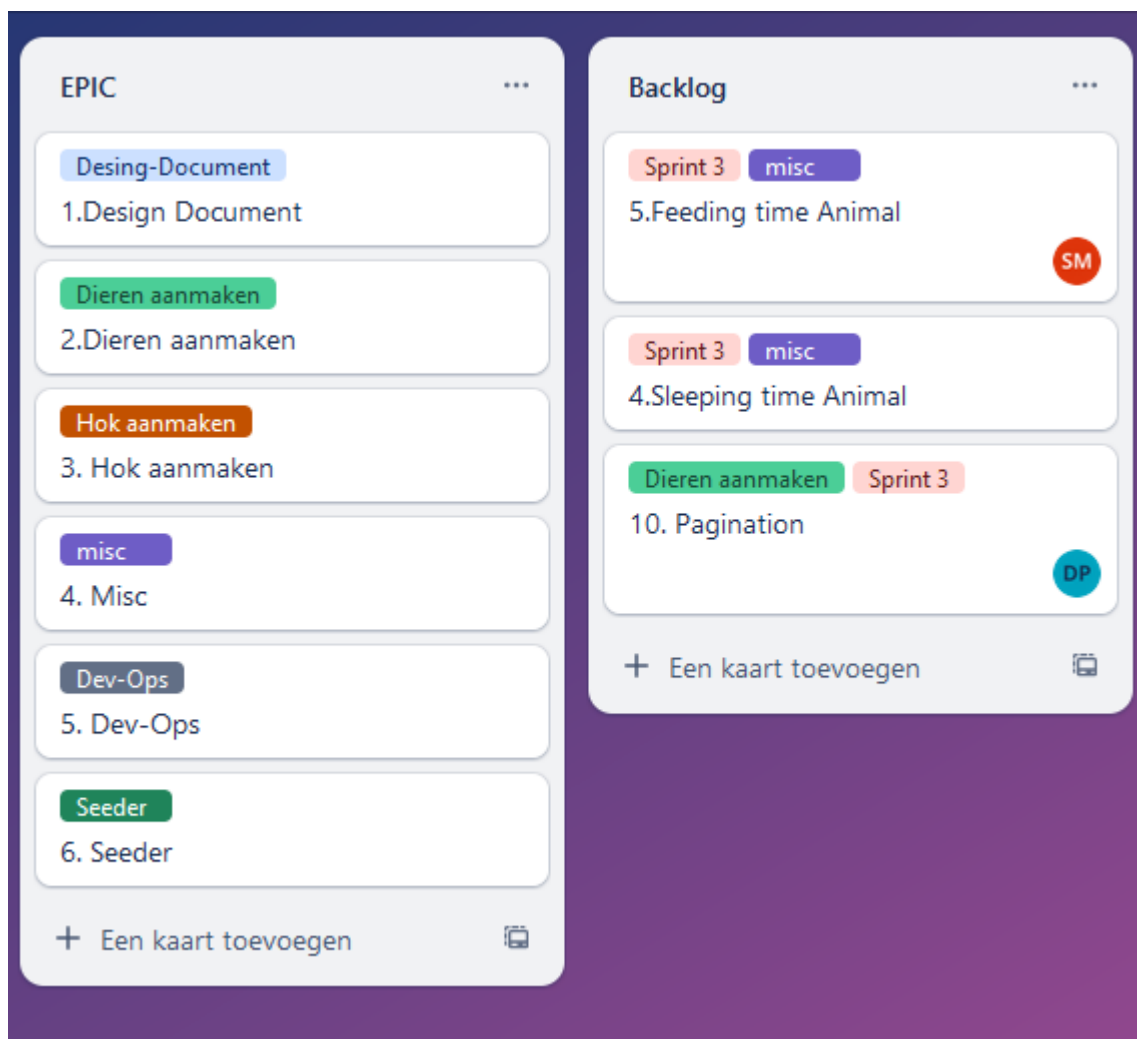
De planning , userstories, backlog hebben we uitgewerkt in **Trello**.

Voor communicatie hebben gekozen voor Discord en op school tijdens onze colleges.

Backlogbeheer:

Aan het begin van de dag gaan we in Discord, of op school onze daily stand up doen, hierbij houden we bij waar iedereen mee bezig is of als ze tegen iets aan lopen.

Voorbeeld van onze Backlog:



Sprint Oplevering/ Sprintplanning:

Elke 2 weken hebben wij een **sprintreview** waarin we bespreken wat we hebben gedaan, wat er goed ging, en wat nog aandacht nodig heeft. Hierna volgt ook direct the **sprintreview** op hier bespreken we waar we tegen aan liepen en wat beter kan en hoe we dit gaan aanpakken.

4. Definiton of Done

Stap 1: Code voldoet aan de eisen van de userstorie.

Stap 2: Code is duidelijk gecoment.

Stap 3: Code is getest en heeft geen bugs in de branch.

Stap 4: Er worden unit tests geschreven voor de gemaakte code.

Stap 5: Code review gehouden in de pull request.

Stap 6: Code mag gepushed worden naar de main branch

Stap 7: Ticket word verplaats naar Done op de trello bord

Stap 8: Vertel de team dat de ticket klaar is en ga over de veranderingen met de team zodat iedereen up to date is.

