

Subfaculteit wetenschappen



Probleemoplossen en ontwerpen 3

# Communicatieplatform

**Let the dogs out**

**Thomas Varheust  
Ruben Min Jou  
Manon Delobelle**

Titularis : Koen Van Den Abeele

Begeleider : Charlotte Deconinck

Academiejaar 2021 - 2022

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Studie voor tools</b>	<b>4</b>
1.1	Taal . . . . .	4
1.2	App . . . . .	4
1.3	Website . . . . .	5
1.4	Database . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Resultaten</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Samenwerking</b>	<b>11</b>
3.1	Verantwoordelijkheden . . . . .	11
3.2	Taakverdeling . . . . .	11
	<b>Appendices</b>	<b>13</b>

## Inleiding

Blinde mensen hebben vaak honden nodig om hen te helpen in het dagelijks leven. Die blindengeleidehonden hebben daarvoor eerst een opleiding nodig. Ze moeten zowel stressbestendig als gehoorzaam zijn in drukke situaties om zo hun baasje optimaal te begeleiden. Hiervoor verblijven ze gedurende een periode bij een pleeggezin en worden ze getraind door hun gezin en trainers. In die periode is goede communicatie erg belangrijk. Zo kunnen de blindengeleidehonden optimaal worden opgeleid om later een blinde te begeleiden.

Op dit moment verloopt die communicatie niet altijd vlot met opleidingscentra. Dit heeft ongunstige gevolgen voor de opleiding van de hond. Daarvoor zoeken wij een oplossing.

Het doel is om een communicatieplatform te creëren voor die pleeggezinnen en hun trainers. Op die manier kan het gezin communiceren met de trainer en omgekeerd. Hiervoor heeft iedereen een persoonlijke login waarmee ze gegevens kunnen vinden over de opleiding van hun hond. Ze kunnen een kalender raadplegen waarop ze de trainingen en toediening van medicatie kunnen bekijken. Daarnaast is het ook mogelijk om een dagboek bij te houden van de verschillende activiteiten die het gezin kan doen met de hond, zoals bijvoorbeeld een terrasje doen. Die data kan worden opgevraagd via een overzicht om inzicht te krijgen in welke activiteiten er meer getraind moet worden. Het gezin kan ook verslagen van trainingen opvragen van de trainers.

Hiervoor is zowel een Android-app als een website nodig: de gezinnen kunnen via hun app herinneringen krijgen voor trainingen van de hond, of voor medicijnen die de hond moet innemen . . . Daarnaast kan de trainer via zijn computer de verslagen van trainingen uploaden, die belangrijk zijn om te weten waarop er nog getraind moet worden. Trainers en pleeggezinnen kunnen echter ook gebruik maken van het andere platform, indien ze dit willen.

## Integratie van vakken

Het hoofddoel is een app en een website te bouwen die samen een communicatieplatform vormen. Het vak 'Beginselen van programmeren' hebben we hierbij nodig aangezien programmeren een hoofdzaak is bij het bouwen van zo'n app en website. In die opleiding hebben we de taal **Python** geleerd en inzichten gecreëerd die handig kunnen zijn in dit project.

# 1 Studie voor tools

## 1.1 Taal

Er bestaan enorm veel programmeertalen. We kenden enkel `Python`, dus andere talen zouden we moeten aanleren. Aangezien `Python` niet de beste taal bleek te zijn om een app te ontwikkelen, zochten we verder. Omdat we die talen nog moeten leren kennen, hebben we beslist om bekendere talen te gebruiken, zodat we het op die manier makkelijker konden aanleren aan de hand van vele online video's die beschikbaar staan op het web. Wij hebben op basis van onze voorkennis en een onderzoek meteen een selectie gemaakt tot 5 talen: `Java`, `JavaScript`, `Kotlin`, `C#` en `C++`. Daarna zochten we uit welke talen het beste waren voor onze opdracht.

`Java` en `Kotlin` blijken de beste programmeertalen te zijn om een app te bouwen volgens bron [1]. Aangezien zowel `Java` als `Kotlin` officiële programmeertalen zijn voor Android development, sluiten ze goed aan op het besturingssysteem Android. `Kotlin` is makkelijk aan te leren, maar wordt pas gebruikt sinds 2016, waardoor er niet zoveel documentatie online staat. Online documentatie is voor sommige onderdelen (zoals bij chat) erg belangrijk, doordat het moeilijk is om daarvoor van nul te starten met een taal die voor ons niet volledig gekend is. `Java` heeft wel veel documentatie beschikbaar, maar heeft wel enkele nadelen tegenover `Kotlin`. Toch hebben we gekozen om `Java` te gebruiken als programmeertaal voor de app.

