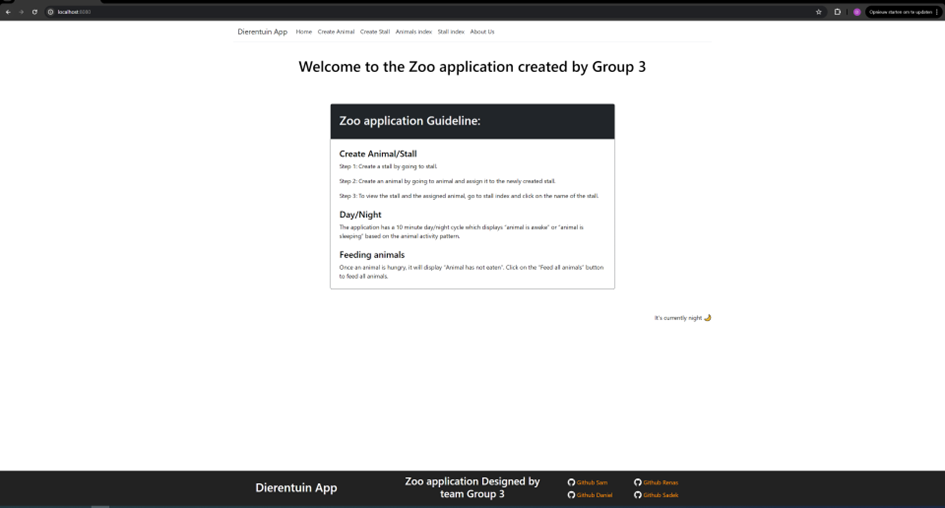
**Groep 3 Design Documentatie**

****

**Gemaakt door:**

**Renas Khalil (S1149006)**

**Sam Maijer (S1199941)**

**Daniel Pustjens (S1173932) Versie: 2.0**

**Sadek Al Mousawi (S1192769) Datum: 14-06-2024**

Inhoudsopgave

[1.User Stories 3](#_Toc169283350)

[2. De EPICS van de SL2B Dierentuin applicatie 4](#_Toc169283351)

[3.Scrum 6](#_Toc169283352)

[4.Definiton of Done 7](#_Toc169283353)

[5.Design 8](#_Toc169283354)

[5.1 Wireframes 8](#_Toc169283355)

[5.2 Mock-ups 8](#_Toc169283356)

[6.Erd 11](#_Toc169283357)

[7.Unit Test 12](#_Toc169283358)

[8. Gebruikershandleiding 13](#_Toc169283359)

[8.1 Home 13](#_Toc169283360)

[8.2 Stall Index 14](#_Toc169283361)

[8.3 Create Animal 16](#_Toc169283362)

[8.4 About Us 18](#_Toc169283363)

[9. Reflecties 19](#_Toc169283364)

# 1.User Stories

A screenshot of a computer

Description automatically generatedVoor de **user stories** hebben wij gekozen om Trello te gebruiken als onze scrumboard. Dit is een vorbeeld van de scrumboard van **13-06-2024.**

A screenshot of a test

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# 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 requirtments 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:**

1. Sleeping time Animal
2. Feeding time Animal
3. Routing van de nav bar
4. Footer
5. Documentatie – ERD
6. Documentatie – mock up
7. Documentatie wireframe
8. 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 idereen mee bezig is of als ze tegen iets aan lopen.

**Voorbeeld van onze Backlog:**

Screens screenshot of a chat

Description automatically generated

**Sprint Oplevering/ Sprintplanning:**

Elke 2 weeken hebben wij een **sprintreview** waarin we bespreken wat we hebben gedaan, wat er goed ging, en wat nog aandag 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 gecomment.

**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

## 5.2 Mock-ups

# 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.

Afbeelding met schermopname, tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

# 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:

A screen shot of a computer

Description automatically generated

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

# 8. Gebruikershandleiding

## 8.1 Home

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Webpagina

Automatisch gegenereerde beschrijving

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

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Computerpictogram

Automatisch gegenereerde beschrijving

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 voeden.

- een stall aanpassen.

- een stall verwijderen.

Stall detailsAfbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijving

Edit Stall

Afbeelding met tekst, schermopname, software, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving

Delete stall

Afbeelding met tekst, schermopname, scherm, software

Automatisch gegenereerde beschrijving

## 8.3 Create Animal

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Computerpictogram

Automatisch gegenereerde beschrijving

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**

Afbeelding met tekst, schermopname, software, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Edit animal**

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Delete Animal**Afbeelding met tekst, schermopname, software, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving

## 8.4 About Us

Afbeelding met tekst, schermopname, software, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving

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 dierentuin 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 veelte 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 dierentuinapplicatie 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 dierentuinapplicatie. 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 groepsgenoten 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.