5.Design

5.1 Wireframes

Homepage



Create animal



Create stall

Header

Form for create stall

Footer

Edit animal

Header

Form for edit animal

Footer

Edit stall

Header

Form for edit stall

Footer

Delete animal

Header

Details about animal with delete button

Footer

Delete stall

Header

Details about stall with delete button

Footer

Animal details

Header

Details about animal

Footer

Animal details

Header

Details about stall with the stall display and animals assigned to it

Footer

Animal index

Header

Button to create stall

List of animals + searchbar/filter

Footer

List index

Header

Button to create stall

List of stalls + searchbar/filter

Footer

About us

Header

Text about us

Footer

5.2 Mock-up

Homepage

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About us

Welcome to the Zoo application created by Group 3

Zoo application Guideline:

Create animal/stall

Step 1: Create a stall by going to [stall](#).

Step 2: Create an animal by going to [animal](#) and assign it to the newly created stall.

Step 3: To view the stall and the assigned animal, go to [stall index](#) and click on the name of the stall.

Day/Night:

The application has a 10 minute day/night cycle which displays "animal is awake" or "animal is sleeping" based on the animal activity pattern.



Feeding animals:



Once an animal is hungry, it will display "Animal has not eaten". Click on the "Feed all animals" button to feed all animals.

It is currently Day ✨

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 Github Sam
 Github Renas

 Github Daniel
 Github Sadek

Create Animal

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About us

Create Animal



Name	<input type="text"/>
Species	<input type="text"/>
Category	<input type="text"/>
Size	<input type="text" value="Choose size"/>
DietaryClass	<input type="text" value="Choose dietary class"/>
ActivityPattern	<input type="text" value="Choose activity pattern"/>
Prey	<input type="text"/>
Enclosure	<input type="text"/>
SpaceRequirement	<input type="text"/>
SecurityRequirement	<input type="text" value="Choose security requirement"/>
Stall	<input type="text" value="Lake weston"/>



Create

[Back to list](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 Github Sam
 Github Renas

 Github Daniel
 Github Sadek

Create Stall

[Dierentuin App](#) [Home](#) [Create Animal](#) [Create Stall](#) [Animals index](#) [Stall index](#) [About us](#)

Create Stall



Name	<input type="text" value="Insert stall name"/>
Climate	<input type="text" value="Tropical"/>
Habitat Type	<input type="text" value="Forest"/>
Security level	<input type="text" value="Low"/>



Create

Back to list

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 [Github Sam](#)
 [Github Renas](#)

 [Github Daniel](#)
 [Github Sadek](#)

Edit Animal

[Dierentuin App](#) [Home](#) [Create Animal](#) [Create Stall](#) [Animals index](#) [Stall index](#) [About us](#)

Edit Animal



Name	<input type="text" value="Jacob"/>
Species	<input type="text" value="Elephant"/>
Category	<input type="text" value="Mamalia"/>
Size	<input type="text" value="VeryLarge"/>
DietaryClass	<input type="text" value="Herbivore"/>
ActivityPattern	<input type="text" value="Diurnal"/>
Prey	<input type="text" value="None"/>
Enclosure	<input type="text" value="Enclosure 1"/>
SpaceRequirement	<input type="text" value="12.3"/>
SecurityRequirement	<input type="text" value="Medium"/>
Stall	<input type="text" value="Lake weston"/>



Create

Back to list

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3


 [Github Sam](#)
 [Github Renas](#)

 [Github Daniel](#)
 [Github Sadek](#)

Edit Stall

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About us

Edit Stall





Name	<input type="text" value="Lake weston"/>
Climate	<input type="text" value="Tropical"/>
Habitat Type	<input type="text" value="Forest"/>
Security level	<input type="text" value="Low"/>



Create

Back to list

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3


 Github Sam
 Github Renas

 Github Daniel
 Github Sadek

Delete stall

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About us

Delete Lake weston





Are you sure you want to delete this?



Name:	Lake weston
Climate:	Tropical
Habitat Type:	Forest
Security level:	Low
Size:	15.25m2

Delete | [Back to list](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 Github Sam
 Github Renas

 Github Daniel
 Github Sadek

Delete animal

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About us

Delete Jacob



Are you sure you want to delete this?



Name	Jacob
Species	Elephant
Category	Mamalia
Size	VeryLarge
DietaryClass	Herbivore
ActivityPattern	Diurnal
Prey	None
Enclosure	Enclosure 1
SpaceRequirement	12.3
SecurityRequirement	Medium
Stall	Lake weston

[Delete](#) | [Back to list](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 [Github Sam](#)
 [Github Renas](#)

 [Github Daniel](#)
 [Github Sadek](#)

Details Stall

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About us

Stall details

Name:	Lake weston
Climate:	Tropical
Habitat Type:	Forest
Security level:	Low
Size:	8.34m2

Animals in the Stall

Horacio (Animal is asleep)

Size: 1.00m2

Waffle (Animal is awake) (Animal ate prey)

Size: 2.23m2



Tigre (Animal is asleep) (Animal ate prey)


Size: 5.11m2

[Feed all animals](#) | [Edit](#) | [Back to list](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 [Github Sam](#)
 [Github Renas](#)

 [Github Daniel](#)
 [Github Sadek](#)

Details Animal

Details of Jacob

Name

Species

Category

Size

DietaryClass

ActivityPattern

Prey

Enclosure

SpaceRequirement

SecurityRequirement

Stall

Jacob

Elephant

Mamalia

VeryLarge

Herbivore

Diurnal

None

Enclosure 1

12.3

Medium

Lake weston

Edit

Back to list

Animal index

Animals

Create new animal

Search by name/species/category/prey...

