

Software guidebook

Het software guidebook is bedoeld als een handleiding voor developers die duidelijk maakt hoe het project is opgebouwd. Zo kan elke developer verder met dit project ongeacht uitleg van projectleden. Dit software guidebook is opgesteld aan de hand van de reader software guidebook (Tijssma et al., 2016).

Inhoudsopgave

- Software guidebook
 - Inhoudsopgave
 - 1. Context
 - 2 Functionele overzicht
 - 3 Kwaliteitsattributen
 - 4. Beperkingen
 - 5 Principes
 - 6 Software architectuur
 - 7 Infrastructuur architectuur
 - 8 Deployment
 - 9 Operatie en ondersteuning

1. Context

In dit hoofdstuk wordt beschreven wat de context van de applicatie is, wie er gebruik van gaat maken en waar de applicatie uit bestaat.

1.1 Het project

Het team heeft de opdracht gekregen om te kijken naar de digitalisering van het rekenlogboek van basisschool de Wamel.

1.2 Huidige situatie

Voor elk blok zijn er bepaalde leerdoelen bepaald door de rekenmethode. Over deze leerdoelen wordt een pretoets afgenomen. Na het afnemen van de pretoets vullen de leerlingen een logboek in waarin

wordt gevraagd, per leerdoel, of ze het snapten.

Op basis van de reactie van de leerling krijgt die een instructies hierover. Na deze instructies wordt nog maals voor dat specifieke leerdoel gevraagd of de leerling het nu wel snapt.

Op dit moment vullen de leerlingen de rekenlogboeken schriftelijk in. Hierdoor moet de leerkraft elke keer alle logboeken langs om de voortgang van de leerlingen te zien en moeten de logboeken er telkens worden bijgepakt om in te vullen.

De bedoeling is dat het rekenlogboek online kan worden ingevuld via Microsoft Teams en ook dat leerlingen automatisch worden toegevoegd worden aan de instructielessen.

1.3 De applicatie

De applicatie wordt gebouwd als ondersteuning voor het rekenlogboek dat gebruikt wordt in groep 5 tot en met 8 van basisschool de Wamel om leerlingen te laten inschatten waar ze extra mee nodig hebben.

Het bestaat uit een omgeving voor de logboekontwerper om logboeken te maken/klaarzetten voor een groep en blok. En een gedeelte binnen een Microsoft Teams tab waar de leerling het logboek kan invoeren. Ook kunnen leraren bekijken wat leerlingen hebben ingevuld.

1.4 Rollen

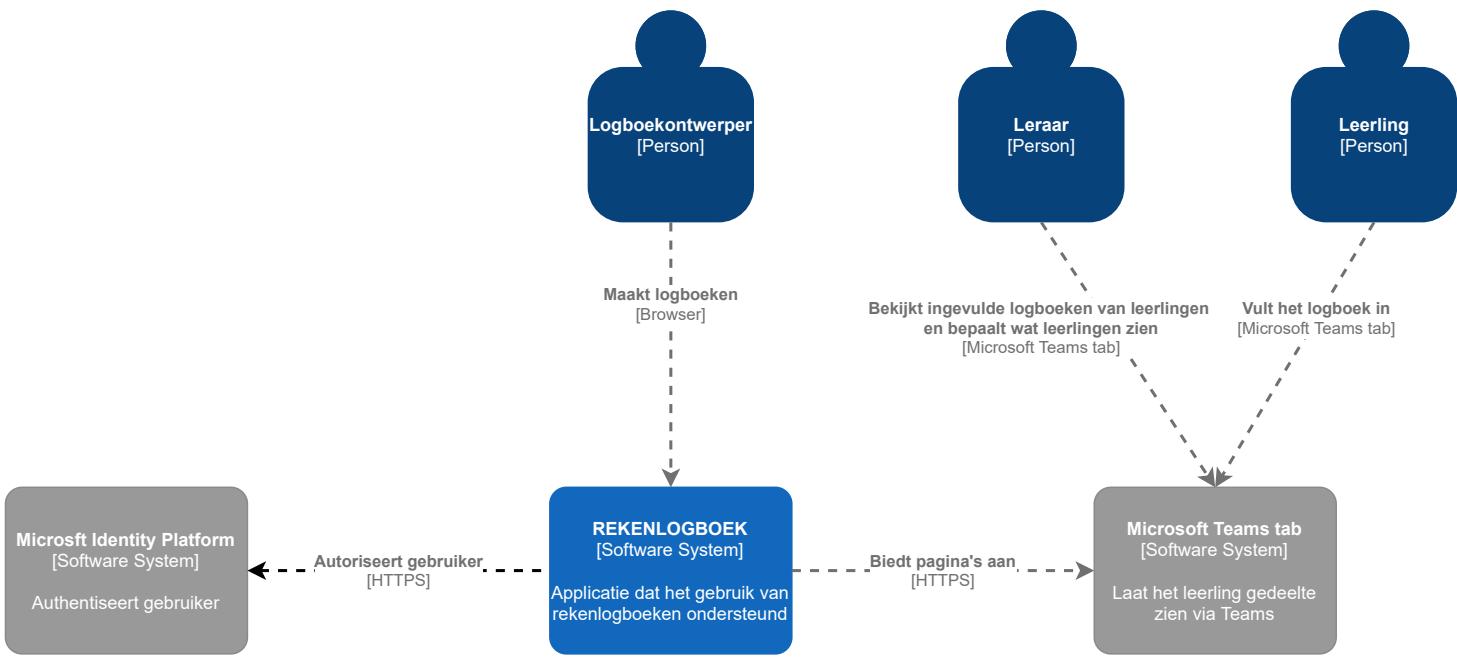
Leraren en leerlingen zijn de gebruikers van de applicatie.

