|  |
| --- |
| Provrex B.V. |
| Stageverslag |
| Portfolio coderen met remix en prisma. |

|  |
| --- |
| Ambergen, Rick  12-2-2024 |

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc171642326)

[Beschrijving van het stagebedrijf. 3](#_Toc171642327)

[Producten en diensten van het stagebedrijf. 4](#_Toc171642328)

[Praktijkcase : De opdracht. 8](#_Toc171642329)

[Waarom Remix en Prisma? 9](#_Toc171642330)

[Interviews en Aanpassingen 9](#_Toc171642331)

[Indexpagina 9](#_Toc171642332)

[Overige Pagina's 10](#_Toc171642333)

[Over mij: 10](#_Toc171642334)

[Projecten: 10](#_Toc171642335)

[W.I.P. (Work in Progress): 11](#_Toc171642336)

[Contact: 11](#_Toc171642337)

[Het responsieve design 11](#_Toc171642338)

[Praktijkcase : De ontwikkeling. 12](#_Toc171642339)

[Ontwikkelingsmethode en Fase 12](#_Toc171642340)

[Boot-up Pagina 12](#_Toc171642341)

[Indexpagina 13](#_Toc171642342)

[Saves Pagina 13](#_Toc171642343)

[Login Pagina 14](#_Toc171642344)

[About Me Pagina 15](#_Toc171642345)

[Project Pagina's 16](#_Toc171642346)

[Contact Pagina 18](#_Toc171642347)

[Responsive Design 19](#_Toc171642348)

[Beschrijving van je werkzaamheden en ervaringen op de werkplek. 21](#_Toc171642349)

[Slot 23](#_Toc171642350)

[Bronvermelding 24](#_Toc171642351)

# Inleiding

Tijdens de eerste helft van mijn stage bij Provrex heb ik gewerkt aan twee belangrijke webapplicaties: Virtutec en Salcon. Deze webapplicaties gebruiken frameworks zoals React, Next.js, Three.js, Drei en Tailwind. Mijn kennis van deze frameworks en subframeworks was minimaal en er was nog veel voor mij te leren.

Toch besloot ik om tickets van Jira op te pakken en hiermee aan de slag te gaan. Deze tickets bleken echter te complex voor mij, en ik heb verschillende realisaties gedaan:

Het verder werken aan al bestaande webapplicaties is niet het werk dat ik later zou willen doen. Niet omdat ik het niet interessant vind, maar meer omdat het maken van nieuwe webapplicaties meer mijn passie is.

Dankzij mijn ADHD ben ik enorm creatief, maar ik beheers de skills niet om mijn creativiteit te uiten, op één skill na: het maken van creatieve websites.

Mijn kennis over de frameworks en subframeworks die door Provrex worden gebruikt, is erg minimaal en er is veel onbekende informatie.

Na deze laatste realisatie heb ik besloten om documentatie, tutorial ’s en collega's te benaderen om zoveel mogelijk kennis op te doen over de frameworks en subframeworks die worden gebruikt. Dit zal mij, misschien niet hier, maar in de toekomst, gemakkelijker afgaan.

Dit verslag zal beschrijven waar Provrex voor staat, wat de producten van Provrex zijn, wat ik tijdens mijn stage bij Provrex heb gedaan en de opdracht die ik tijdens mijn stage heb uitgevoerd.

# Beschrijving van het stagebedrijf.

[Provrex](https://www.provrex.nl/) is een innovatief bedrijf gevestigd in Emmen, Nederland, dat zich richt op het leveren van geavanceerde oplossingen met Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) en Mixed Reality (MR).

Ze ontwikkelen webapplicaties voor diverse sectoren zoals engineering, onderwijs en gezondheidszorg. Hun diensten omvatten onder andere virtuele rondleidingen, digitale tweelingen en voorspellend onderhoud.

Daarnaast biedt Provrex hardware en andere VR-gerelateerde services aan om bedrijven te ondersteunen bij het realiseren van de beste gebruikerservaring. Ze werken samen met verschillende klanten om op maat gemaakte oplossingen te bieden die aansluiten bij de specifieke behoeften van elk project.

Provrex is trots op hun vermogen om technologieën te integreren die niet alleen de efficiëntie en productiviteit verhogen, maar ook de manier veranderen waarop bedrijven en instellingen functioneren. Door middel van hun expertise in VR, AR en MR, helpen ze klanten om innovatieve toepassingen te implementeren die leerprocessen verbeteren, complexe systemen visualiseren en onderhoudsprocedures optimaliseren.