Voor de *front-end*<sup>1</sup> ontwikkeling van de website kozen we ervoor om gebruik te maken van `HTML`, `CSS` en `JavaScript`. Dit zijn veruit de meest gebruikte talen voor de ontwikkeling van een *front-end*. (Volgens bron [2] maakt meer dan 94% van de websites gebruik van `HTML`, `CSS` en `JavaScript`.) Ook zijn `HTML` en `CSS` eenvoudige talen om aan te leren en zijn ze heel overzichtelijk. `HTML` wordt gebruikt voor de structuur. Voor de presentatie wordt `CSS` gebruikt en voor het gedrag van de site `JavaScript`.

## 1.2 App

Er bestaan veel tools om een app te ontwikkelen voor het besturingssysteem Android. De tool moest voldoen aan verschillende vereisten. Allereerst moet het compatibel zijn met Android. Het moet ook mogelijk zijn om de data weg te schrijven naar een database zodat er een website aan gekoppeld kan worden. Daarnaast hadden we geen budget, waardoor we een gratis platform zochten. Tot slot moet de tool ook aan alle vereisten voor ons probleem voldoen, zo moet het mogelijk zijn om documenten up te loaden, om een dagboek bij te houden en om een chatfunctie te installeren.

---

<sup>1</sup>De *front-end* van een website is deel van het programma dat zichtbaar is voor de gebruiker. Dit zorgt voor het visuele gedeelte van de site.

Aangezien wij een Android-app moeten ontwikkelen was de keuze snel gemaakt; we kozen voor Android Studio [3]. Het maakt app-ontwikkeling eenvoudiger dankzij de *lay-outeditor*, *APK-analyzer* en *Vector Asset Studio* . . . Die eerste zorgt ervoor dat een lay-out snel gebouwd kan worden en er later makkelijk onderdelen kunnen gewijzigd worden. De *Analyzer* zorgt dat de *APK*<sup>2</sup>-grootte verkleint. Dankzij de *Vector Asset Studio* kunnen verschillende bestanden gegenereerd worden voor alle scherm dichtheden.

Android Studio is dus specifiek gericht op het Android platform. In Android Studio is het ook makkelijk om programmeertalen **Kotlin**, **Java** en **C++** te combineren bij het programmeren van de app. Het is ook mogelijk om aan de hand van Android-emulators de app te testen. Daarnaast kan Android Studio ook gebruikt worden met hulpprogramma's die zorgen voor een beter en efficiënter groepswork. Het kan gesynchroniseerd worden met GitHub<sup>3</sup> waardoor alle groepsleden kunnen werken met de meest recente versie van de app. De verschillende functionaliteiten kunnen via deelprogramma's onafhankelijk worden ontwikkeld en getest.

Tot slot kan Android Studio makkelijk gekoppeld worden met de databases van Firebase (Dit komt later nog aan bod in hoofdstuk 1.4 op pagina 6.) doordat Firebase-services rechtstreeks kunnen gekoppeld worden met Android Studio.

### 1.3 Website

Voor de ontwikkeling van de *back-end*<sup>4</sup> van de website bestaan er veel verschillende tools. We zochten een gratis tool die op verschillende *browsers* werkt. Hiervoor leken **Python Flask**, **PHP** en **Node.js** ons de beste opties. We hebben ervaring met **Python** door het vak 'Beginselen van programmeren' en moeten **JavaScript** beheersen voor de *front-end* van de website. Daarnaast hebben we ook maar 12 weken voor ons project, dus besloten we om **PHP** niet te gebruiken zodat we niet nog een nieuwe syntax moeten leren kennen. De *event-driven* architectuur van **Node.js** maakt het eenvoudiger om een chat-app te implementeren en is snel en makkelijk te begrijpen, waardoor onze keuze gemaakt was. **Node.js** is een open source en multiplatform van de **JavaScript-runtime-omgeving**.

---

<sup>2</sup>APK is een bestandsformaat voor software van het Android-platform.

<sup>3</sup>GitHub is een versiebeheersysteem. Telkens er een wijziging wordt gedaan in de code, wordt deze opgeslaan. Deze kunnen later gepusht worden zodat elk teamlid de wijzigingen ziet.

<sup>4</sup>De *back-end* van een website is deel van het programma dat onzichtbaar is voor de gebruiker. Dit zorgt ervoor dat de *front-end* van de website werkt.

## 1.4 Database

Zowel de trainers als de pleeggezinnen zullen bij het gebruik van de app informatie, zoals documenten, dagboekinzendingen, afspraken ... aan de app toevoegen. Al deze informatie moet ergens opgeslagen worden en vanuit die opslagplaats weer geraadpleegd kunnen worden. Daarom maken we gebruik van een database. We hebben meer bepaald een *real-time* database<sup>5</sup> nodig, zodat onder andere chatberichten zo snel mogelijk gesynchroniseerd kunnen worden.