Hieronder een tabel met taken per rol.

Rol	Taken
Leraar	Wijzigt/verwijdert logboeken indien nodig Evalueert de logboeken van leerlingen
	Bepaalt wat de leerlingen te zien krijgen
	Bekijken van (oude) logboekresultaten
Leerling	Logboek invullen
Logboekontwerper	Maakt logboeken voor verschillende groepen en blokken

1.4 Context diagram

Op de afbeelding hieronder is het context diagram te zien, gebaseerd op het C4 model.



2 Functionele overzicht

Dit hoofdstuk bevat een functioneel overzicht van de gehele applicatie per gebruiker.

2.1 Logboekontwerper

Een logboekontwerper moet in staat om een nieuw logboek aan te maken en die te koppelen aan een groep en blok. Daarna moet de logboekontwerper in staat zijn de verschillende kolomnamen, invulmethoden en leerdoelen in te vullen. Dit logboek kan later ook nog bewerkt worden. Elke leraar is automatisch ook een logboekontwerper.

2.1.1 User stories

Hieronder staan de user stories met betrekking tot de logboekontwerper. Niet alle user stories zullen worden uitgevoerd, maar geven wel een goed idee wat de verschillende gebruikers willen.

- Als logboekontwerper wil ik een logboek kunnen aanmaken zodat ik de leerkracht kan helpen met het voorbereiden van een blok
- Als logboekontwerper wil ik per blok leerdoelen kunnen toevoegen zodat ik de leerkracht kan helpen met het voorbereiden van een blok
- Als logboekontwerper wil ik een logboek aan leerjaar kunnen koppelen zodat ik een logboek vaker kan gebruiken

2.2 Leraar

Een leraar moet een logboek kunnen aanpassen als er een fout instaat. De leraar moet ook live mee kunnen kijken wat leerlingen in hun logboek invullen om hulp te kunnen geven aan degene die dat nodig hebben.

2.2.1 User stories

Hieronder staan de user stories met betrekking tot de leraar. Niet alle user stories zullen worden uitgevoerd, maar geven wel een goed idee wat de verschillende gebruikers willen.

- Als leerkracht wil ik een logboek kunnen toevoegen aan mijn teams omgeving zodat ik gebruik kan maken van het logboek
- Als leerkracht wil ik een snel en makkelijk overzicht van de ingevulde logboeken zodat ik in de les snel kan kijken of een leerling assistentie nodig heeft
- Als leerkracht wil ik aangeven welke pagina de leerling op dit moment ziet zodat ik de leerling de vragen kan laten beantwoorden
- Als leerkracht wil ik een groepsoverzicht per leerdoel zodat ik kan zien welke leerlingen instructie nodig hebben

2.3 Leerling

Een leerling moet via het team van zijn groep op een tab kunnen drukken en automatisch terechtkomen op de juiste pagina om het logboek in te vullen. Alleen leerdoelen die op dat moment van toepassing zijn worden op dat moment getoond aan de leerling.

2.3.1 User stories

Hieronder staan de user stories met betrekking tot de leerling. Niet alle user stories zullen worden uitgevoerd, maar geven wel een goed idee wat de verschillende gebruikers willen.

- Als leerling wil ik in mijn bestaande Microsoft Teams omgeving gebruik maken van de applicatie zodat ik geen nieuwe programma's en accounts hoeft te gebruiken
- Als leerling wil ik kunnen invullen hoe ik de toets heb gemaakt zodat ik aan mijn leerkracht kan aangeven hoe de toets ging
- Als leerling wil ik na de rekengesprekken in tweetallen kunnen aangeven of ik instructie nodig heb per leerdoel uit de pretoets
- Als leerling wil ik na een rekenles de les kunnen evalueren in het logboek

3 Kwaliteitsattributen

In dit hoofdstuk bevinden zich de verschillende kwaliteitseisen waaraan de software moet voldoen.

3.1 Data voor de applicatie

De applicatie heeft leerdoelen nodig, maar die worden uit de rekenmethode gehaald die op dit moment gebruikt wordt. Het team is niet verantwoordelijk voor het aanleveren of beschikbaar stellen van deze leerdoelen.