Het bedrijf beschikt ook over een scala aan VR-apparatuur en biedt consultancy services om ervoor te zorgen dat klanten de beste en meest kosteneffectieve oplossingen krijgen. Met een team van experts staan ze klaar om klanten te begeleiden en te ondersteunen bij het realiseren van hun technologische doelen.

# Producten en diensten van het stagebedrijf.

Om erachter te komen welke producten en diensten Provrex aanbiedt, is er een interview gehouden. Hierbij zijn de volgende vragen gesteld om inzicht te krijgen in welke producten en diensten Provrex als bedrijf aanbiedt aan hun klanten:

1. **Welke (web)applicatie(s) ga je beschrijven?**
   * Virtutec en Salcon, aangezien dit de twee applicaties zijn waar ik zelf tijdelijk aan heb gewerkt.

Vanaf hier begint het interview:

1. **Wat is de doelgroep/gebruikersgroep van de (web)applicatie?**
   * De doelgroep is de industrie, voornamelijk de maakindustrie, dus denk aan grote machines, van verpakkingsmachines tot centrifuges voor bloedplasma. Salcon is een verkooptool, sales config, en is gericht op zowel de industrie als de verkoopkanalen van onze klanten.
2. **Wat is de functionaliteit van de (web)applicatie?**
   * Virtutec is heel breed want dit is het bovenliggende platform van Salcon, Procon en Sercon. Virtutec zorgt ervoor dat klanten toegang hebben tot deze producten en dient ook als platform waar de virtuele modellen van de machines worden geüpload. Salcon is een sales configurator waarmee bedrijven hun eigen producten kunnen configureren en verkopen aan hun klanten. Dit dient als een verkooptool voor onze klanten.
3. **Wat biedt de applicatie de gebruiker aan functies en dergelijke?**
   * Een platform dat hun producten in 3D visualiseert, waardoor deze configureerbaar zijn voor hun klanten en verkoopkanalen. Dit stelt de klant in staat om gevisualiseerde offertes uit te brengen aan hun klanten.
4. **In welke taal/talen is de (web)applicatie ontwikkeld en waarom is hiervoor gekozen?**
   * De backend van de platformen is geschreven in Laravel, gekozen vanwege de interne kennis en omdat het een populair en stabiel PHP-framework is. De front-end is geschreven in React, ook hierbij geldt dat de interne kennis aanwezig is en daarom de keuze voor dit framework is gemaakt. Daarnaast is gebruik gemaakt van Three.js voor het visualiseren van de 3D-modellen en Drei voor de controle van de camera.
5. **Hoeveel mensen hebben aan het ontwikkelen van deze (web)applicatie gewerkt en welke afspraken zijn er gemaakt m.b.t. bijvoorbeeld het coderen?**
   * Er hebben ongeveer zeven mensen aan gewerkt, waarbij de standaard coderingsregels van Laravel en React zijn gevolgd. Voor Laravel is dit object-georiënteerd PHP en voor React waren er basis coderingsregels. Beide maken gebruik van de [MVC-structuur](https://en.wikipedia.org/wiki/Model–view–controller).
6. **Hoe zag de ontwikkelomgeving eruit? Denk aan IDE’s, servers, tools en meer.**
   * Lokaal moest het werkend worden gekregen in Docker, en er werd gebruik gemaakt van NPM.
7. **Hoe en wanneer is er getest?**
   * Eerst wordt lokaal getest, daarna volgen tests op de acceptatieomgeving en vervolgens wordt het naar productie gepusht.
8. **Ging het hier om TDD (Test Driven Development)? (Denk ook aan Unittesting, debugging, ...)**
   * Nee, niet altijd, omdat we met 3D-bestanden werken, wat het lastig maakt.
9. **Hoe ziet de structuur van de (web)applicatie eruit?**
   * De webapplicatie bestaat uit een backend, een front-end, een database en S3 file storage (Strato S3 storage).
10. **Wat is de structuur van de database?**
    * Zeer complex. Dit is de beste manier om het te beschrijven, aangezien we er vier volle dagen mee bezig zijn geweest om de structuur van de database op te zetten en uit te ontwikkelen.
11. **Is er nagedacht over de UI? Zo ja, hoe? En hoe is dit dan geïmplementeerd in de (web)applicatie?**
    * Daar hebben we een UI/UX-designer voor ingehuurd, maar deze is inmiddels niet meer in dienst.
12. **Hoe wordt er onderhoud gepleegd op de (web)applicatie? Is dit op basis van ontwikkelingen van de software of vragen van de klanten?**
    * Onderhoud wordt gepleegd op basis van vragen van de klanten. Vanaf daar worden er nieuwe functies of updates gevraagd, deze worden eerst lokaal, vervolgens op acceptatie en als laatste in productie worden doorgevoerd.
13. **Als er gesproken wordt over een deployment (nieuwe versie), hoe wordt dit dan aangepakt? Wordt de nieuwe versie intern of extern ontwikkeld? En welke partijen zijn er betrokken?**
    * Dit wordt altijd intern aangepakt. We hebben ons eigen ontwikkelingsteam, dus de opdracht/vraag wordt intern ontwikkeld, terwijl er contact wordt gehouden met de klant. Uiteindelijk, na de testperiode, wordt deze op de acceptatiebranch gezet.