Onze eerste keuze was om gebruik te maken van de zeer populaire database MongoDB [4]. Dit bleek echter geen real-time database te zijn en was dus toch niet geschikt voor onze toepassing.

Daarom zijn we overgeschakeld naar de databases van Firebase [5]. Firebase is een platform dat verschillende producten huisvest om het creëren van apps en websites te vergemakkelijken. De Realtime database en de Cloud Firestore zijn de twee databases uit deze producten. Het voordeel van deze databases is dat ze beiden real-time zijn. Firebase is bovendien een populair platform, waardoor er ook een uitgebreide documentatie [6] en veel voorbeelden beschikbaar zijn. Daarnaast heeft het platform ook enkele andere producten die ons zullen helpen, meer bepaald een beveiligd authenticatiesysteem en de mogelijkheid tot opslag van foto's en video's in de cloud.

Een nadeel van Firebase is dan weer dat het platform maar beperkt gratis is. Voor elk product moet er vanaf een bepaalde limiet worden betaald om het verder te kunnen gebruiken [7]. Het is echter zeer onrealistisch dat we deze limieten zullen overschrijden bij het ontwikkelen en testen van de app en de website. Zelfs bij het uitgeven van de app en het openbaar stellen van de website zullen de kosten, wegens het relatief kleine gebruikersaantal, laag blijven.

Na de keuze voor Firebase moet de keuze tussen de twee databases nog gemaakt worden. Beide databases hebben verschillende specialiteiten en beperkingen, zoals duidelijk op de website [8] vermeld staat, maar deze zijn meestal vrij specifiek en voor ons niet van toepassing. Over het algemeen wordt Cloud Firestore wel beschouwd als een verbetering van de oudere Realtime database, maar de Realtime database heeft door zijn leeftijd dan weer meer documentatie beschikbaar. We beslissen toch om gebruik te maken van Cloud Firestore, vooral omdat het filteren van data hierin gemakkelijker is en dit iets is dat we vaak moeten zullen doen.

Het switchen tussen deze databases zal niet veel werk vragen, dus indien de Realtime database toch beter blijkt te zijn, kunnen we er nog steeds gebruik van maken. Daarnaast kunnen we, indien nodig, de twee databases ook tegelijk gebruiken.

---

<sup>5</sup>Een real-time database is een database waarin aanpassingen quasi onmiddellijk worden doorgevoerd, zodat deze aanpassingen ook op andere apparaten snel zichtbaar zijn.

## 2 Resultaten

Op dit moment zijn we eraan uit welke tools we gaan gebruiken: Android Studio voor de app, HTML, CSS en JavaScript in combinatie met Node.js voor de website en Cloud Firestore als database.

Daarna hebben we gezocht naar de structuur (die weergegeven wordt op pagina 8), die we wilden bereiken voor het communicatieplatform. Hiervoor hebben we verschillende pagina's nodig: login, menu, chatoverzicht, documenten, kalender, dagboek, activiteiten toevoegen, overzicht van activiteiten, documenten toevoegen en chatberichten. Het pleeggezin kan chatten, documenten lezen, hun kalender bekijken, een afspraak toevoegen en het dagboekje bekijken. Voor het dagboekje zijn er meerdere opties, ofwel wordt er een activiteit toegevoegd, ofwel wordt er een overzicht gevraagd van een bepaalde activiteit. Daarnaast moet de trainer ook bepaalde functies kunnen uitvoeren. Hij kan ook chatten en het dagboek bekijken voor een specifieke hond. Daarnaast kan hij zelf ook documenten uploaden en afspraken toevoegen in de kalender. Hiervoor kiest hij of hij dat voor een specifieke puppy wil doen of voor alle puppy's tegelijk.