3.2 Documentatie

Documentatie dat gefocused is op de eindgebruiker valt buiten de scope van dit project en zal daarom ook niet gemaakt worden. Wel wordt er documentatie gemaakt voor de product owner (plan van aanpak) en mede ontwikkelaars (het software guidebook).

3.3 Talen en wetgeving

De documentatie en user-interface wordt gemaakt in het Nederlands, de code zelf (en behorende comments) in het Engels.

Er zal geen rekening worden gehouden met (data)wetgeving omdat dit buiten de scope van het project valt en de ontwikkeling te erg zal vertragen.

4. Beperkingen

In dit hoofdstuk worden de beperkingen van dit project opgenoemd. Veel van deze beperkingen vloeien voort vanuit het feit dat dit een schoolproject is.

4.1 Tijd en budget

Zoals ook al aangegeven in hoofdstuk 3 is het team beperkt tot 3 sprints van twee weken voor dit project. Ook zal er voor schoolopdrachten tijd moeten worden vrijgemaakt. Zo moet elk teamlid een logboek bijhouden en leerdoelen voor zichzelf zetten.

Omdat de product owner een leraar is, zal deze niet de gehele dag beschikbaar zijn omdat hij/zij ook andere klassen moet onderwijzen. Sowieso is de product owner alleen beschikbaar tijdens schooltijden.

Alles binnen dit project kan worden gedaan met gratis software of een proefabonnement en hiervan zal ook gebruik worden gemaakt.

4.2 Technologieën

Omdat dit een schoolopdracht is, is het gebruik van React-Redux met een Node backend verplicht. Dit is een beperking, maar omdat het hele team voor dit project een course heeft gehad over het gebruik van deze technologieën zal dit niet al te erg zijn.

Een andere technologie is de Microsoft Teams API waar het team nog niet intensief mee heeft gewerkt. Er is een onderzoek gedaan naar het gebruiken van Teams en dit onderzoek is beschikbaar op de repo van het project.

Hetzelfde geldt eigenlijk voor de Microsoft Authentication Framework waarmee gebruikers moeten inloggen. Hierover is een onderzoek gedaan wat beschikbaar is in de repo.

4.3 SCRUM

Tijdens het project zal gebruik worden gemaakt van SCRUM. Dit betekent dat elke ochtend een daily stand-up wordt gehouden en elke sprint een planning en review. Dit zijn momenten die het team niet kan besteden aan ontwikkelen, maar zijn wel waardevolle momenten omdat deze ervoor zorgen dat het proces goed gaat.

4.4 Definition of done

Tijdens het project zal er ook gebruik worden gemaakt van een definition of done waarin staat waar werk aan moet voldoen voordat het af is. Dit is ook een beperking omdat al het werk moet voldoen aan deze definition of done. Maar de definition of done helpt wel met het hoog houden van de kwaliteit van het werk.

5 Principles

Onze principes staan beschreven in de [definition of done](#). Dit bestand wordt tijdens de sprints ook bijgewerkt indien dit nodig is. Ook maken we gebruik van [KISS of Keep It Simple](#), Stupid en [DRY of Don't Repeat Yourself](#) als software principes.