# Praktijkcase : De opdracht.

De eerste opdrachten waren in de vorm van tickets op Jira. Dit zijn de opdrachten waar ik mee bezig ging:

* Het dashboard van Virtutec maken/uitbreiden.
* Het ‘rekbaar’ maken van een rollerbaan 3D-model.

Na een lange tijd bezig te zijn geweest met het opzetten van de development environment, begon ik met de ticket voor het rekbaar maken van het 3D-model van de rollerbaan. De eerste stappen die ik hierbij ondernam, waren het proberen om het model langer te maken met een slider. Dit ging in het begin al vrij moeizaam, aangezien er een overduidelijk gebrek aan kennis van mijn kant was over de gebruikte codetaal.

Op advies ben ik onderzoek gaan doen naar meshes en hoe ik deze met code zou kunnen manipuleren. Helaas kwam ik hier ook niet veel verder mee. Na overleg werd besloten dat ik een poging zou doen om het dashboard uit te breiden met nieuwe functies. Maar helaas kwam hier hetzelfde resultaat uit.

In de development environment begon ik snel te realiseren dat ik opnieuw kennis tekortkwam. De locatie waar aan gewerkt moest worden was mij niet duidelijk. Na het vragen van hulp hiervoor, lukte het mij om dit te vinden, maar toen kwam hetzelfde probleem weer als bij het 3D-model: een tekort aan kennis over de gebruikte codetalen.

Hierna heb ik zelf het initiatief genomen om de documentatie van de gebruikte frameworks door te nemen. Dit heb ik aangegeven en daarna is er wederom overleg geweest tussen mij en de stagebegeleider. Na opnieuw overleg te hebben gehad, werd er een nieuwe opdracht voor mij bedacht.

De opdracht die mij gegeven is, is om [mijn bestaande portfolio](https://rickmuda.nl/), dat momenteel is opgebouwd met HTML, CSS en JS, te herschrijven met behulp van nieuw geleerde code frameworks. De frameworks die ik ga gebruiken, zijn Remix en Prisma.

### Waarom Remix en Prisma?

[Remix](https://remix.run/) is een full-stack webframework dat de focus legt op de gebruikersinterface (UI) en gebruik maakt van webstandaarden om een snelle, soepele en robuuste gebruikerservaring te leveren. Hierdoor wordt het gebruik van de website veel plezieriger.

[Prisma](https://www.prisma.io/) is een moderne ORM (Object-Relational Mapping) die het werken met databases eenvoudig en efficiënt maakt. Het biedt een type-safe API, waardoor gegevens snel en betrouwbaar kunnen worden opgevraagd en gemanipuleerd. Met Prisma kan ik mij volledig richten op de ontwikkeling van mijn applicatie, terwijl de complexe database-interacties voor mij worden afgehandeld.

De reden dat ik voor een combinatie van Remix en Prisma heb gekozen, is omdat beide frameworks naadloos op elkaar aansluiten. Remix stelt mij in staat een gebruiksvriendelijke en aantrekkelijke UI te creëren, terwijl Prisma zorgt voor veilige en efficiënte datamanipulatie.

### Interviews en Aanpassingen

De interviews waren vrij kort omdat het hoofdontwerp en idee al aanwezig waren in mijn bestaande portfolio. Desalniettemin wil ik enkele aanpassingen doorvoeren om de UI en UX te verbeteren.