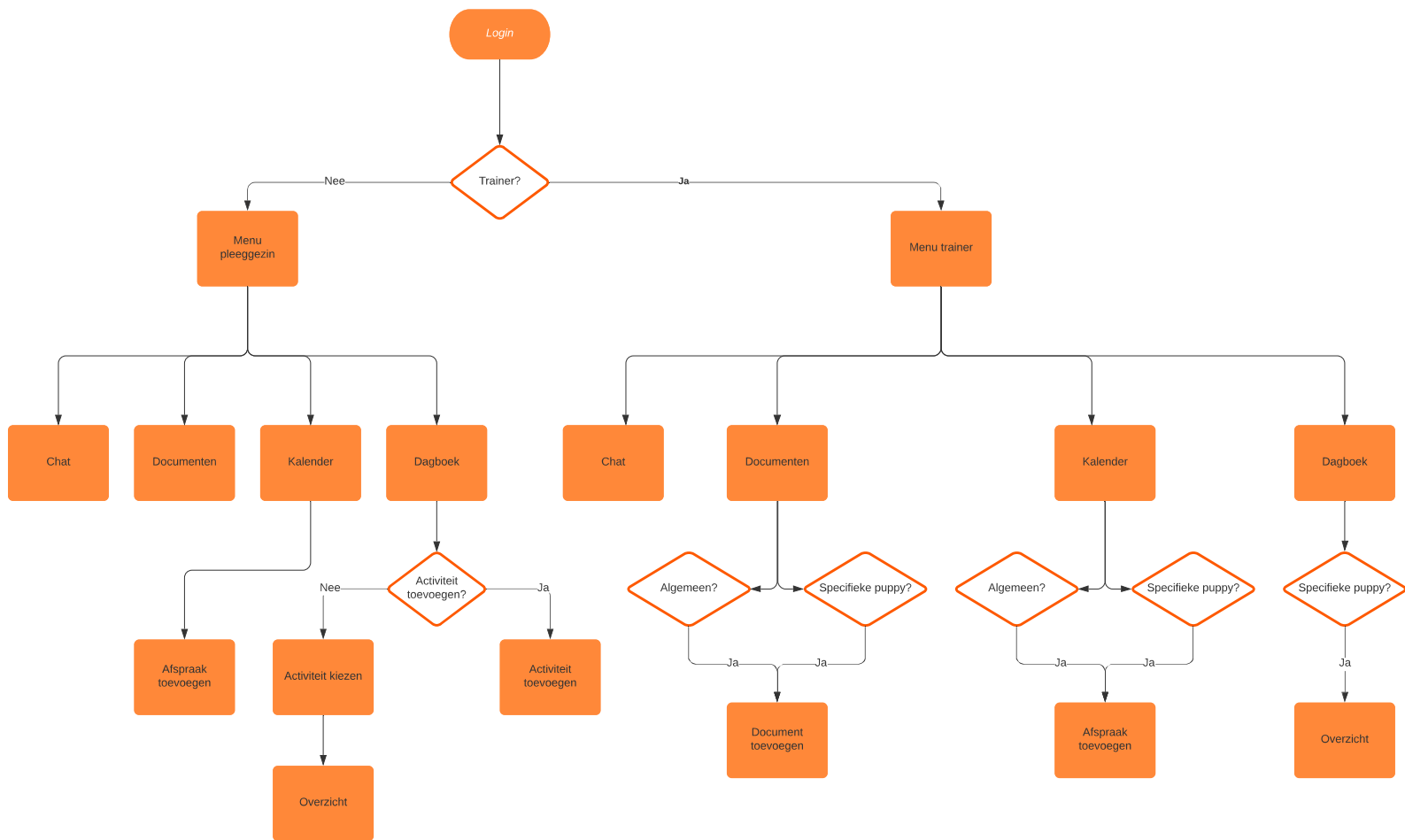
Voor de app is er al een uitgewerkt idee voor het design. Hierbij zijn de verschillende pagina's al ontworpen en is het al mogelijk om door te klikken tussen de pagina's. Ook zijn we al begonnen aan het programmeren van de kalender en het uploaden van documenten. Daarnaast is het gelukt om de app te verbinden met Cloud Firestore.