6 Software architectuur

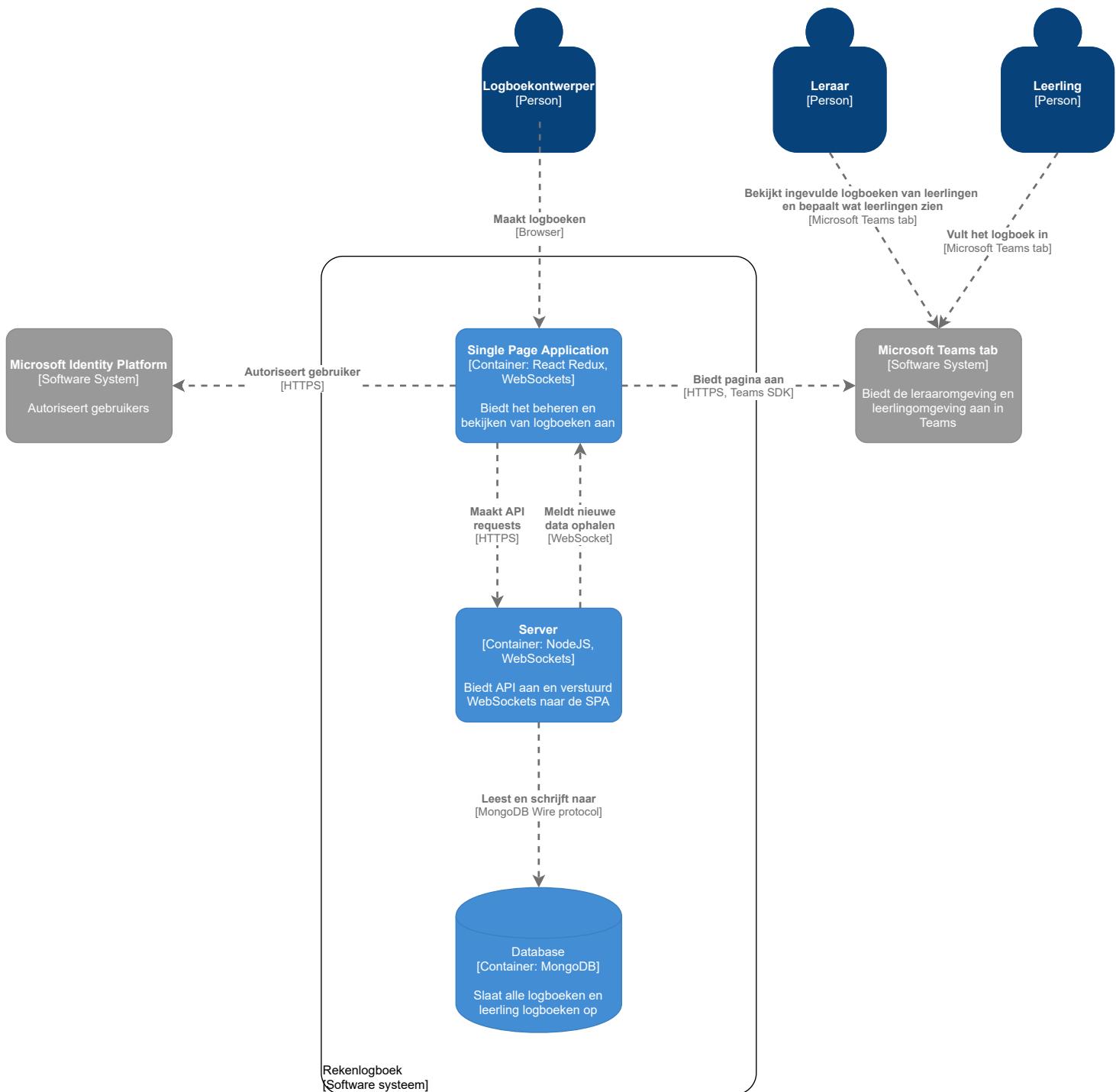
Dit hoofdstuk gaat over de "big picture" van de software architectuur, dit laten we zien aan de hand van de container en component diagrammen van het C4 model

6.1 Diagrammen

Hieronder staan 3 verschillende diagrammen die de software architectuur duidelijk zullen moeten maken.