## Indexpagina

Voor de indexpagina komt er een laadschema dat doet denken aan een oude computer die opstart, om het thema van mijn portfolio te versterken. Hoewel de basis van de indexpagina behouden blijft, wordt deze vertaald van HTML, CSS en JS naar TypeScript met Remix.

#### ‘Saves’-pagina

Als inspiratie voor de ‘saves’-pagina ga ik het menuscherm van Crash Bandicoot 4: It’s About Time gebruiken.

**Aanpassingen:**

* **Tekst:** De tekst "select a save slot" bovenaan het scherm wordt verwijderd om een minimalistisch gevoel te behouden, omdat deze tekst niet per se nodig is om te laten zien welke pagina het is.
* **Illustratie:** Het masker wordt vervangen door een tekening van mezelf, met subtiele animaties gemaakt in Adobe After Effects voor een levendigere uitstraling van de webpagina.
* **Beschrijving:** De tekst onder de illustratie geeft een korte beschrijving van de pagina achter de knop waarover de muis hovert. Als er nergens overheen wordt gehooverd, blijft de tekst van de laatst gehoverde knop staan.
* **Knoppen:** De twee knoppen linksonder in het scherm worden vervangen door een kleiner klikbaar stukje tekst met een login- en logout knop (op basis van of de gebruiker is ingelogd of uitgelogd).

**De vakken met ‘new game’ worden klikbare pagina's voor:**

* Over mij
* Projecten
* W.I.P. (Work in Progress)
* Contact

## Overige Pagina's

Over mij: Tekst wat voorgeschreven is, komt met een typing-effect op de pagina, terwijl de tekst wordt uitgetypt speelt er een .wav-bestand af dat klinkt alsof een character uit een game aan het praten is, zoals bijvoorbeeld de characters in de game [Animal Crossing](https://www.youtube.com/watch?v=2VOalnTTYjM).

Ook komt hier een pixelated foto van mezelf bij te staan, waarbij het zal lijken alsof [een Canadees persoon uit South Park](https://www.youtube.com/watch?v=zIUtG5BdFqQ) aan het praten is terwijl de tekst wordt uitgetypt. Maar aangezien ik persoonlijk de bewegingen van het hoofd van het South Park character een beetje ‘te’ vindt is het besluit genomen om het alleen maar open en dicht gaat.

Projecten: Deze pagina krijgt aanzienlijke aanpassingen. Met een dankzij Prisma gekoppelde database kunnen de projecten door een admin gebruiker (ik) toegevoegd worden. Elke projectpagina krijgt dezelfde lay-out door gebruik te maken van een uniek ID dat wordt opgehaald zodra er op de cover image van een project wordt gedrukt. Op de project detailpagina komt dan ook een knop waarmee het betreffende project bezocht, bekeken en gebruikt kan worden. Ook komt er op deze pagina een kleine image gallery met foto's en een gif van het project waar doorheen gekeken kan worden. Voor deze pagina is geen gebruik gemaakt van een inspiratie bron aangezien de stijl van deze webpagina dit niet nodig was.

W.I.P. (Work in Progress): De WIP-pagina zal projecten bevatten die nog niet af zijn of waar nog aan begonnen moet worden. De rest van deze pagina's zullen dezelfde lay-out en functies hebben als de projectpagina's. Dus ook voor deze was geen inspiratie bron nodig.

Contact: De contactpagina wordt opgedeeld in twee delen (links en rechts) met een e-mailformulier waarmee eenvoudig e-mails naar mij verstuurd kunnen worden en een heleboel iconen van sociale mediaplatformen die ik gebruik. Wanneer er over een van de twee delen wordt gehoverd, onthoudt de pagina dit en vervaagt het andere deel zodat de aandacht duidelijk op het gebruikte deel blijft.

## Het responsieve design

Tot slot zal er een responsive design worden gemaakt voor alle pagina's, waaronder de pagina's die alleen door admins gebruikt kunnen worden, zodat de hele website op ieder platform dezelfde ervaring kan bieden.

Hierbij is ervoor gekozen om sommige elementen weg te laten zodat het design eenvoudig bruikbaar is op mobiele apparaten.

# Praktijkcase : De ontwikkeling.

### Ontwikkelingsmethode en Fase

Voor het ontwikkelen van het project is er gekozen voor een stapsgewijze methode. Deze keuze is gemaakt omdat dit voor mij het beste werkt en voorkomt dat er overlappingen zijn en verschillende pagina's half af zijn voordat er aan een andere begonnen is. Voordat we bij de eerste pagina uitleg komen, was er een klein probleempje met een functie voor de website. Een back-knop op pagina's waar dit nodig was, werkte niet op de vier pagina's, maar dit was een probleem met het koppelen van de CSS-stylesheets en werd gemakkelijk opgelost na een korte debuggingfase.

