**De appels**

**Zaalvoetbal project**



Groepsleden: Jeroen Stamkot, Marco Havermans, Teun Aarts en Damian Leijten

RIO4-APO1A

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc385247282)

[Afspraken: 3](#_Toc385247283)

[Naamgevingconventies 3](#_Toc385247284)

[Notatieconventies 3](#_Toc385247285)

[Handtekeningen groepsleden: 4](#_Toc385247286)

# Inleiding

Dit document is geschreven voor onszelf zodat we de regels en van het project nog eens kunnen doorkijken. Dus ook als iemand het niet goed doet dan kunnen we hem er op aanspreken en zeggen dat hij aan de afspraken moet houden die we hebben gemaakt en dit kunnen we dan ook met de leraar bespreken als het echt niet werkt en laten zien dat we het allemaal hebben ondertekend en afgesproken. Hieronder zie je onze afspraken die wij hebben gemaakt en waar we he allemaal mee eens zijn. En als iemand nog een paar afspraken heeft dan moeten we deze weer hierin zetten maar dan moeten we het daarmee het allemaal mee eens zijn want dan moeten we het allemaal weer opnieuw ondertekenen zodat iedereen het mee eens is.

# Afspraken:

1. Afmelden bij afwezigheid voor 9 uur.
2. Als je het ergens niet mee eens bent gooi het in de groep.
3. Als er problemen in de groep zijn probeer het samen op te lossen, anders haal je er een leraar bij.
4. Als iemand zich niet aan de afspraken houd spreken we hem daar op aan bij de 2e keer gaan we naar de leraar.
5. Houd je aan de naamgevingconventies.

# Naamgevingconventies

1. Gebruik van hoofdletters.
2. Serieuze naamgevingen.
3. Duidelijke naamgevingen.
4. Gebruik voorvoegsels(bij bijvoorbeeld herhaling = her. ).

# Notatieconventies

1. Accolades op aparte lijnen voor overzichtelijkheid.
2. PascalCase voor class namen en methodes .
3. camelCase voor methode argumenten en lokale variabelen.
4. Een lege regel tussen methodes.
5. De methode naam moet zeggen wat de methode doet.
6. Methode moet maar een ding doen.
7. Gebruik // voor een regel comment
8. Gebruik /\* \*/ voor meerdere regels comments
9. Schrijf geen comments voor iedere regel code.
10. Regel tussen statements(bijv. if, for, while, switch etc.).
11. Informatie aan het begin van de code in comments. En of dit wel of niet moet en wat voor informatie je erin wilt zetten.
12. Naamgeving van de knoppen en velden moet duidelijk zijn zodat er gelijk gezien kan worden wat de knoppen/velden doen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Btn = button | Txtbox = textbox | Radiobtn = radiobutton | Lbl = label | Picbox = picturebox |
| Chkbox = checkbox | Pnl = panel | Ststrip = statusstrip | Tmr = timer |  |
|  |  |  |  |  |

# Handtekeningen groepsleden:

Marco havermans: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Teun Aarts: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jeroen Stamkot: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Damian Leijten: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_