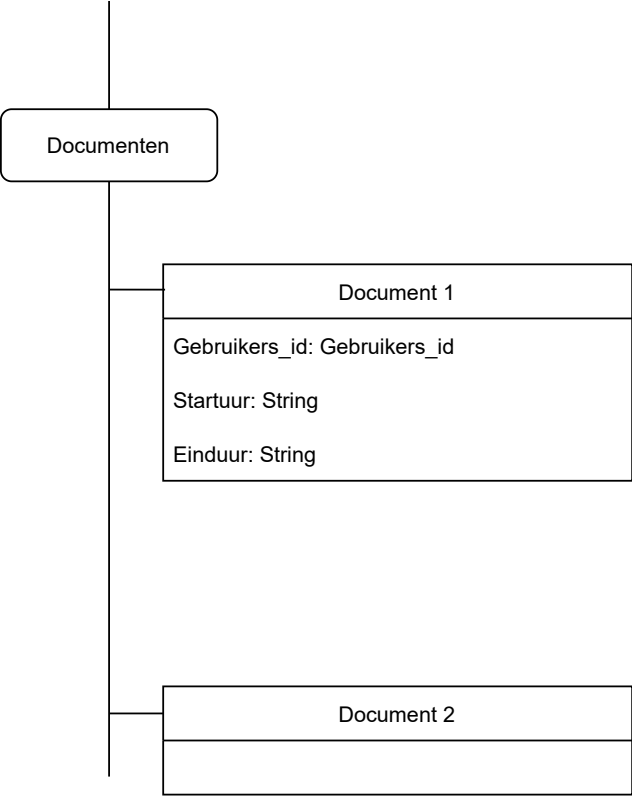
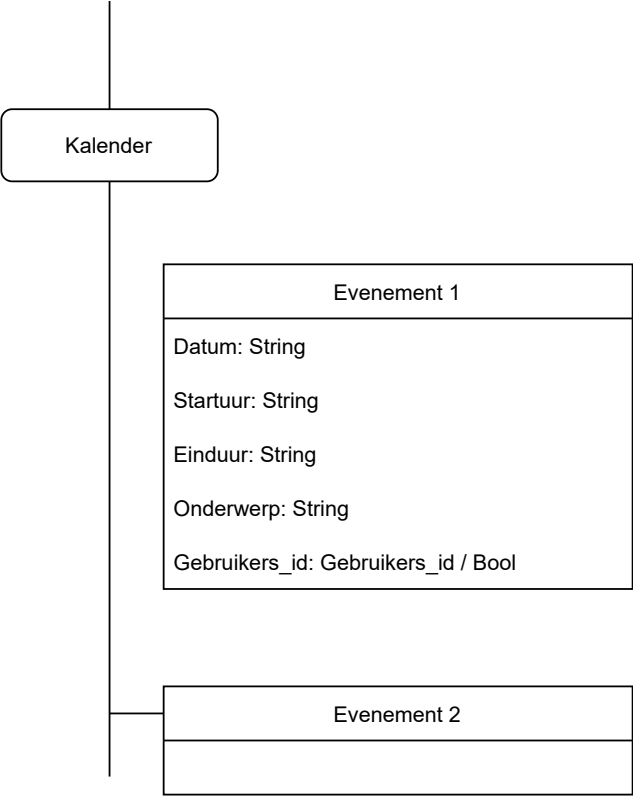
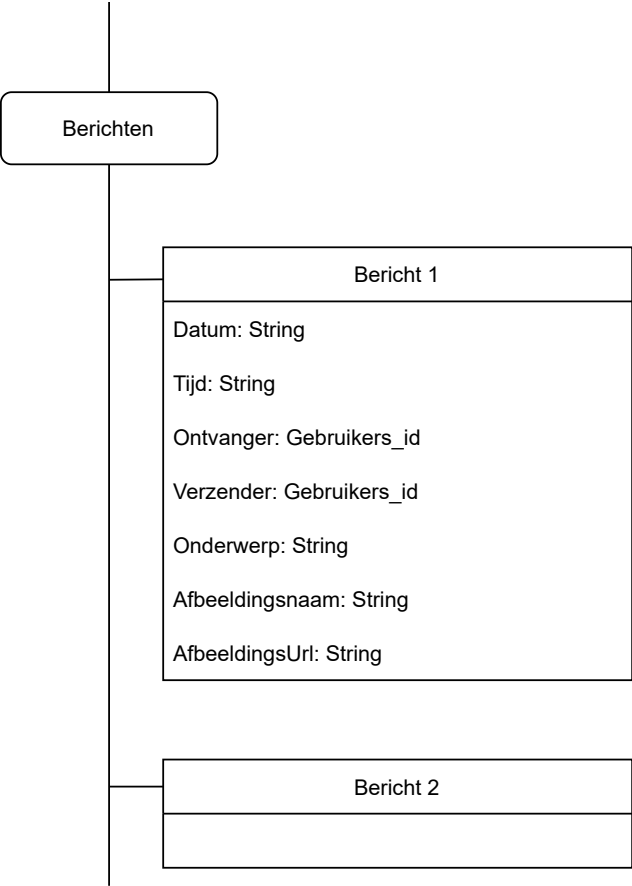
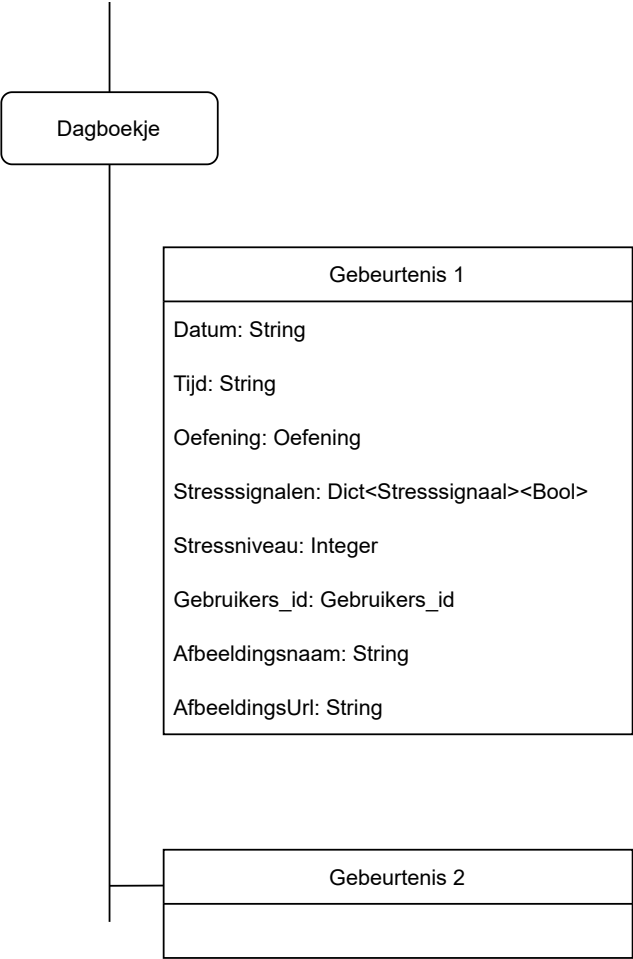
Met diezelfde database is het ook gelukt om de website te verbinden. Voor de website lukt het inlogsysteem en het chatten al en wordt er gewerkt aan het dagboekje.

