Documentatie Front-End Development

Rowan Bouwhuis | 16 Maart 2022 | [Email]

Rowan Bouwhuis

Keuzedeel Front-End

Friesland College

Leeuwarden

Inhoudsopgave

1 – Project idee

2 – Project omschrijving

3 – Functioneel ontwerp

4 – Technisch ontwerp

1: Project Idee

Plan van Aanpak

Benodigdheden

Middelen

Grenzen/Limieten

Mijlpalen

Kosten

2: Project Omschrijving

Voor mijn project kies ik voor een single-page website. Dit is omdat een website voor een koffiehoek niet erg groot en uitgebreid hoeft te wezen (vind ik). Bij een single-page website kan je ook overzichterlijker en directer zijn. Hier door is het makkelijker de tijd te nemen om meer levendigheid aan de website te geven (binnen de tijd die je hebt), en visueel meer toe te voegen. De Eisen hiervoor zijn als volgt:

* Visueel aantrekkelijk
* Makkelijk/Overzichtelijk
* Snel door de website zijn
* Informatief

3: Functioneel Ontwerp

Bij het openen van de website krijg je meteen een visueel beeld van de koffie. Meteen en gedurende je door de website heen gaat weet je waar het over gaat; Koffie. Hier zie je een header met daarop de pagina’s waar je naar toe kunt gaan om snel bij een onderdeel te komen van de website. Ook kan je simpelweg naar beneden scrollen om meer uitgebreid te zien van de website. Bij de koffiebelevenis worden 4 punten beschreven wat in principe alles vertelt over het bedrijf. De koffie is to-go, heeft veel variatie (lungo, latte, etc), en heeft daarnaast nog smaakvariatie van Nespresso koffie, en drie gebakjes van de week. Vervolgens vind je een kort verhaal over de koffie, de prijzen, veelgestelde vragen, klant recensies, een showcase van het team dat er werkt, en een contact sectie. De website bestaat dus uit:

* **Home:** 
  + Terug naar het begin van de pagina
* **Koffie:** 
  + Laat alle koffie soorten zien
* **Kosten:**
  + Prijzen van de koffie
* **Team:** 
  + Lijst van de werknemers
* **Contact:** 
  + Simpele form en contactgegevens

4: Technisch Ontwerp

Overzicht/algemene beschrijving project

Benodigdheden (hardware/software)

Doel

Projectregels (projectstructuur/werkwijze/afspraken)

Technische Keuzes (bootstrap? Games; 2d, 3d, Mobile: java, etc.)