Search

Reset

Size:

Dietary Class:

Activity Pattern:

Security Requirement:

All

All

All

All

Name	Species	Category	Size	DietaryClass	ActivityPattern	Prey	Enclosure	SpaceRequirement	SecurityRequirement	Name
Horacio	Elephant	Fish	Microscopic	Omnivore	Nocturnal	Fish	Fish Pond	1.20m2	Medium	Lake
Eryn	Frog	Reptile	Microscopic	Herbivore	Nocturnal	Fish	Fish Pond	1.20m2	Medium	Lake
Horacio	Elephant	Fish	Microscopic	Omnivore	Nocturnal	Fish	Fish Pond	1.20m2	Medium	Lake
Eryn	Frog	Reptile	Microscopic	Herbivore	Nocturnal	Fish	Fish Pond	1.20m2	Medium	Lake

Previous

1

Next

Stall index

[Dierentuin App](#) [Home](#) [Create Animal](#) [Create Stall](#) [Animals index](#) [Stall index](#) [About us](#)

Stalls

[Create new Stall](#)[Search](#)[Reset](#)

Climate:



Habitat Type:



Security Level:

Name	Climate	HabitatType	SecurityLevel	Size	Actions	
Lake weston	Continental	Freshwater	Medium	15.27m2	Edit	Delete
South pole	Polar	Marine	Medium	57.32m2	Edit	Delete

[Previous](#) [1](#) [Next](#)**Dierentuin App**

Zoo application Designed
by team Groep 3

 [Github Sam](#)
 [Github Renas](#)

 [Github Daniel](#)
 [Github Sadek](#)

About us

[Dierentuin App](#) [Home](#) [Create Animal](#) [Create Stall](#) [Animals index](#) [Stall index](#) [About us](#)

About us

Opdracht:



Dit is een virtuele dierentuin waarbij de gebruiker de dierentuin kan beheren. Het moet mogelijk zijn om dieren aan te maken, hokken voor de dieren en om de dieren in categorieën te verdelen voor het makkelijk opzoeken aan de hand van de categorieën. Daarnaast kun je als gebruiker acties doen zoals: nieuwe indeling maken, bestaande indeling afmaken, etenstijd, zonsopgang en zonsondergang triggeren, en checken of aan alle voorwaarden wordt voldaan.


Gemaakt door de studenten van projectgroep 3:

- Student: Renas Khalil (S1149006)
- Student: Sam Maijer (S1199941)
- Student: Daniel Pustjens (S1173932)
- Student: Sadek Al Mousawi (S1192769)

Dierentuin App

Zoo application Designed
by team Groep 3

 [Github Sam](#)
 [Github Renas](#)

 [Github Daniel](#)
 [Github Sadek](#)

6.Erd

In de ERD hebben we 2 tabellen: Animals en Stalls.

In Animals staat een foreign key van de Stalls ID omdat we een one-to-many relatie hebben. Dit betekent dat er meerdere dieren in 1 stal kunnen.

Ook gebruiken we enums die in de database worden opgeslagen als een int.

```
public enum AnimalSize
{
    0 references
    Microscopic,
    0 references
    VerySmall,
    0 references
    Small,
    0 references
    Medium,
    0 references
    Large,
    0 references
    VeryLarge
}

1 reference
public enum AnimalDietaryClass
{
    0 references
    Carnivore,
    0 references
    Herbivore,
    0 references
    Omnivore,
    0 references
    Insectivore,
    0 references
    Piscivore
}

1 reference
public enum AnimalActivityPattern
{
    0 references
    Diurnal,
    0 references
    Nocturnal,
    0 references
    Cathemeral
}

1 reference
public enum AnimalSecurityRequirement
{
    0 references
    Low,
    0 references
    Medium,
    0 references
    High,
    0 references
    Critical
}
```