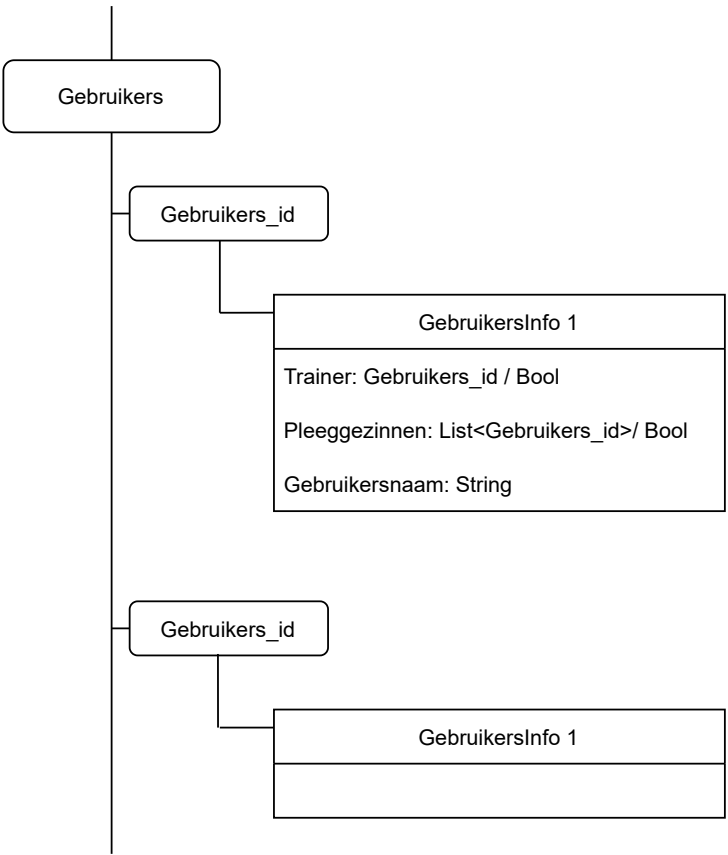
Cloud Firestore is dus gekoppeld met zowel de app als de website. Bij zo'n database is vooral de structuur belangrijk. Op pagina 9 is een overzicht te zien van hoe we de gevarieerde informatie gaan wegschrijven vanuit de app en website naar de database. Hierbij maken we verschillende collecties aan: Dagboekje, Berichten, Kalender, Documenten en Gebruikers. Elke collectie bevat verschillende items met elk hun eigen parameters/gegevens.

Er moeten er nog veel pagina's geprogrammeerd worden bij de app. Ook bij de website is er nog veel werk, aangezien er nog moet gekeken worden om bepaalde pagina's te implementeren en voor het design van die pagina's. Daarnaast moet alles nog getest worden, onder andere of de informatie juist doorgegeven wordt tussen de app en de website via de database. Tot slot moet er nog gekeken worden om het onderscheid tussen de functies van trainers en pleeggezinnen te programmeren.

## Flowchart communicatieplatform







## **3 Samenwerking**

### **3.1 Verantwoordelijkheden**

Bij het begin van het project werden er rollen en dus verantwoordelijkheden gecreëerd. Thomas heeft de meeste voorkennis bij het ontwerpen van een website en werd dus de verantwoordelijke voor de site. Daarnaast heeft Ruben de verantwoordelijkheid van de app op zich genomen. Tot slot is Manon verantwoordelijk voor het design van het volledige platform en voor de rapportering van ons project.