### Boot-up Pagina

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijvingDe eerste pagina van het project is een boot-up scherm met sterke inspiratie van oude computers. De inspiratie hiervoor komt van een [CodePen](https://codepen.io/FailedSleep/pen/xdWoOe) gemaakt door [Failed Sleep](https://codepen.io/FailedSleep). Met zijn code als referentie is het gelukt om een bootscherm te maken met custom tekst. Deze animatie heb ik vrij kort gemaakt zodat het niet te lang duurt voordat je bij de eerste echte pagina komt.

### Indexpagina

Hierna was de indexpagina aan de beurt. Deze was vrij simpel aangezien het originele design mij al goed beviel. Deze was ook vrij makkelijk te herschrijven aangezien het veel CSS was waar geen drastische aanpassingen aan gemaakt hoefden te worden. Een kleine bug waar ik tegenaan liep, was dat na de boot-animatie de CSS niet goed werd geladen, waardoor de tekst op de mainscreen pagina niet het correcte font kreeg. Dit was vrij simpel opgelost door een aparte CSS-class aan te maken die specifiek aangeeft dat het juiste font moet worden gebruikt.

Afbeelding met tekst, schermopname, Multimediasoftware, software

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Saves Pagina

De volgende pagina was de saves pagina. Zoals eerder beschreven heb ik hier inspiratie voor gepakt van een spel. Voor de foto heb ik mijn partner gevraagd om een tekening te maken met het color palette van het project. Deze heb ik toen in After Effects subtiele animatie gegeven zodat de pagina iets levendiger lijkt.

Afbeelding met schermopname, 3d-modellering, Animatie, Menselijk gezicht

Automatisch gegenereerde beschrijvingOok zit er een knop links onder, dit is de login / logout knop, indien de gebruiker niet ingelogd is stuurd deze knop de gebruiker naar een form toe waar hij of zij kan inloggen.

### Login Pagina

Deze pagina stelt eigenlijk niks voor het is een form in het midden van het scherm waardoor de gebruiker van de pagina kan inloggen indien dit nodig is.

Afbeelding met schermopname

Automatisch gegenereerde beschrijving

### About Me Pagina

Na de saves pagina kwam de about me pagina. Deze pagina bracht de meeste problemen met zich mee, maar er waren twee grote problemen die hier in meer detail behandeld zullen worden:

1. Het eerste probleem was dat het originele [typewriter-effect](https://www.npmjs.com/package/typewriter-effect), dat gebruikt werd in mijn huidige portfolio, niet bruikbaar was in TypeScript. In eerste instantie vond ik een package die helaas niet de modules had die ik wilde gebruiken, maar na verder zoeken kwam ik bij typewriter-effect uit. Niet alleen was de documentatie hiervan duidelijker, maar het was ook meteen duidelijk hoe ik hiermee aan de slag kon.
2. Het tweede probleem was dat er een foto vervangen moest worden terwijl de tekst aan het typen was. Eerst bleven de foto's veranderen, toen veranderden de afbeeldingen wanneer de tekst aan het ‘verwijderen’ was. Gelukkig was er nog één functie die toegevoegd moest worden: de soundeffects voor wanneer de tekst uitgetypt wordt. Dezelfde problemen als bij de foto's waren hier wederom aanwezig, maar dezelfde oplossing werkte hier ook. De manier waarop de gebruiker naar de volgende zin kan gaan, is via een knop met de tekst "next".

Afbeelding met kleding, Menselijk gezicht, schermopname, persoon

Automatisch gegenereerde beschrijvingNa de functionaliteit was de styling aan de beurt. Het idee van de styling van de pagina was dat het een character dialoog moest zijn waarbij het character (ik) wat aan de gebruiker vertelt. Dit zal bijna dezelfde tekst zijn die in de huidige portfolio staat, minus het gedeelte van mijn CV aangezien deze ook gewoon verstuurd kan worden.