7. Unit Test

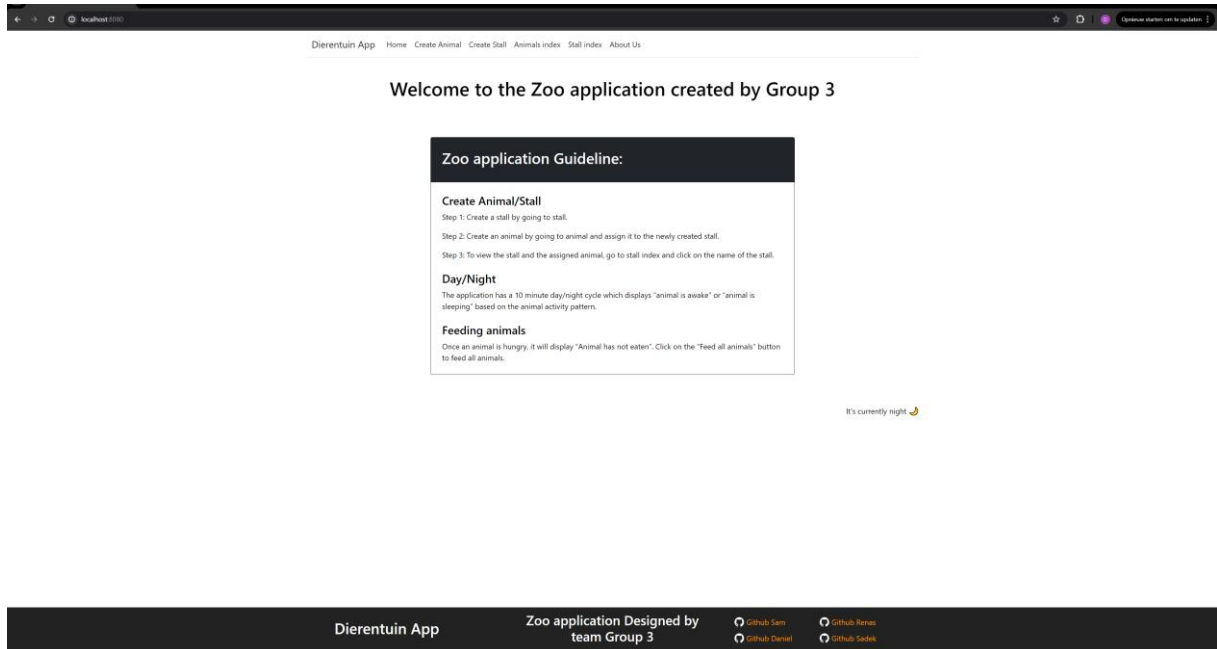
Wij hebben ervoor gekozen om de unit tests tijdens onze productie te doen, We gebruiken hiervoor XUNIT. Een voorbeeld hiervan is, de day / night cycle die getest word:

```
1  using Dierentuin_App.Services;
2  using Xunit;
3
4  namespace Dierentuin_unit_test
5  {
6      0 references
7      public class UnitTest2
8      {
9          [Fact]
10         0 references
11         public void ToggleDayNight_ShouldToggleIsDay()
12         {
13             // Arrange
14             var service = new DayNightService();
15
16             // Act & Assert - Initial State (Day)
17             Assert.True(service.IsDay, "Expected initial state to be day.");
18
19             // Act - First Toggle (Day to Night)
20             service.ToggleDayNight();
21             bool firstToggleResult = service.IsDay;
22
23             // Assert - After First Toggle (Night)
24             Assert.False(firstToggleResult, "Expected IsDay to be false after first toggle (day to night).");
25
26             // Act - Second Toggle (Night to Day)
27             service.ToggleDayNight();
28             bool secondToggleResult = service.IsDay;
29
30             // Assert - After Second Toggle (Day)
31             Assert.True(secondToggleResult, "Expected IsDay to be true after second toggle (night to day).");
32
33             // Act - Third Toggle (Day to Night)
34             service.ToggleDayNight();
35             bool thirdToggleResult = service.IsDay;
36
37             // Assert - After Third Toggle (Night)
38             Assert.False(thirdToggleResult, "Expected IsDay to be false after third toggle (day to night).");
39         }
40     }
```

Hier testen de dag en nacht cycle en of de toggle ook echt werkt.

8. Gebruikershandleiding

8.1 Home

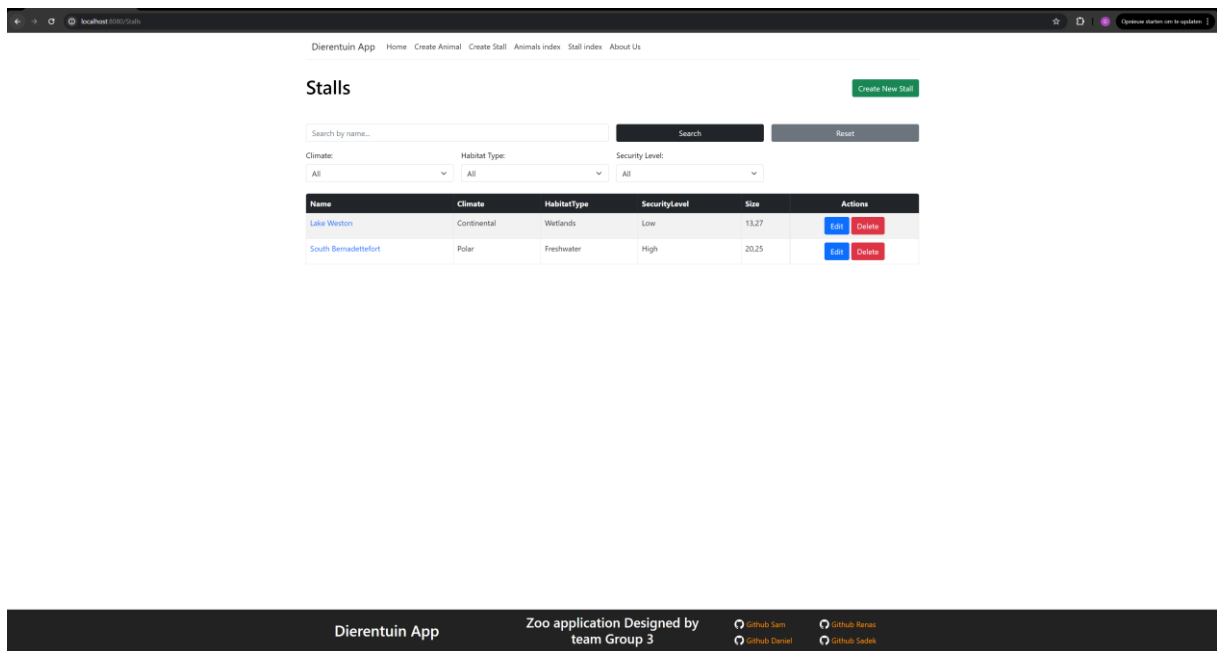


Wanneer de gebruiker de webapplicatie opstart, zal hij op de homepagina komen.