### **3.2 Taakverdeling**

Wij hebben samen gezocht naar verschillende tools om zo'n website en app te bouwen en met elkaar te verbinden via een database. Toen we een idee hadden welke tools we voor het project gingen gebruiken, werd de Gantt-grafiek (in bijlage op pagina 13) opgesteld en hebben we de taken (in bijlage op pagina 17) opgesplitst.

Thomas is toen begonnen met het connecteren van de database en de website. Daarna heeft hij al pagina's van de website geïmplementeerd en de structuur van de database gemaakt. Ruben heeft gekeken voor het connecteren van de database en de app. Hij heeft er ook voor gezorgd dat Android Studio via GitHub functioneert om zo een vlotter groepswork te creëren. Daarna is hij begonnen met het implementeren van enkele pagina's van de app. Manon is begonnen met de app te ontwerpen: het design van de verschillende pagina's en de doorverwijzingen tussen de pagina's. Daarna is ze begonnen met het tussentijds verslag te schrijven, er structuur in te brengen en bijlagen te ontwerpen.

Voor het maken van het tussentijds verslag hebben we later ook de taken verdeeld. We namen elk een of meerdere onderdelen voor zich. Iedereen kreeg het onderdeel waarvan hij of zij het meest vanaf wist. Tot slot heeft iedereen het verslag doorgelezen en goedgekeurd.