### Project Pagina's

Na het maken van de about me pagina was de projectenpagina aan de beurt. Het gaat hier om drie verschillende pagina’s:

1. **De projectenpagina zelf** waar alle toegevoegde projecten komen te staan.
2. **De pagina voor het toevoegen van projecten.**
3. **De pagina met de details van het geselecteerde project.**

**De projectenpagina zelf** blijft simpel: rijen van drie projecten en zodra er drie op één rij staan, zal het volgende project op de rij hieronder komen te staan. Deze pagina bevat ook een koptekst met ‘Projects’ omdat er later nog een pagina bij komt die exact hetzelfde is maar met een ander doel.

Afbeelding met tekst, schermopname, grafische vormgeving

Automatisch gegenereerde beschrijvingOnder de koptekst staat op de foto een knop met add new project maar deze is alleen zichtbaar indien de gebruiker ingelogd is,

**De pagina voor het toevoegen van projecten** is vrij simpel aangezien deze alleen gebruikt zal worden door admin gebruikers. Deze pagina bevat een formulier waarin een paar dingen aan een project toegevoegd moeten worden:

* De naam van het project.
* De categorie waar het project binnenvalt.
* De beschrijving van het project.
* Een cover image die op de projectenpagina zelf komt te staan.
* Een gif die als eerste getoond zal worden in de image gallery op de project detail pagina.
* Drie andere foto’s die ook in de image gallery terecht zullen komen.
* De path naar het project zodat het project ook bezocht en gebruikt kan worden.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijvingDit wordt allemaal opgeslagen in de database zodat de code zelf niet een grote rommel wordt met enorm veel paths voor de foto’s, etc.

**De project detail pagina** wordt in twee delen opgedeeld (links en rechts). Aan de linkerkant zit de image gallery zodat de bezoeker voor het bezoeken van het project kan zien hoe het project eruit ziet. Hieronder bevindt zich de knop om het project te bezoeken en, indien een admin ingelogd is, een knop om het project te verwijderen (inclusief vanuit de database). De rechterkant bevat de titel en beschrijving, met hieronder een kleine balk die aan de onderkant komt, waar gemakkelijk te zien is welke codetalen er gebruikt worden. Deze informatie zal via de GitHub API komen zodat dit niet in de code zelf voor ieder project geschreven hoeft te worden.

Tijdens het ontwikkelen van deze specifieke pagina was er een probleem aanwezig dat wanneer er een project verwijderd werd, de pagina naar een 404 werd gestuurd omdat de pagina ververst werd maar niet meer bestond. Na het vragen van wat collega’s op stage, is het gelukt om dit probleem op te lossen door een extra redirect toe te voegen naar de projects pagina wanneer er een 404 is.

Ook was er het probleem dat de delete-knop altijd aanwezig was terwijl alleen admin gebruikers deze moesten kunnen zien. Dit was echter makkelijk op te lossen door dezelfde code te gebruiken die ook voor de knop voor het toevoegen van een project gebruikt was.

Afbeelding met tekst, schermopname, Multimediasoftware, Grafische software

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Contact Pagina

Als laatste was de contactpagina aan de beurt. Hiervoor was wederom inspiratie genomen van een spel (het crafting scherm van [The Evil Within 2](https://www.gameuidatabase.com/uploads/The-Evil-Within-212162020-115550-86645.jpg)). Voor als het nog niet duidelijk was, is dit de algemene sfeer die de website hoort uit te stralen. De contactpagina is opgedeeld in twee delen: een linker en een rechterkant.

* **Linkerkant:** Bevat een formulier waarmee e-mails naar een aparte e-mail gestuurd kunnen worden zodat er gemakkelijk contact met mij opgenomen kan worden. Dit heb ik kunnen doen met een package genaamd [Nodemailer](https://nodemailer.com/).
* **Rechterkant:** Bevat iconen die naar mijn sociale mediaplatformen leiden. Deze iconen komen van [FontAwesome](https://fontawesome.com/).

De volgende sociale mediaplatformen staan op deze pagina:

* [Twitter](https://twitter.com/Rick_rickerd)
* [LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/rick-ambergen-30b73a29a/)
* [GitHub](https://github.com/MudaIsCarry)
* [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UCHSimkVEkXs0Xp1U4nInA0w)
* [Instagram](https://www.instagram.com/rick_muda/)
* [CodePen](https://codepen.io/mudaiscarry)
* [Spotify](https://open.spotify.com/user/rick_rickerd_rickman)
* [Steam](https://steamcommunity.com/id/rick_muda/)
* [TikTok](https://www.tiktok.com/@rick_muda)
* [Twitch](https://www.twitch.tv/mudaiscarry)
* [Discord](https://dsc.bio/MudaIsCarry)

Ook zal er een icon aanwezig zijn in de vorm van een brief, deze kan gebruikt worden om een mail naar mij te versturen direct via de gebruikers mail. Terwijl het formulier een mail zal sturen op een manier waarbij ik alleen de ingevulde informatie zou kunnen zien in mijn mailbox.