Hier ziet de gebruiker een korte handleiding van hoe de applicatie eruit ziet.

Verder ziet de gebruiker een navigatiebar die hem kan navigeren naar de andere pagina's, en een footer met de GitHub links van de developers.

8.2 Stall Index

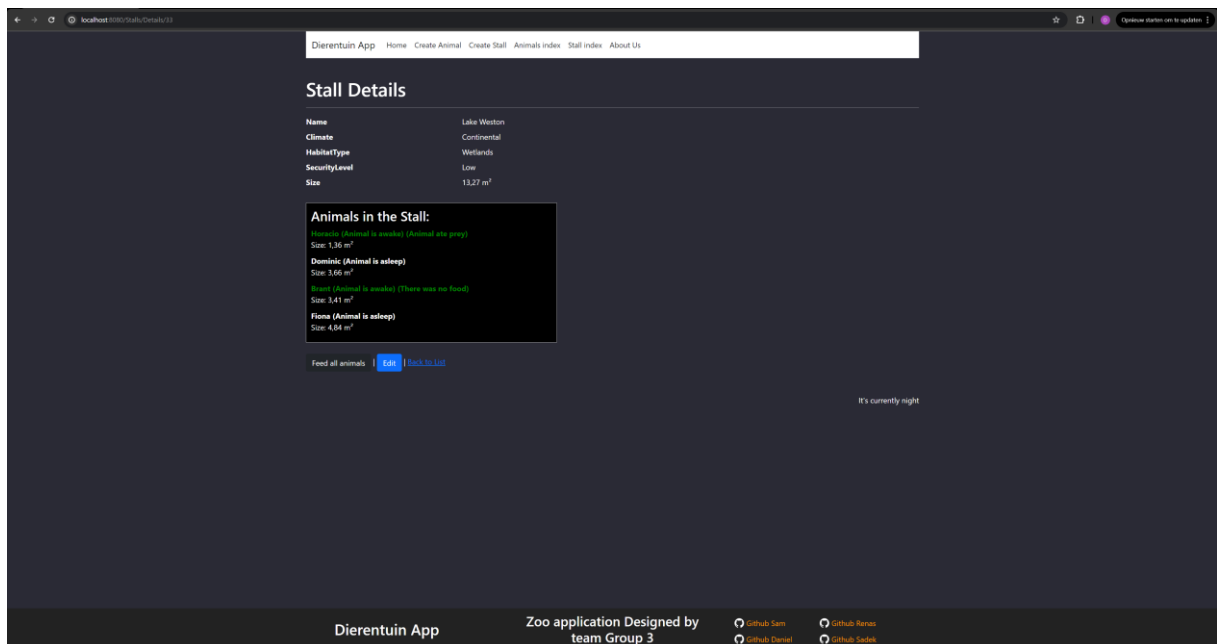


Eenmaal op de 'Stall index' pagina kan de gebruiker een **overzicht zien van de huidige stalls**, een **nieuwe stall aanmaken** en **stalls filteren**.

Verder krijgt de gebruiker de volgende opties te zien:

- de inhoud van een stall bekijken en die dieren voeren.
- een stall aanpassen.
- een stall verwijderen.

Stall details



Edit Stall

localhost:13000/stalls/edit/13

Dierentuin AppHomeCreate AnimalCreate StallAnimals indexStall indexAbout Us

Edit Stall

NameLake Weston

ClimateContinental

HabitatTypeWetlands

SecurityLevelLow

Save

[Back to List](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed by team Group 3

[Github Sam](#)

[Github Rens](#)

[Github Daniel](#)

[Github Sadek](#)

Delete stall

localhost:13000/stalls/delete/13

Dierentuin AppHomeCreate AnimalCreate StallAnimals indexStall indexAbout Us

Delete Lake Weston

Are you sure you want to delete this?

NameLake Weston

ClimateContinental

HabitatTypeWetlands

SecurityLevelLow

Size13,27

Delete

[Back to List](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed by team Group 3

[Github Sam](#)

[Github Rens](#)

[Github Daniel](#)

[Github Sadek](#)

8.3 Create Animal

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About Us

Animals

Create New Animal

Search by name...

