

dinder.nl

ALA periode 7

Handleiding voor de student

Inhoudsopgave

Laten we beginnen!.....	3
Mockup.....	4
Componenten.....	5
Landing page.....	5
registratie.....	5
authenticatie.....	6
autorisatie.....	6
honden.....	7
honden beheer.....	7
baasjes.....	7
baasjes beheer.....	8
wag.....	8
flag.....	8
bag.....	9
Algemene eisen.....	10
Planning en spelregels.....	11
ALA begeleiders.....	12

Laten we beginnen!

Het corona virus is net een ondernemer, als je (nog niet) succesvol bent, dan pas je je aan totdat je het wel bent.

Dog en Gy hebben samen een katten café waar mensen elkaar kunnen ontmoeten. In verband met de constante lockdowns en andere maatregelen vanuit de overheid hebben zij besloten zich, net als het virus, aan te passen.

Ze willen een bedrijf starten waar hondeneigenaren elkaar virtueel kunnen ontmoeten en afspraken kunnen maken om samen (in het echt) te gaan wandelen.

Samen omdat het leuk is, of om de ware liefde te vinden. Een 'doggy tinder', maar dan wel leuk, mooi en vooral succesvol!

Ze noemen hun concept 'dinderen'.

Dog en Gy pakken het serieus aan dus de eerste 60 cent is al geïnvesteerd in dinder.nl en ze hebben een aantal componenten beschreven die in de website moeten zitten zodat het helemaal wordt wat het moet zijn.

Qua layout en styling hebben ze net zoveel ideeën als budget. De vraag is dan ook of jij naast alle componenten, ook gratis het ontwerp, de layout en de styling wilt doen.

Een mooie, werkende site die alles doet wat ze willen en vele hondeneigenaar samen zal brengen.

Dinder werkt via het gepatenteerde wag, flag, bag en trek principe.

Gebruikers kwispelen hun profielen naar elkaar (wag), bij interesse nodig je een andere gebruiker uit (flag) en als deze andere gebruiker dit ook leuk vindt is de date in de bag en kunnen ze een wandeling maken (trek).

Mockup

Dog en Gy willen de markt nu alvast veroveren, zodat het geld snel verdient kan worden als de site echt live gaat.

Ze hebben gehoord dat een 'mock-up' hiervoor handig kan zijn, ~~twee vliegen in 1 klap~~ twee dates op 1 dag!

*“ Een **mock-up** is een tijdens de ontwerp- of productiefase op schaal of op ware grootte gemaakt model van een ontwerp of product. In de software-industrie komt het begrip tevens voor bij het vroeg in het ontwikkelproces testen van de gebruikersinterface van het software-ontwerp. Een mock-up wordt voornamelijk gebruikt voor demonstraties, lessen, evaluaties of promotie. Vaak worden mock-ups of prototypes van een systeem ontwikkeld op het moment dat een systeem moet worden geëvalueerd. Ook bij nieuwe militaire ontwerpen worden er altijd mock-ups gebouwd. Vaak geldt dat ook voor producten voor in de supermarkt en meubilair. Verkopers gebruiken een mock-up soms ook bij de (voor)presentatie van een nieuw product aan belangrijke handelspartners. “
(Wikipedia.org januari 2022)*

De vraag is dan ook of jij **uiterlijk 17 februari** een mock-up oplevert.

De mock-up moet:

- ✓ 1 pagina zijn
- ✓ toekomstige klanten enthousiast maken om (als de site af is) te komen dinderen.
- ✓ de stijl die jij voor ogen hebt voor de hele site te tonen.
- ✓ alleen html, css en eventueel javascript te bevatten.
- ✓ externe css/js (bijv. bootstrap) bij een cdn halen in plaats van de server zelf.
- ✓ eigen css/js kan uiteraard wel op de server gehost worden.

De student met de mooiste (en publicatie technisch verantwoorde) mock-up krijgt zijn voorstel gedurende 2 maanden op dinder.nl gehost op het internet!