Dit zijn de platformen waar ik het meeste gebruik van maak en waar de informatie op staat die iemand eventueel zou willen opzoeken via een Google search. Ik wil de gebruiker deze moeite besparen door het hier te plaatsen. Ook is er voor een specifieke volgorde gekozen zodat de iconen gesorteerd worden op basis van categorie:

* **Sociale mediaplatformen**: Twitter, Instagram, TikTok, YouTube
* **Programmeren/werk gerelateerde zaken**: LinkedIn, GitHub, CodePen, e-mail
* Afbeelding met tekst, schermopname, Multimediasoftware

  Automatisch gegenereerde beschrijving**Hobbies en interesses**: Spotify, Steam, Discord, Twitch

Deze categorieën zijn breed opgevat maar wel het meest toepasselijk op de iconen die gekozen zijn om op de pagina te plaatsen.

### Responsive Design

Na het afronden van de contactpagina was er nog een enkele stap aan de beurt: het responsive design. Dit was de stap waar de meeste tegenslagen waren tijdens het coderen. Sommige pagina's waren makkelijker dan andere, dus hier volgt een korte uitleg per pagina en wat er veranderd is. In het algemeen is besloten om de back-knop weg te halen aangezien veel mobiele apparaten deze functie al ingebouwd hebben.

* **Mainscreen:** De mainscreen bleef grotendeels hetzelfde en hoefde alleen een paar formaatveranderingen te ondergaan.
* **Saves pagina:** Bij de saves pagina is besloten om de foto/tekening, de tekst hieronder en de login-/logout-knop weg te halen. Dit besluit is genomen omdat de saves pagina al vrij snel opgevuld was met alleen de saves-knoppen zelf en de login-/logout functie alleen door admin gebruikers (ik) gebruikt wordt, iets wat alleen via de computer gebeurt.
* **About me pagina:** Deze pagina bleef grotendeels hetzelfde en heeft alleen wat formaatveranderingen ondergaan.
* **Projects/WIP pagina's:** Ook bij deze pagina's waren niet veel veranderingen nodig, op wat formaatveranderingen na.
* **Contactpagina:** De contactpagina heeft een drastische verandering ondergaan. Het formulier om e-mails te sturen is weggehaald om ruimte te maken voor de sociale media-iconen. Dit formulier wordt voornamelijk op computers gebruikt en eventuele e-mails kunnen via het mail-icoon verstuurd worden naar hetzelfde e-mailadres.

Hieronder kan je een paar foto’s zien van hoe ik het responsive design aangepakt heb.

Afbeelding met kleding, schermopname, Menselijk gezicht, persoon

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, grafische vormgeving

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, lijn

Automatisch gegenereerde beschrijving

# Beschrijving van je werkzaamheden en ervaringen op de werkplek.

Binnen Provrex kreeg ik de functie van softwaredeveloper. Voordat de stageperiode begon, waren er tickets klaargezet waarmee ik aan de slag kon. De tickets waren gericht op twee van de applicaties die Provrex aanbiedt: Salcon en Virtutec.

Elke dag begon om 09:00 uur met een online standup in Discord, gevolgd door een uur pauze om 12:00 uur, en de dag werd afgesloten om 17:00 uur. Met werkdagen van acht uur (inclusief één uur pauze) en vijf dagen per week begon ik mijn stage met veel hoop. Echter, deze hoop vervloog snel toen ik met de eerste ticket begon. Ik had veel ideeën over de eerste ticket, die ging over het rekbaar maken van een rollerbaan, maar mijn gebrek aan kennis over de gebruikte frameworks en codetalen belemmerde mijn voortgang.

Dit had ik van tevoren niet verwacht, en het demotiveerde me in eerste instantie. Ik heb er lang op gezeten (misschien wel te lang) en weliswaar kleine vooruitgang geboekt, maar niet richting het afmaken van deze ticket. Ondanks de uitdagingen vond ik het leuk om eraan te werken, omdat ik nieuwe subframeworks leerde kennen die mij in de toekomst zeker van pas zullen komen, vooral omdat ik graag een 3D-model aan mijn portfolio wil toevoegen. Op dat moment besloot ik me meer te richten op het opdoen van kennis.