Search Reset

Size: All Dietary Class: All Activity Pattern: All Security Requirement: All

Name	Species	Category	Size	DietaryClass	ActivityPattern	Prey	Enclosure	SpaceRequirement	SecurityRequirement	Name	Change Animal
Horacio	Elephant	Fish	Microscopic	Omnivore	Nocturnal	Fish	Kragik Curve	1,36 m²	Medium	Lake Weston	Edit Delete
Eryn	Lion	Amphibian	Large	Herbivore	Cathemeral	None	Jeffery Row	4,95 m²	High	South Bernadettefort	Edit Delete
Adaline	Lion	Amphibian	Large	Piscivore	Cathemeral	Fish	Dylan Hollow	2,33 m²	Medium	South Bernadettefort	Edit Delete
Teresa	Giraffe	Reptile	Microscopic	Herbivore	Cathemeral	Plants	Davis Mountains	4,84 m²	Critical	South Bernadettefort	Edit Delete
Analia	Tiger	Bird	Medium	Herbivore	Nocturnal	Insects	Karlin Haven	1,22 m²	Medium	South Bernadettefort	Edit Delete
Tabitha	Lion	Reptile	Large	Piscivore	Cathemeral	Plants	Marcus Cove	3,04 m²	Low	South Bernadettefort	Edit Delete
Julianne	Giraffe	Bird	VerySmall	Piscivore	Diurnal	None	Cara Courts	3,87 m²	Medium	South Bernadettefort	Edit Delete
Denovic	Tiger	Mammal	Medium	Herbivore	Diurnal	Fish	Rodriguez Wall	3,66 m²	Medium	Lake Weston	Edit Delete
Brant	Zebra	Mammal	Large	Herbivore	Nocturnal	None	Parisian Crescent	3,41 m²	Medium	Lake Weston	Edit Delete
Fiona	Zebra	Fish	Large	Piscivore	Diurnal	Fish	Homenick Dale	4,84 m²	Low	Lake Weston	Edit Delete

Previous 1 Next

Op de 'Animal index' pagina kan de gebruiker een **overzicht zien van de huidige dieren**, een **nieuw dier aanmaken** en **dieren filteren**.

Verder krijgt de gebruiker de volgende opties te zien:

- de inhoud van een dier bekijken.
- een dier aanpassen.
- een dier verwijderen.

Animal details

Dierentuin App Home Create Animal Create Stall Animals index Stall index About Us

Details of Horacio

Name: Horacio
Species: Elephant
Category: Fish
Size: Microscopic
DietaryClass: Omnivore
ActivityPattern: Nocturnal
Prey: Fish
Enclosure: Kragik Curve
SpaceRequirement: 1,36
SecurityRequirement: Medium
Stall: Lake Weston

[Edit](#) [Back to List](#)

Edit animal

localhost:3000/animals/edit/134

Dierentuin AppHomeCreate AnimalCreate StallAnimals indexStall indexAbout Us

Edit Animal

Name

Horacio

Species

Elephant

Category

Fish

Size

Microscopic

DietaryClass

Omnivore

ActivityPattern

Nocturnal

Prey

Fish

Enclosure

Krakik Curve

SpaceRequirement

1,36

SecurityRequirement

Medium

Stall

Lake Weston

Create Animal

[Back to list](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed by team Group 3

[Github Sam](#)

[Github Rens](#)

[Github Daniel](#)

[Github Sadek](#)

Delete Animal

localhost:3000/animals/delete/134

Dierentuin AppHomeCreate AnimalCreate StallAnimals indexStall indexAbout Us

Delete Horacio

Are you sure you want to delete this?

Name:

Horacio

Species:

Elephant

Category:

Fish

Size:

Microscopic

DietaryClass:

Omnivore

ActivityPattern:

Nocturnal

Prey:

Fish

Enclosure:

Krakik Curve

SpaceRequirement:

1,36

SecurityRequirement:

Medium

Stall:

Lake Weston

Delete

[Back to list](#)

Dierentuin App

Zoo application Designed by team Group 3

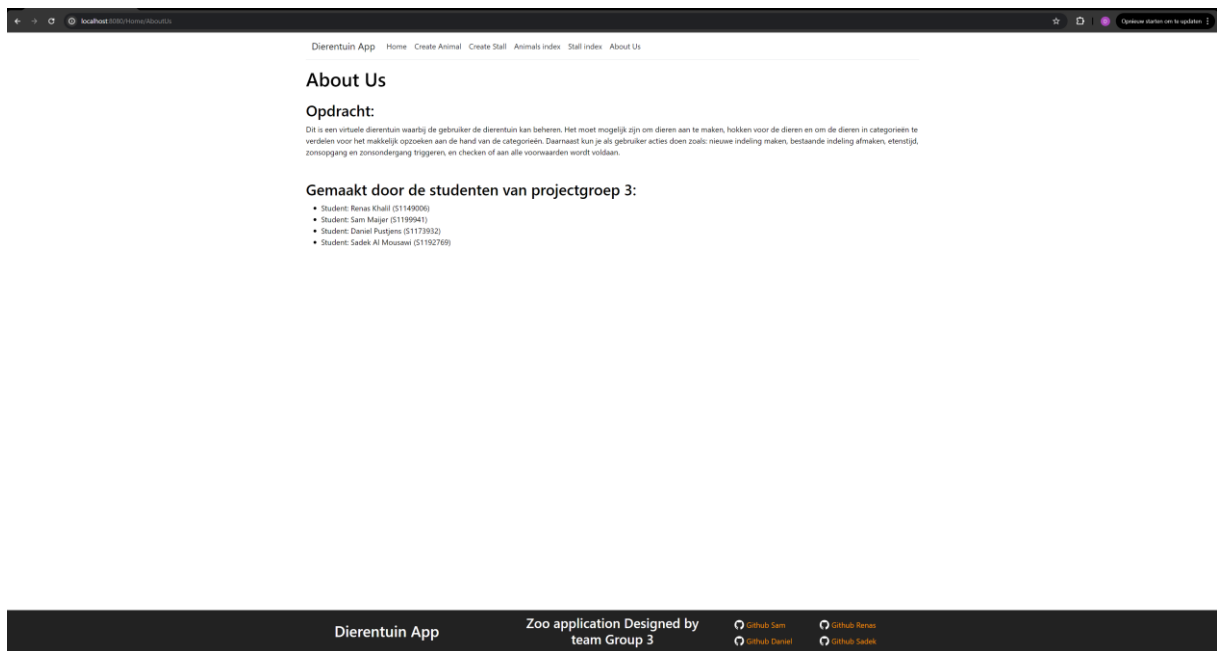
[Github Sam](#)