In de race doen zowel studenten uit Zoetermeer als uit Gouda mee, *there can be only one!*

Componenten

Ontwerpdocumenten

Je levert de volgende documenten op:

1. Programma van eisen
2. Projectplan
3. Functioneel ontwerp
4. Technisch ontwerp, inclusief ERD en data dictionary
5. configuratie overzicht

Planning

Je maakt een planning en een Kanban board (Trello).

Landing page

Doel: dit is de home page van dinder.nl.

Vanuit deze pagina krijgen mensen informatie over het product en kan men naar de diverse andere pagina's navigeren, zich registreren en/of in- uitloggen.

De landing page maakt of breekt de conversie van bezoeker naar geregistreerd gebruiker en is dus erg belangrijk.

Vereist:

- ✓ de pagina maakt goed duidelijk waar het product om gaat
- ✓ is aantrekkelijk en verkoopt het product
- ✓ de pagina toont het aantal geregistreerde gebruikers (uit de database)
- ✓ de pagina toont het aantal 'treks' wat via dinder is gerealiseerd (uit de database)

Pluspunten scoren?

- ✓ je hebt een extra pagina 'the experience' pagina gemaakt waar mensen de fun van het dinderen kunnen ervaren zonder echt mee te doen.
- ✓ je hebt mooie javascript goodies gemaakt en ingezet om de conversie te verhogen

registratie

Doel: dinder is (behalve de basis pagina's) alleen voor geregistreerde gebruikers.

Vereist:

- ✓ een bezoeker kan zich via de site registreren als gebruiker
- ✓ bij registratie wordt een gebruiker aangemaakt met minimaal gebruikersnaam en wachtwoord
- ✓ de gegevens worden opgeslagen in de database
- ✓ het wachtwoord is in de database conform de normale veiligheidsvereisten opgeslagen.

Pluspunten scoren?

- ✓ na registreren krijgt de gebruiker een email
- ✓ een gebruiker kan zijn wachtwoord wijzigen (als deze is ingelogged)
- ✓ een gebruiker kan zijn wachtwoord wijzigen als deze kwijt is.

authenticatie

Doel: bij authenticatie stel je vast dat je gebruiker ook is wie hij/zij stelt te zijn. In deze component doen we dat middels inloggen. Weet je de gebruikersnaam en wachtwoord zoals deze in de database staat, dan geloven we dat je inderdaad die gebruiker bent en kun je toegang krijgen tot bepaalde delen van de site en kunnen we de site personaliseren (van 'welkom gebruiker' naar 'welkom Karel')

Vereist:

- ✓ inlog gegevens zitten in de database
- ✓ wachtwoorden zijn in de database opgeslagen zoals dat hoort.
- ✓ inlog status is opgeslagen in de sessie
- ✓ een gebruiker met een account kan inloggen
- ✓ een gebruiker met een account kan uitloggen
- ✓ als een gebruiker is ingelogged kan deze uitloggen (en niet inloggen)
- ✓ als een gebruiker is uitgelogged kan deze inloggen (en niet uitloggen)

pluspunten scoren?

- ✓ in- en uitloggen zijn methodes van een User class.

autorisatie

Doel: het handige van authenticatie (in dit geval via inloggen) is dat je onderscheid kan gaan maken in wie wat mag zien. Op dinder.nl komt dit terug in het feit dat er een algemeen toegankelijk deel en een 'members only' deel van de website zit.

Alleen ingelogde gebruikers kunnen mee doen in de wag, flag, bag en trek.

Vereist:

- ✓ authenticatie
- ✓ je hebt een functie waarmee je pagina's eenvoudig kunt afschermen voor niet ingelogde gebruikers.
- ✓ Niet ingelogde gebruikers worden op de pagina's voor de wag, flag, bag en trek, door verwezen naar de inlogpagina
- ✓ Ingelogde gebruikers zien op elke pagina 'welkom <naam gebruiker>'

pluspunten scoren?

- ✓ Autorisatie wordt geregeld via een methode op de User class

honden

Doel: “zie de hond en ken het baasje” is een veel gehoorde term binnen Dinder.