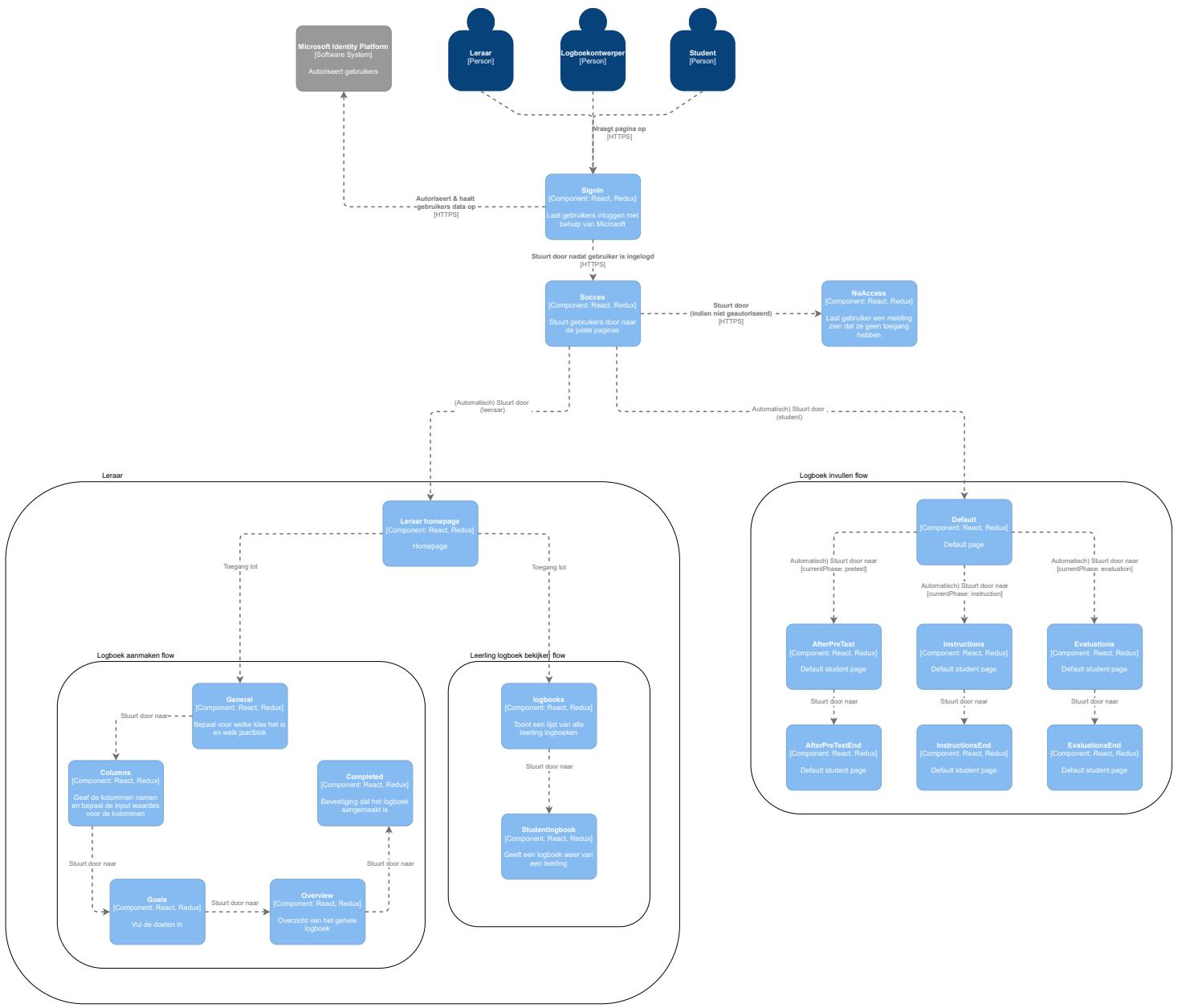
6.1.1 Container diagram

In het container diagram hieronder is te zien hoe de verschillende systemen en gebruikers met elkaar communiceren. Het systeem bestaat uit 2 containers: de Single Page Application en de Server.



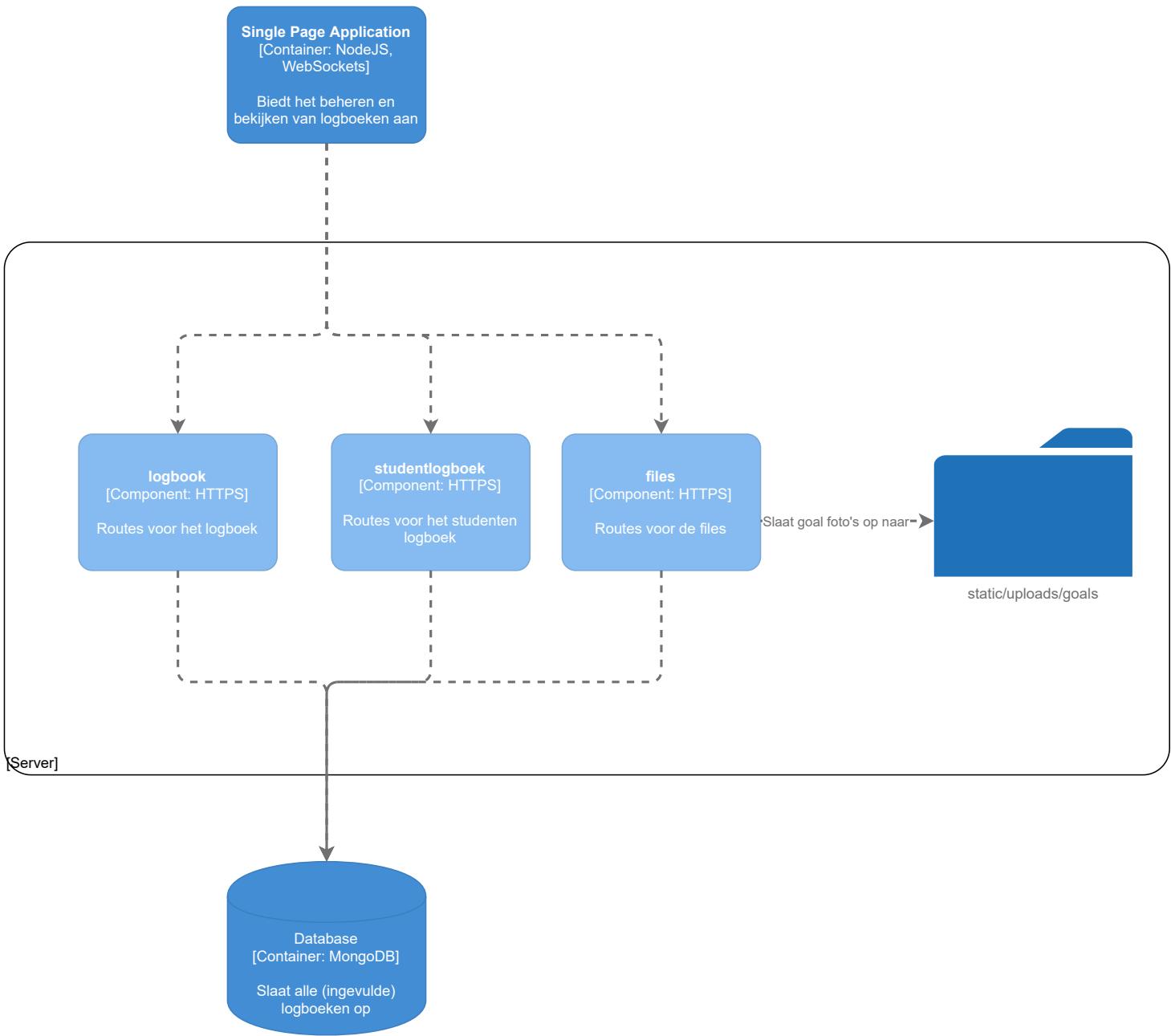
6.1.2 Component diagram: Single Page Application

