|  |
| --- |
| Provrex B.V. |
| Stageverslag |
| Programmeren met remix en prisma voor portfolio. |

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

Contents

[Inleiding 5](#_Toc170829602)

[Beschrijving van het stagebedrijf 6](#_Toc170829603)

[Product(en) / dienst(en) van het stagebedrijf 7](#_Toc170829604)

[Praktijkcase: de opdracht 8](#_Toc170829605)

[Praktijkcase: Ontwikkelen 9](#_Toc170829606)

[Beschrijving van je werkzaamheden en ervaringen op de werkplek 10](#_Toc170829607)

[Slot 11](#_Toc170829608)

# Inleiding

HET STAGEVERSLAG

Tijdens je 2e-jaars stage moet je een stageverslag schrijven.

Dit is best veel werk, dus begin er op tijd mee.

De eisen die aan het verslag gesteld worden zijn:

 Het stageverslag moet ongeveer 20 pagina’s tekst bevatten. Illustraties tellen niet mee.

 Hoofdstuk 2 en 3 lever je halverwege je stage bij je stagebegeleider in.

 Het gehele verslag lever je uiterlijk 2 weken voor het einde van de stage in.

 Je stagebegeleider geeft aan of hij/zij de tussenproducten en eindproducten op papier of digitaal wil ontvangen.

 Voor de vormgeving en indeling volg je de aanwijzingen hieronder nauwkeurig op. Kun je bepaalde hoofdstukken of onderdelen niet maken? Overleg dan met je stagebegeleider.

VERPLICHTE HOOFDSTUKKEN

Het stageverslag van de opleiding Software Development bouw je op de volgende manier op:

** Inleiding**

** Beschrijving van het stagebedrijf**

** Product(en) / dienst(en) van het stagebedrijf**

** Praktijkcase: de opdracht**

** Praktijkcase: Ontwikkelen**

** Beschrijving van je werkzaamheden en ervaringen op de werkplek**

** Slot.**

De hoofdstukken 3, 4 en 5 lichten we hieronder in het kort toe.

# Beschrijving van het stagebedrijf

# Product(en) / dienst(en) van het stagebedrijf

# Praktijkcase: de opdracht

HOOFDSTUK 3 – DE PRODUCT(EN)/DIENST(EN) VAN HET STAGE BEDRIJF

Je stagebedrijf zal met een grote waarschijnlijkheid zelf (web)applicaties hebben gemaakt. Voor deze opdracht ga je minstens één van deze (web)applicaties een gedetailleerd verslag schrijven, waarbij je ten minste de onderstaande vragen in dit hoofdstuk beantwoord:

 Welke (web)applicatie(s) ga je beschrijven?

 Wat is de doelgroep/gebruikersgroep van de (web)applicatie?

 Wat is de functionaliteit van de (web)applicatie?

Wat doet het, wat biedt het de gebruiker aan functies en dergelijke

 In welke taal/talen is de (web)applicatie ontwikkelt en waarom is hiervoor gekozen?

 Hoeveel mensen hebben aan het ontwikkelen van deze (web)applicatie gewerkt en welke afspraken zijn er gemaakt m.b.t. bijvoorbeeld het coderen?

Denk b.v. aan naamgevingsconventies in code  Hoe zag de ontwikkelomgeving er uit? Denk aan IDE’s, servers, tools en meer  Hoe en wanneer is er getest?

Ging het hier om TDD (Test Driven Development)? (Denk ook aan Unittesting, debugging, ..... )  Hoe ziet de structuur van de (web)applicatie er uit?

 Wat is de structuur van de database?

 Is er nagedacht over de UI? Zo ja, hoe? En hoe is dit dan geïmplementeerd in de (web)applicatie?

 Hoe wordt er onderhoud gepleegd op de (web)applicatie? Is dit op basis van ontwikkelingen van de software of vragen van de klanten?

 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?

# Praktijkcase: Ontwikkelen

HOOFDSTUK 4 – PRAKTIJKCASE: DE OPDRACHT

Voor je praktijkcase ga je in overleg met je praktijkbegeleider. Het gaat erom dat je een opdracht krijgt om:

 een (deel van een) (web)applicatie zelf te ontwikkelen of aan een bestaande (web)applicatie een nieuwe functionaliteit te ontwikkelen

In beide gevallen mag het betrekking hebben op een interne (web)applicatie (voor gebruik binnen de eigen organisatie) of om een externe (web)applicatie (gebruik door andere organisaties, oftewel klanten). Dit hoofdstuk deel je ten minste in de onderstaande paragrafen in:

1. De opdracht

Hierin beschrijf je gedetailleerd in eigen woorden wat de opdracht is.

2. Interview(s)

Interview de opdrachtgever(s) om voldoende informatie te verzamelen zodat je in staat bent je ontwerp te maken. In deze paragraaf doe je verslag van de interviews.

# Beschrijving van je werkzaamheden en ervaringen op de werkplek

HOOFDSTUK 5 – PRAKTIJKCASE: ONTWIKKELEN

Dit hoofdstuk deel je in de onderstaande paragrafen in:

1. Analyse van de interviews

Je analyseert de interviews en filtert hier de onderstaande zaken uit en beschrijft deze in eigen woorden:

a. De processen die betrekking hebben op de (web)applicatie

Wanneer en in welke volgorde vinden bepaalde werkzaamheden plaats?

b. De gegevensstroom

De (web)applicatie is op dit moment nog je zogenaamde black box. Welke gegevens komen van buiten de black box je (web)applicatie in en welke informatie moet vanuit de black box er weer uit komen. c. Eisen en wensen

Beschrijf de wensen en de eisen die de opdrachtgever(s) heeft qua functionaliteit, gegevens- en informatiestroom, gebruik van de (web)applicatie etc...

2. Beschrijving van de ontwikkelomgeving

3. Database ontwerp: Beschrijf in detail de tabellen, kolommen en de relaties tussen tabellen. Maak daarbij ook gebruik van schematechnieken.

4. Ontwerp(en) van de UI: Denk van te voren na over hoe een gebruiker met je (web)applicatie gaat werken. Maak prototypes van je schermen, beschrijf van de verschillende componenten op ieder scherm de eigenschappen.

5. Structuur van de (web)applicatie. Een aantal hulpvragen als voorbeeld: Hoe kom je van het ene deel van de (web)applicatie bij een ander deel van de (web)applicatie? En wanneer?

6. Conventies: naamgeving van methods, properties, classes, mappen, bestanden en meer. Beschrijf duidelijk de afspraken die hierover gemaakt worden.

7. Testen: Hoe ga je testen tijdens de ontwikkeling, denk aan TDD, Unittests, Debugging e.d.? Maak een plan voor een acceptatietest voor a) de opdrachtgever en b) één of meer gebruikers.

8. Version control: Hoe ga je version control regelen?

Toevoegen van andere paragrafen is uiteraard toegestaan. Des te beter je een dergelijk project beschrijft des te beter de overdracht is.

# Slot