Je zult de honden zeker moeten moduleren.

Vereist:

- ✓ elke hond heeft een basis set aan gegevens
- ✓ de gegevens zijn opgeslagen in de database
- ✓ de hond is voorzien van een foto
- ✓ een hond heeft altijd een baasje

pluspunten scoren?

- ✓ Maak gebruik van OOP
- ✓ je kunt een filmpje van je snoozie woozie uploaden en op het profiel bekijken
- ✓ honden kunnen likes krijgen

honden beheer

Doel: Er is elke dag wel wat anders aan je hond, je krijgt een nieuwe hond of hebt je oude hond omgeruild tot een teckel waarmee je deze keer hopelijk wel wandelverzoeken krijgt. Honden zullen dus beheerd moeten blijven.

Vereist:

- ✓ een gebruiker kan de gegevens van zijn/haar honden inzien
- ✓ een gebruiker kan de gegevens van zijn/haar honden wijzigen
- ✓ een gebruiker kan een hond toevoegen
- ✓ een gebruiker kan een hond verwijderen (sorry Fikkie!)

pluspunten scoren?

- ✓ Maak gebruik van OOP

baasjes

Doel: op dinder.nl kunnen gebruikers potentiële wandelpartners vinden op basis van elkaars profielen. Deze component verzorgt het profiel van het baasje

Vereist:

- ✓ gebruikersprofielen zitten in de database
- ✓ het profiel bevat voldoende informatie om matches te kunnen maken
- ✓ het is niet verplicht een hond te hebben
- ✓ sommige baasjes hebben meerdere honden (wandelen is gezond)

pluspunten scoren?

- ✓ Maak gebruik van OOP

baasjes beheer

Doel: succesvol dinderen begint bij het continu up to date en aantrekkelijk houden van je profiel.

Vereist:

- ✓ een gebruiker kan zijn eigen gegevens inzien
- ✓ een gebruiker kan zijn eigen profiel updaten

pluspunten scoren?

- ✓ maak gebruik van OOP

wag

Doel: wagging is het interactieve deel van de site waar gebruikers elkaars profielen kunnen vinden op basis van gegevens uit de database (hoe romantisch).

Vereist:

- ✓ een gebruiker moet door profielen van andere gebruikers heen kunnen swipen/scrollen/bladeren
- ✓ het profiel toont gegevens over het baasje en zijn/haar eventuele hond(-en)
- ✓ de profiel gegevens komen uit de database
- ✓ gebruikers kunnen een filter plaatsen op bepaalde gegevens uit de database (bijvoorbeeld ras van de hond, lengte van het baasje of favoriete hobby) waardoor het de gebruiker door een bepaalde subset van gebruikers heen wagged.

flag

Doel: Heb je wel zin in een mooie wandeling door de ruige natuur met een gebruiker, dan kun je deze 'flaggen'. Een flag is een berichtje aan de andere gebruiker met het verzoek om te gaan wandelen.

Vereist:

- ✓ flaggen kan vanuit de profiel op de wag pagina.
- ✓ de geflagde gebruiker krijgt bericht in een inbox in de applicatie (dus geen mail)
- ✓ de gebruiker die heeft 'geflagged' krijgt ziet het bericht in een 'send' box
- ✓ het bericht bevat een knop die naar het profiel van de flagger verwijst (altijd handig om eerst te zien of je met een dobberman of een spaniel op pad gaat).

bag

Doel: gebruiker wijst een flag af of accepteert deze juist (als iedereen met iedereen zou matchen had dinder ook geen business case gehad)

Vereist

- ✓ vanuit het flag bericht kan de gebruiker het verzoek accepteren of afwijzen
- ✓ na afkeuren gaat er een (negatief bericht) naar de inbox van de andere partij en komt het bericht ook in de 'send' box van de verzender.
- ✓ na goedkeuren gaat er een (jee, wat leuk!) bericht naar de inbox van de andere partij en komt het bericht ook in de 'send' box van de verzender.
- ✓ na goed- afkeuren kan de oorspronkelijke uitnodiging niet meer geaccepteerd of geweigerd worden.