Hieronder staat het component diagram van de Single Page Application, ook wel de client-side genoemd, die tracht in 1 oogopslag een overzicht te geven over de gehele client-side applicatie.



6.1.3 Component diagram: Server

Hieronder staat het component diagram van de server die tracht in 1 oogopslag een overzicht te geven over de gehele server-side applicatie.



6.2 Bestandsstructuur

In onze project map zijn er verschillende mappen, namelijk:

- [docs](#), hierin zitten de documenten die met het project te maken hebben
- [opdracht-rekenlogboek](#), wat de opdracht bevat die we uitvoeren voor de PO
- [rekenlogboek](#), dit bevat de code van zowel de client-side als de server-side

Binnen in de map `rekenlogboek` staat de client-side en server-side app in twee aparte folder met elk hun eigen node modules, eslint, prettier, etcetera.

De client-side is opgedeeld in verschillende mappen voor verschillende onderdelen, met het mapje `src/js` de javascript code en de `src/redux` map alles voor de reducers bevattend. Afbeeldingen

worden in het mapje `src/img` gestopt. Het hoofdbestand is het bestand `App.js` waarin de Router staat.

```
/src
  /img    -> Bevat afbeeldingen voor de paginas.
  /js     -> Bevat de containers en componenten voor de pagina's.
  /redux  -> Bevat de redux store, reducers en action creators.
  /scss   -> Bevat de styling voor de paginas.
```

De server-side is opgedeeld in een map voor mongoose models en express routes. Het hoofdbestand is het bestand `app.js`.

```
/models           -> Hier staan de database models
/routes          -> Hier worden de endpoints beschreven
/static/uploads/goals -> Hier worden afbeeldingen voor de goals naar toe geüpload
app.js           -> Hoofdbestand waarmee de server gestart kan worden
```

Afbeeldingen worden opgeslagen en geserved onder de `static` folder op de server, die een map bevat met uploads waarin bestanden geupload door gebruikers staat. Deze uploads maken gebruik van express-files en de `files` route. De path van de afbeelding wordt opgeslagen in de database base en kan worden opgehaald door de URL van de server (bv `http://localhost:3000`) ervoor te zetten

6.3 Real-time

In onze applicatie wordt gebruik gemaakt van real-time updates in het logboekoverzicht van de leraar. Wanneer een leerling een antwoord veranderd of toevoegt wordt er een WebSocket bericht gestuurd naar de leraar via `Socket.io`. Dit is de enigste plek in de applicatie waar real-time wordt gebruikt.

7 Infrastructuur architectuur

In dit hoofdstuk wordt de infrastructuur getoond van de applicatie. Bij het maken van dit project wordt gebruik gemaakt van Git, dus als er iets misgaat kan vanaf daar de data hersteld worden.

7.1 Lokale ontwikkelomgeving

Tijdens het ontwikkelen van de applicatie, wordt er gebruik gemaakt van een lokale ontwikkelomgeving. De applicatie zal draaien op `localhost` en zal live updaten wanneer er veranderingen worden gemaakt. De front-end en server zullen gebruik maken van twee verschillende poorten. Het testen gebeurt ook binnen de lokale ontwikkelomgeving.

Het werken met Teams in een lokale ontwikkelomgeving is beschreven in het [Teams integratie onderzoek](#).

Testen zullen worden uitgevoerd voordat het gemerged wordt met de develop branch. Dit testen gebeurt met behulp van het test framework [Jest](#). De testen zijn vooral voor de backend, maar er zullen ook een aantal testen worden uitgevoerd op de Redux gedeelte van de front-end.

7.2 Deployed ontwikkelomgeving

Het deployen van de site gebeurt op een Azure server die node kan draaien voor de server en react voor de front-end.

De server kan bijvoorbeeld een VPS zijn met Ubuntu 20.04.

Het ondersteunen en onderhouden van de applicatie tijdens deployment is niet de verantwoordelijkheid van het team, zoals beschreven in hoofdstuk 4.