Na enige tijd besloot ik om advies te vragen aan mijn stagebegeleider. Hij gaf me het advies om misschien eerst een andere ticket op te pakken, zodat ik niet zou verdrinken in de onbekende code en iedere dag niks zou bereiken. Dit advies hielp me enorm, mijn motivatie kwam meteen terug en ik koos ervoor om aan de ticket voor het vernieuwen van het Virtutec-dashboard te werken.

Helaas liep ik hier weer tegen dezelfde problemen aan. Het tekort aan kennis over de gebruikte codetalen begon me te frustreren omdat ik meer van mezelf had verwacht. Mijn motivatie bereikte een dieptepunt, maar op advies van Ryan begon ik met leren, omdat dit ook een belangrijk onderdeel is van het zijn van een softwaredeveloper.

Na dit te horen, begon ik met lezen. Of het nu documentatie of tutorials waren, als ik er iets van kon leren, las of bekeek ik het. Maar dit was natuurlijk niet genoeg; de volgende stap was om iets met deze nieuwe kennis te doen. Ik besloot een klein project te maken genaamd "Long Video Theater". Kort samengevat, ik vind het kijken van lange video's enorm interessant en het helpt me om mijn concentratie bij de computer te houden. Aangezien ik meerdere vrienden heb die ook graag zulke video's kijken, besloot ik een kleine website te coderen als verzamelplaats voor mijn persoonlijke favoriete video's.

In eerste instantie voegde ik alle video's handmatig toe, maar later wil ik dit uitbreiden tot een project met een database en de YouTube Data API, zodat ik zo min mogelijk werk hoef te doen om de website uit te breiden. Na dit project te hebben afgerond, ging ik wederom naar mijn stagebegeleider voor advies over de beste volgende stap. Toen kreeg ik de opdracht om mijn huidige portfolio opnieuw te maken met de nieuw geleerde codetalen.

Dit idee vond ik meteen geweldig, aangezien ik veel plezier heb gehad met het maken van mijn huidige portfolio, maar er nog veel dingen waren die ik eraan wilde toevoegen maar nooit de tijd voor had genomen. Dit was de perfecte gelegenheid om deze nieuwe ideeën toe te voegen, waaronder een database voor het gemakkelijk toevoegen van nieuwe projecten. Na het krijgen van deze opdracht ging ik meteen aan de slag en begon vaker om hulp te vragen aan collega’s als ik ergens tegenaan liep. Ik begon me echt een deel van het team te voelen en ik ben hier enorm dankbaar voor, aangezien ik hier altijd al moeite mee heb gehad in het verleden.

# Slot

Nou, dat was het alweer, mijn stageperiode en stageverslag. Ik heb mijn ups en downs gehad tijdens deze periode, maar overall heb ik ontzettend veel geleerd en enorm veel plezier gehad met het dippen van mijn voeten in het werkleven van een software developer.

Was het op sommige momenten zwaar? Ja, absoluut. Heb ik spijt dat ik mijn stage bij Provrex heb gedaan? Nee, absoluut niet.

Ik heb niet alleen veel geleerd over het werkleven en nieuwe codetalen, maar ook over mezelf. Ik heb ADHD en ben hierdoor enorm creatief, maar ik kan niet tekenen of muziek maken zoals anderen hun creativiteit uiten. Wat ik wel kan, is mijn creativiteit uiten door het maken van websites die niet alleen efficiënt werken maar er ook nog eens supergoed uitzien.

Daarnaast heb ik geleerd dat de diensten die Provrex aan hun klanten levert, niet het werk is dat ik later wil doen. Ik wil mijn creativiteit kunnen gebruiken om klanten hun website gerelateerde wensen te vervullen. Door mijn creativiteit te gebruiken, kan ik niet alleen een website leveren die er goed uitziet, maar ook problemen op mijn eigen creatieve manier oplossen.

Ik ben enorm dankbaar naar Provrex voor het geven van de mogelijkheid om niet alleen veel te leren over het zijn van een software developer in het werkgebied, maar ook veel over mezelf en wat ik in de toekomst graag wil doen en wat ik mag verwachten van een werkgever.

Nou, dat was het dan alweer. Hartstikke bedankt voor het lezen van mijn stageverslag en voor het kijkje achter de schermen terwijl ik bezig was met mijn stageproject. Ik heb enorm genoten van het maken ervan.