[Github Rens](#)

[Github Daniel](#)

[Github Sadek](#)

8.4 About Us



Ten slotte kan de gebruiker meer te weten komen over het project en de developers op de pagina 'About Us'.

9. Reflecties

Reflectie Renas Khalil (S1149006)

Reflectie op het proces:

In de eerste weken van het project hebben we als team wireframes en mock-ups gemaakt, en zijn we samen gaan nadenken over de structuur van het project. Dit zorgde ervoor dat iedereen goed op de hoogte was van de verwachtingen en de taakverdeling. We hadden echter enkele problemen door een late start, deels omdat we nog andere lopende projecten hadden. Ondanks deze vertraging verliep de samenwerking goed; we ondersteunden elkaar direct bij problemen, wat bijdroeg aan een positieve en productieve werkomgeving.

Reflectie op het leren:

Eigenlijk is vrijwel het eerste wat ik had opgemerkt is dat .net en Laravel best wel veel op elkaar lijken. Hierdoor snapte ik veel concepten al en was het leren van nieuwe concepten zoals services en lamda expressie niet zo moeilijk. Dit gecombineerd met het volgen van de lessen en het maken van de opdrachten zelf heeft ervoor gezorgd dat ik eigenlijk nooit ergens vast zat tijdens het maken van de dieren tuin project.

Sterkte punten: Mijn kennis van Laravel gaf me veel zelfvertrouwen bij het maken van de user stories. Het opzetten van de services, faker en searchfunctie ging vrijwel soepel. Ik liep wel tegen wat kleinere problemen maar deze waren door goede communicatie met mijn medeprojectgenoten vaak heel snel opgelost.

Verbeter punten:

Ik wil meer tijd besteden aan het verdiepen in concepten die ik moeilijk vind, zoals lambda-expressies. Ik wil mezelf uitdagen om deze concepten ook buiten het project toe te passen. Over het algemeen ben ik tevreden met mijn prestaties, maar er is ruimte voor verbetering in mijn kennis en gebruik van meer geavanceerde technieken. Wat verder beter kon, was het plannen van wanneer ik iets zou doen en eerder beginnen. Ik heb momenten gehad dat ik tot veel te laat bezig was. Dit zou vermijden kunnen worden met het eerder beginnen.

Conclusie / Feedback:

Het project was een leuke en leerzame uitdaging. Ik heb niet alleen veel nieuwe dingen geleerd, maar ik kon ook mijn medestudenten helpen en zij hielpen mij wat het een fijne ervaring maakte.

Reflectie Daniel Pustjens (S1173932)

Reflectie op het proces:

Hoewel we vrij laat met SL2B zelf zijn begonnen (sprint 3), ben ik zeer tevreden met het eindresultaat. We werkten als team samen en verdeelden alle taken goed, zodat we alles konden maken. Af en toe waren er conflicten in de code of bugs die we zelf niet konden oplossen, maar gelukkig kon iedereen elkaar helpen of zelf de taken overnemen. Verder werkten we met scrum/agile, wat de communicatie makkelijker maakte. Dagelijks zaten we in een Discord call, waarbij schermen gedeeld konden worden bij problemen en dagelijkse scrums gehouden konden worden. Al met al een goed verlopen proces waarbij het eindresultaat binnen de gestelde deadline gereed was.

Reflectie op het leren:

Aangezien ik nooit met ASP.NET Core Web App heb gewerkt, vond ik het in het begin best lastig en ingewikkeld. Ik zag al die genereerde functies na het scaffolden van een controller, en wist echt niet wat allemaal betekende. Nadat ik alles rustig had doorgenomen en zelf dingen had uitgeprobeerd, was het eigenlijk best simpel.

Sterkte punten:

Uiteindelijk hebben we allemaal goed als team gewerkt. We hadden alles, behalve de code, ruim van tevoren gepland. De eisen binnen de groep werden strikt nageleefd en bij problemen hielpen we elkaar. Verder werden er per onderdeel netjes branches aangemaakt, werd de code telkens door een ander groepslid gecontroleerd en werd er commentaar op een pull request geplaatst.