Algemene eisen

- ✓ Je gebruikt PDO om je database aan te spreken.
- ✓ Je hebt je website mooi ingestoken en voorzien van pagina's die jij noodzakelijk acht voor een bedrijf als deze.
- ✓ Je site is gebruikersvriendelijk; formulieren zijn mooi, netjes en helder te gebruiken.
- ✓ Je gebruikt een css-bestand voor je styling.
- ✓ Het gebruik van Bootstrap o.d. is toegestaan, maar zorg ervoor dat je begrijpt wat je/het doet, je zou zomaar de vraag kunnen krijgen hoe je die mooie bootstrap truc zelf in css en js zou kunnen schrijven.
- ✓ Zelf code in JavaScript maken is niet verplicht maar mag zeker!

- ✓ Client-Server communicatie verloopt via de juiste HTTP requests methods
- ✓ Je weet nog niet alles over veiligheid van je website. Toch neem je al maatregelen om hacks of crashes van je site zo veel mogelijk voorkomen. SQL-injecties en cross-site scripting (xss) zijn voor jou geen verrassing.

- ✓ Je gehele webapplicatie staat in een git.
- ✓ In je git zit ook een .sql file met de opbouw van je database en eventuele testdata.

- ✓ Je code is helder opgesteld en voorzien van documentatie in de code
- ✓ Je gebruikt KISS en DRY als leidende principes bij het maken van je code, functions en includes zijn voor jou geen vreemde

Planning en spelregels

Uiterlijk 17 februari 2021 lever je je mock-up in.

Uiterlijk 14 april 2021 heb je al je componenten goedgekeurd gekregen.

Je bouwt elke component wat uiteindelijk een complete website oplevert. heb je een component af dan maak je een afspraak met je ALA begeleider waarin je de component presenteert en uitlegt.

Heb je de mock-up en al je componenten (en de algemene eisen) goedgekeurd gekregen dan is je ALA klaar.

In deze ALA willen we zien dat:

- ✓ je begrijpt hoe verschillende (veel terugkerende) 'componenten' van een webapplicatie werken (denk inloggen, registreren) EN dat je deze zelf kunt bouwen.
- ✓ je deze verschillende componenten samen kan voegen tot een mooie website waar gebruikers normaal en handig doorheen kunnen bladeren en allerlei info kunnen vinden die ze nodig hebben.

Dit is dus ook waar de ALA begeleider je componenten op zal toetsen.

De ALA-begeleiders hebben de ALA uren om componenten te beoordelen en je te helpen. Deze tijd wordt gedeeld met alle studenten en is beperkt.

Met behulp van onderstaande regels kunnen we alle studenten evenveel kans geven om deze ala succesvol te doorlopen.

- ✓ Zoals in World War Z al werd gezegd geldt "movement is life" dus Blijf in beweging. Je hebt 10 weken waarin je veel kunt leren en ook veel moet maken. Deze tijd is zo voorbij.
- ✓ Om je voortgang enigszins te bewaken rekenen wij erop dat je een planning maakt en bijhoudt
- ✓ Deze ALA is een wedstrijd! De winnaar is de student die het meeste leert en niet de student die het snelste klaar is (maar alles moet wel af zijn einde van de periode)
- ✓ Je test je code en weet dat het werkt. Je hebt de code zelf geschreven en weet hoe het werkt. Waar de componenten over gaan is voor jou geen raadsel.
- ✓ Blijkt tijdens een presentatie dat je code niet werkt of je deze niet begrijpt dan probeer je bochten af te snijden door niet te testen of erger. Dit kan er voor zorgen dat je tijdelijk geen presentatie tijd meer kunt krijgen.
- ✓ Heb je overduidelijk dezelfde code als een mede student of code vanuit een andere bron overgenomen (anders dan het php boek) dan pleeg je plagiaat. Plagiaat is verboden.

ALA begeleiders

TE VULLEN DOOR DE ALA BEGELEIDERS VAN DE DESBETREFFENDE GROEP