

Project OO Programmeren: Bibliotheekbeheersysteem

Doel van de opdracht

Het doel van deze opdracht is om een objectgeoriënteerd bibliotheekbeheersysteem te maken in C#.

Volgende functies zal je onder meer moeten implementeren:

- Het toevoegen van nieuwe boeken aan de bibliotheek.
- Het verwijderen van boeken uit de bibliotheek.
- Het zoeken naar boeken.
- Het uitlenen van boeken.
- Het terugbrengen van geleende boeken.
- ...

Vereisten

De toepassing (wat de gebruiker ziet) is in het Nederlands maar alle identifiers geef je Engelse namen.

Als er een property gevraagd wordt, wordt altijd een full property bedoeld met achterliggend private field.

Volg bij het ontwikkelen van je toepassing de afspraken die gemaakt werden tijdens de labo's.

Zorg ervoor dat de toepassing gebruiksvriendelijk is.

Samen met de code, maak je in een Word-document de klassediagrammen van je oplossing. Deze klassediagrammen moeten de informatie tonen zoals gebruikt tijdens de labo's.

Je dient jouw oplossing in via de indienlink op Digitap in de vorm van een zip-file.

De oplossing die je indient, moet jouw eigen, persoonlijke oplossing zijn. Er kunnen dus geen 2 dezelfde oplossingen voorkomen (plagiat wordt als fraude beschouwd; zie OER art.21.1).

De projectopdracht wordt ingedeeld in deelopdrachten. De deadlines voor het indienen van elke deelopdracht, kan je terug vinden in de planning. Te laat indienen van een deelopdracht is 0 voor dat deel.

Na het indienen van een deelopdracht wordt er klassikaal feedback gegeven. Je kan ook individuele feedback vragen. Het is de bedoeling dat je met deze feedback rekening houdt bij het indienen van het volgende deel en dat je de nodige aanpassingen doet.

De eindevaluatie gebeurt tijdens de laatste lesweek (laatste 2 labo's): elke student stelt haar/zijn project voor aan de lector en geeft uitleg over de code en de werking. Dit gebeurt enkel on campus tijdens het labo; je bent dus verplicht aanwezig.

Evaluatiecriteria zijn:

- het foutloos werken van het programma
- het voldoen aan alle gevraagde opdrachten en functionaliteiten
- de gebruiksvriendelijkheid van de toepassing
- de mondelinge voorstelling van de toepassing en de uitleg over de code