

Reflectie leeruitkomsten

LU1: Je baseert je keuzes op feedback van **stakeholders** en **onderbouwt** ze op een **heldere** en **professionele** wijze.

LU2: Je **werkt samen** en **communiceert** met anderen op **constructieve** en **professionele** wijze.

LU3: Je documenteert **gevalideerde gebruikersspecificaties** voor applicaties en vertaalt deze in **correcte softwareontwerpen**.

LU4: Je bouwt, ontwerpt en **levert herhaaldelijk veilige** en **onderhoudbare** applicaties **op** (waarvan er tenminste één web-gebaseerd is) die verbinding maken met een database en gebruik maken van **OO-principes** en **standaard technieken** gebaseerd op gevalideerde gebruikerseisen.

LU5: Je redeneert over **computationele uitdagingen** en implementeert **algoritmisch complexe problemen** in software.

LU6: Je **ontwerpt**, bouwt en **bevraagt** een relationeel databasesysteem en integreert dit met een applicatie.

LU7: Je **verbetert** en **toont** de kwaliteit van je software **continu aan**, gebruikmakend van **standaard technieken** en **hulpmiddelen**.

Naam: Yori Scharnigg

Student nummer: 484512

Klas: DB01

LU1: Je baseert je keuzes op feedback van stakeholders en onderbouwt ze op een heldere en professionele wijze.

Deze leeruitkomst wil ik aantonen door de stakeholder bij de besluiten te betrekken. Als groep moeten wij natuurlijk keuzes maken, zoals wat het uiteindelijke idee wordt en welke coderingstaal we gebruiken. Hier wordt onderzoek naar gedaan en uit dat onderzoek wordt er een voorstel gemaakt voor de stakeholder. In dit voorstel is de keuze of zijn de keuzes onderbouwd.

LU2: Je werkt samen en communiceert met anderen op constructieve en professionele wijze.

Deze leeruitkomst wil ik aantonen door met het groepje verschillende afspraken te maken die nagekomen moeten worden. Ook gaat Monday gebruikt worden. Dit is een plannings board waar we de scrum methode in toepassen. Met deze scrum methode is het overzichtelijk waar iedereen me bezig is. Ook wordt er op de dagen waar aan de proftaak wordt gewerkt, een standup gedaan. Hier wordt er gecommuniceerd wat er gister gedaan is, wat er vandaag gedaan wordt en of iemand ergens vastloopt.

Naast de communicatie tussen de teamleden moet er ook een goede communicatie tussen het team en de stakeholder zijn. Dit wordt bereikt met een wekelijkse meeting. In deze meeting worden vragen gesteld en wordt er getoond wat er tot nu toe is/ waar het lastig gaat. Door deze meeting wekelijks te houden, wordt ervoor gezorgd dat de stakeholder altijd op de hoogte is van wat er gedaan wordt. De stakeholder zal ook zeker feedback geven. Deze wordt genoteerd en verwerkt.

LU3: Je documenteert gevalideerde gebruikersspecificaties voor applicaties en vertaalt deze in correcte softwareontwerpen.

In het groepsproject wordt de powerpoint van de stakeholder erbij gehaald en hier een aantal requirements uitgehaald. Ook worden er interviews met de stakeholder gehouden. Met deze interviews worden verschillende vragen gesteld om meer requirements te krijgen. Deze requirements worden dan verwerkt in userstories.

In het individuele project ga ik een probleem verzinnen. Het product dat ik maak is natuurlijk een oplossing voor dit probleem. Ik maak verschillende userstories vanuit de eigenaar en de gebruiker. Deze verwerk ik in een analysedocument.

Bij beide opdrachten wordt er een prioriteit aan de verschillende userstories gegeven.

LU4: Je bouwt, ontwerpt en levert herhaaldelijk veilige en onderhoudbare applicaties op (waarvan er tenminste één web-gebaseerd is) die verbinding maken met een database en gebruik maken van OO-principes en standaard technieken gebaseerd op gevalideerde gebruikerseisen.

Mijn individuele project wordt een web-gebaseerde applicatie. Verder maak ik een UML-klassendiagram gebaseerd op de requirements. Ook wordt het product veel getest. Deze testen zijn unit-testen of acceptatie-testen. Door dit veel te testen zorg ik ervoor dat er geen

fouten in kunnen ontstaan na langdurig gebruikt, of als er iets fout gaat, dat ik dit ook kan oplossen.

Er worden meerdere classes gemaakt zodat dit programma ook gemakkelijk uitgebreid kan worden als dit moet. Er zijn verschillende waardes die opgeslagen moeten worden buiten het programma, hiervoor gebruik ik een database. Hier wordt ook encryption gebruikt om te zorgen dat deze data ook veilig is.

LU5: Je redeneert over computationele uitdagingen en implementeert algoritmisch complexe problemen in software.

Ik zorg ervoor dat ik uit mijn comfortzone ga en een uitdaging zoek. Bij deze uitdagingen ga ik verschillende dingen proberen om dit op te lossen en documenteren waarom ik x hebt gebuikt in plaats van y.

Ik zorg er ook voor dat de algoritmes voldoen aan de opgestelde requirements. Ik ga ook mijn algoritmes vergelijken met algoritmes van andere studenten om te zien of er iets beter gedaan kan worden.

LU6: Je ontwerpt, bouwt en bevraagt een relationeel databasesysteem en integreert dit met een applicatie.

Ik zorg ervoor dat het databaseontwerp apart is van de software. In het softwareontwerp zorg ik ervoor dat ik deze data uit de database gebruik. Waarden uit de software worden ook teruggestuurd naar de database en hierin gezet.

In de software wordt ook CRUD toegepast. Met CRUD kan ik data toevoegen, lezen, wijzigen en verwijderen.

LU7: Je verbetert en toont de kwaliteit van je software continu aan, gebruikmakend van standaard technieken en hulpmiddelen.

Ik zorg ervoor dat ik feedback blijf vragen over mijn applicatie. Ik documenteer mijn huidige iteratie en zet dan de feedback erbij die ik heb gekregen. Met deze feedback verbeter ik mijn applicatie en zorg ik ervoor dat er ook gedocumenteerd wordt hoe ik dit heb gedaan. Dit wil ik bij al mijn iteraties doen, niet alleen zodat de docenten een beeld krijgen van hoe ik iets aanpak/ verbeter, maar ook omdat ik graag mijn eigen vooruitgang wil zien.