8 Deployment

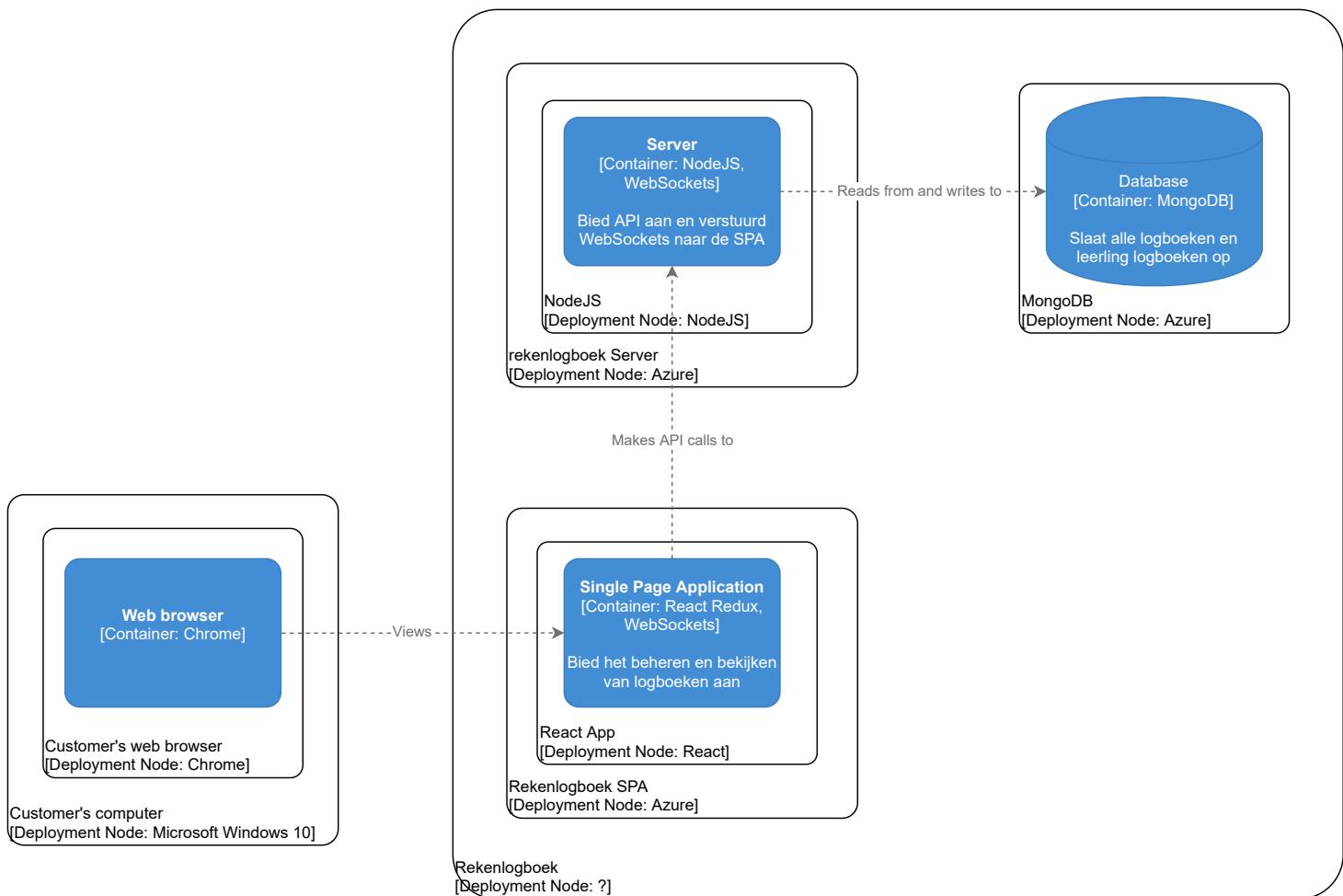
In dit hoofdstuk wordt besproken hoe de applicatie precies wordt gedeployed. De applicatie bestaat eigenlijk uit 2 delen die apart zouden moeten worden gedeployed: de client-side en de server-side.

Om de applicatie te deployen moeten de volgende stappen worden uitgevoerd in elk van de folders (dat zijn dus rekenlogboek/client-side en rekenlogboek/server-side):

- npm install
- npm start

8.1 Deployment diagram

Hieronder staat het deployment diagram waarin weergeven wordt hoe het project kan worden gebruikt.



8.2 Deployen van de Microsoft Teams app

Microsoft Teams is een dominante speler binnen educatie en ook onze opdrachtgever maakt gebruik van Teams. De applicatie moet dan ook (gedeeltelijk) beschikbaar zijn op Microsoft Teams. Dit kan gedaan worden door de volgende stappen te volgen.