Verbeter punten:

Voor de volgende keer zou ik graag wat meer aan API's willen werken. We zijn er op dit moment niet echt aan toegekomen om er aan te werken (er is maar 1 API gemaakt). Ik had ook graag wat complexer/dieper op het project willen ingegaan. Nu hebben we een basis webapplicatie gemaakt die aan de eisen voldoet. Ten slotte moesten we veel eerder beginnen met het programmeren van het project. Het was nu mogelijk om zo laat te beginnen, maar dit zal in de toekomst voor problemen zorgen.

Conclusie / Feedback:

Ondanks dat we laat waren begonnen met SL2B, ben ik zeer tevreden met het eindresultaat. Het team werkte goed samen en taken werden goed verdeeld, wat leidde tot een succesvolle afronding binnen de deadline. Het gebruik van scrum/agile en dagelijkse communicatie via Discord verbeterde de samenwerking aanzienlijk. Hoewel ik in het begin moeite had met ASP.NET Core Web App, werd het na enige oefening duidelijker en eenvoudiger. Voor toekomstige projecten zou ik graag eerder willen beginnen en meer tijd besteden aan het ontwikkelen/gebruiken van API's en complexere onderdelen.

Reflectie Sadek al Mousawi (S1192769)

Reflectie op het proces:

We begonnen met het verzamelen van informatie over het project. Van Ron hoorden we dat het een dieren tuinapplicatie moest zijn, maar we wisten nog niet precies wat de functionaliteiten moesten zijn. Daarom hebben we Ron persoonlijk benaderd om te vragen wat de applicatie moest inhouden. Met de informatie die we van Ron hadden ontvangen, hebben we wireframes en mockups gemaakt. Daarnaast hebben we ook enkele user stories genoteerd. In sprint 3 zijn we begonnen met het echt coderen van de dieren tuinapplicatie. We hielden goed contact met elkaar via Discord en gebruikten scrum methodieken. Dankzij de sprints om de twee weken en de dagelijkse standups kreeg ik een goed inzicht in waar we stonden en wat er nog gedaan moest worden.

Reflectie op het leren:

Door de lesstof heb ik veel inzicht gekregen in hoe je met .NET en C# een basisproject opzet met CRUD-functionaliteiten. Er werd veel uitgelegd en dankzij de opdrachten die we tijdens de lessen maakten en de uitleg over CRUD, kon ik deze makkelijk opnieuw creëren.

Sterkte punten:

De lessen van Ron over het opzetten van projecten en de opdrachten die we tijdens de lessen van SL2B maakten, waren heel nuttig. Bij mijn deel van de verblijven had ik wat moeite, maar dankzij de hulp van mijn groepsleden en het online zoeken naar oplossingen ben ik eruit gekomen. De communicatie was ook erg goed. Zoals eerder vermeld, hadden we scrum gebruikt.

Verbeter punten:

Ik wil me meer verdiepen in het schrijven van functies voor het model en in unittests. Ik heb de create, edit en delete unittests gemaakt, maar ik heb geen gebruik gemaakt van frontend unittests, omdat ik dit te lastig vond en er niet uit kwam. Het werken van een losse branch kan ook beter gaan. Heb zelf in de main branch ook soms wat aangepast, maar is niet handig vanwege de applicatie ineens niet kan werken door conflicts.

Conclusie / Feedback:

Het project was erg leerzaam. Ik heb geleerd hoe je werkt met .NET (MVC) en C# webapplicaties. Ik heb geleerd hoe je een CRUD-systeem maakt en dieren aan een verblijf koppelt. Daarnaast heb ik ook enkele unit tests kunnen maken. Uiteindelijk verliep de samenwerking en communicatie ook soepel.

Reflectie Sam Maijer (S1199941)

Reflectie op het proces:

In het begin van dit project waren we als team bezig met wireframes en mock-ups maken, en hebben we besproken hoe de structuur van dit project er zou uitzien. Hierdoor konden we goed begrijpen hoe het project er uit zou zien en hoe we de taken gingen verdelen. We zijn wel later begonnen dan we eerst hadden vanwege eigen afspraken en het labs 2 project. Zelfs met deze vertraging konden we goed samenwerken en ondersteunde we elkaar goed bij problemen.

Reflectie op het leren:

Wat ik snel merkte was dat het best veel leek op Laravel. Hierdoor begreep ik de concepten en structuur van het project vrij snel. De nieuwe concepten die we moesten leren waren niet erg complex waardoor ik het snel onder de knie kreeg. En als ik iets niet goed begreep kon ik het altijd online vinden of vragen aan mijn groepsgenoten / klasgenoten.

Kritische zelfreflectie:

Sterke punten: De kennis die ik al had, zorgde ervoor dat ik veel gelijk begreep. Het maken van unit-tests en een api ging erg makkelijk en als ik wel ergens tegenaan kwam zitten, kon ik het snel oplossen met mijn groepsgenoten.

Verbeter punten:

Waar ik in kan verbeteren is beter mijn tijd inplannen en mijn code nog meer herbruikbaar maken, zo zijn er een paar stukken code die ik meerdere keren herhaald op een net wat andere manier ook al zouden ze allemaal via 1 functie kunnen.

Conclusie / Feedback:

Het was een leuk en leerzaam project. Ook vond ik het fijn dat het een vrij simpele opdracht was in verband met dat we best veel projecten al hadden. Ook was het fijn dat de docenten bijna altijd bereikbaar waren voor vragen.