8.2.1 Microsoft 365 Developer

Om apps te kunnen uploaden naar Teams moet een account een Microsoft 365 Developer zijn. Voor onze doelstelling was het logisch om één apart account te kunnen gebruiken voor het gehele team. De volgende stappen moet je hiervoor uitvoeren:

1. Je hebt een bestaand of [nieuw Microsoft account](#) nodig. Aan dit account is een naam en telefoonnummer gekoppeld
2. Daarna moet je je [aanmelden voor het Microsoft 365 Developer Program](#). Hier is tijdens het ontwikkelen gekozen om een gratis proefversie van 92 dagen te nemen van Microsoft E5 subscription, maar elk ander abonnement dat Teams heeft zal moeten werken.
3. Een administrator account met bijbehorende email en inloggegevens is aangemaakt. Met dit account wordt ingelogd op Teams.

Microsoft beveelt aan om ook nog een voorbeeld populatie toe te voegen via het [Microsoft 365 Dev Center](#). Hier log je in met je Microsoft account. Dit kan best lang duren (voor ons duurde het 30+ minuten).

Via het administrator account kan je accounts aanmaken in het [Office365 admin center](#). Voor onze applicatie zijn wij ervan uitgegaan dat leerlingen, logboekontwerper en leraren een *jobTitle* krijgen met of `Leraar`, `Logboekontwerper` of `Leerling`. Omdat alle leraren automatisch logboekontwerper zijn checken we of ze logboekontwerper of leraar zijn om te bepalen of ze logboeken mogen maken en bewerken.

8.2.2 Teams instellen

Voor de applicatie zijn we er vanuit gegaan dat alle leraren in hun eigen Team zitten met hun leerlingen

Om de juiste permissies te hebben voor Teams moet je naar het [Teams admin panel](#) te gaan en de permissies aan te passen zodat leraren apps kan toevoegen. Dit doe je door in de zijbalk naar `Teams apps -> setup policies` te gaan. Maak een nieuwe policy aan genaamd `leraar` of zo en dan bovenaan `upload custom apps` aanzetten.

Geef elke leraar deze policy door naar `Users -> leraar naam -> policies -> Edit` knop naast assigned policies in te drukken. Selecteer nu bij App setup policy de policy die je net hebt gemaakt.

8.2.3 App toevoegen aan organisatie

De app in Teams is eigenlijk gewoon een iframe waarin de React app wordt getoond binnen Teams. Je moet wel een zogenaamd App Manifest maken om het aan Teams te kunnen toe te voegen. Dit kan je doen de App Studio app te installeren en daar naar `manifest editor` te gaan en te drukken op `new app`.

Vul hierin de gevraagde gegevens in het app de pagina `App details` helemaal in en klik daarna aan de linkerkant op `Tabs` en selecteer je config bestand (waarschijnlijk website /config). Scroll aan de linkerkant helemaal naar beneden en selecteer `Test and distribute`. Nu kan je op `Download` drukken om een zip te downloaden met het manifest.

Om de app te uploaden, ga naar `Teams apps -> Manage apps` en druk dan op `upload`. Upload hier de zip die je hebt gedownload uit de App Studio. Als het goed is kan iedereen met de juiste permissies de app nu zien.

Het kan enkele uren duren voordat deze veranderen worden toegepast en leraren daadwerkelijk apps kunnen installeren.

8.2.4 App toevoegen aan team

Als leraar, navigeer naar je team en druk op het plusje. Zoek naar de naam van je app en klik erop. Je komt nu op de config pagina, druk op op slaan om de app toe te voegen aan je team.

Nu kunnen alle leden van het team de app zien in hun bovenbalk en ook gebruiken. Als je een foutmelding krijgt, kan het zijn dat je permissies niet goed ingesteld zijn of je enkele uren moet wachten totdat de veranderingen in permissies zijn toegepast.

8.3 SSL

Tijdens het ontwikkelen van de app is er vanuit gegaan dat de client-side HTTPS zou gebruiken, omdat dit een vereiste is voor het gebruik van Teams. Alle site adressen staan in een env variabel, dit betekent dat je ze maar op één plek hoeft aan te passen (het `.env` bestand in de root van de client en server).

9 Operatie en ondersteuning

In dit hoofdstuk wordt het opereren van de applicatie genoemd en de ondersteuning.

9.1 Operatie

In principe kan de site zodra hij gedeployed is, gelijk worden gebruikt. Als de office 365 omgeving goed is ingesteld, dus dat elke leerkracht en leerling de goede *job title* heeft en er al teams bestaan waaraan de applicatie kan worden toegevoegd hoeft er niks handmatig worden ingevoerd.

9.2 Ondersteuning

Zoals besproken in hoofdstuk 4, geeft het team geen ondersteuning na het opleveren. Maar als het goed is moet een ieder developer met behulp van dit software guidebook de applicatie goed genoeg ondersteunen. Ook zorgt het team voor goede comments bij de code zelf die het abnormale dingen uitleggen.

Vanwege de gelimiteerde tijd en scope worden op dit moment errors gelogged op de console. Er is dus niet een specifieke error afhandeling in plaats op dit moment.