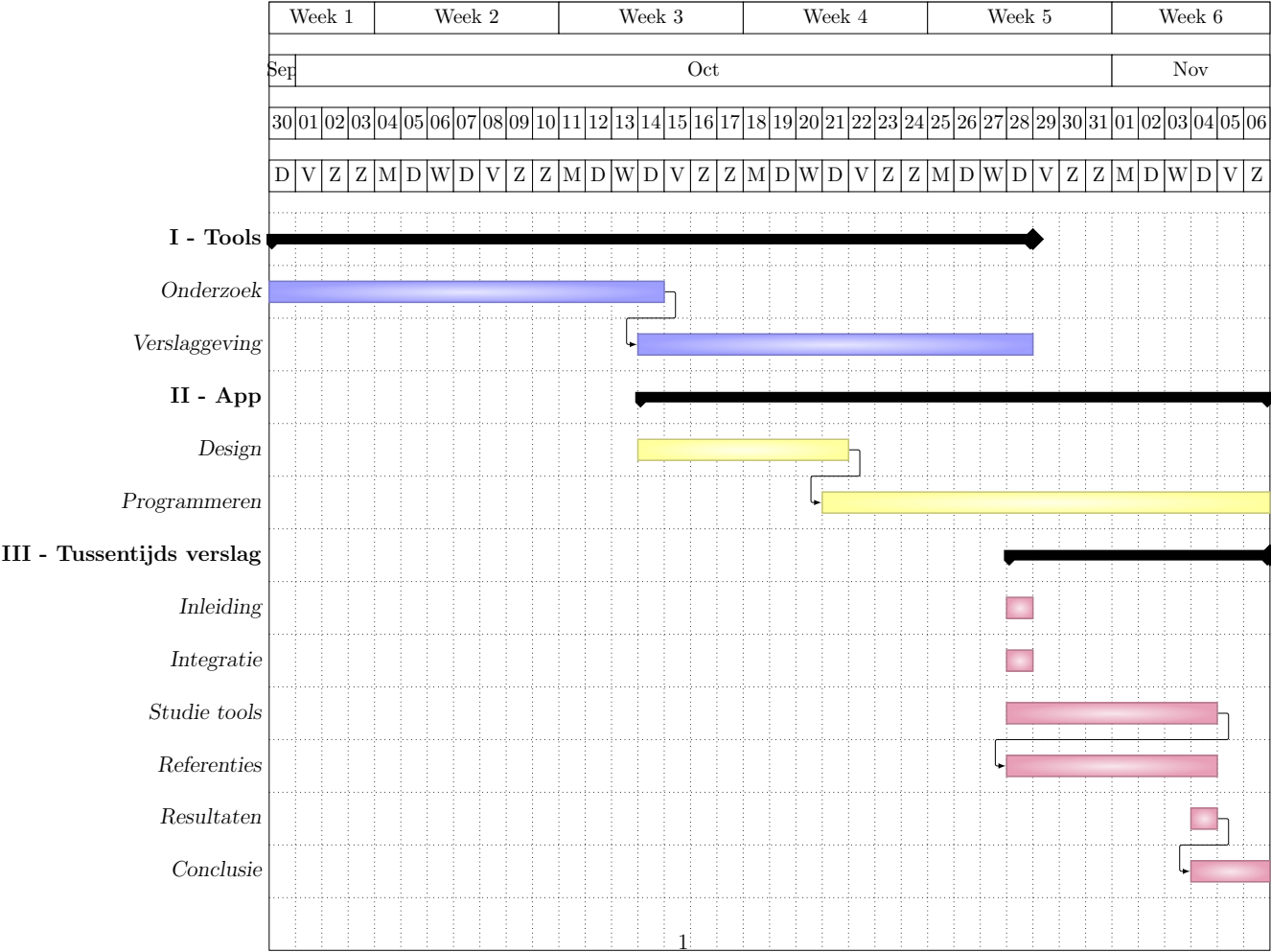
## Conclusie

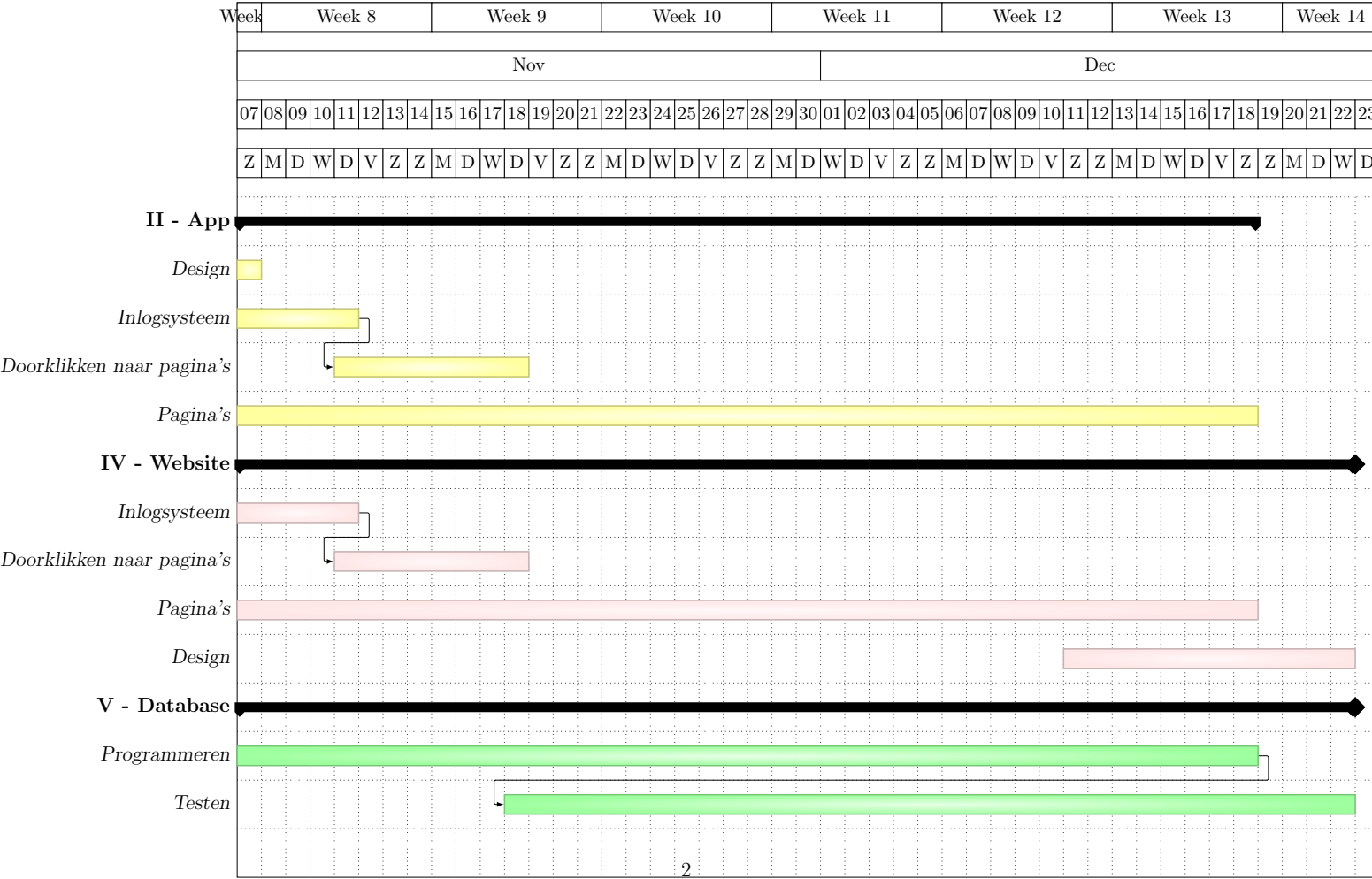
Het doel is om een communicatieplatform te vormen voor trainers en pleeggezinnen van blindengeleidehonden in wording. Honden in opleiding logeren bij pleeggezinnen en worden doorheen het dagelijks leven getraind. Tijdens die training is er niet altijd een optimale communicatie met de trainer. Daarvoor ontwikkelen wij een app en website die in connectie staan met elkaar via een database.

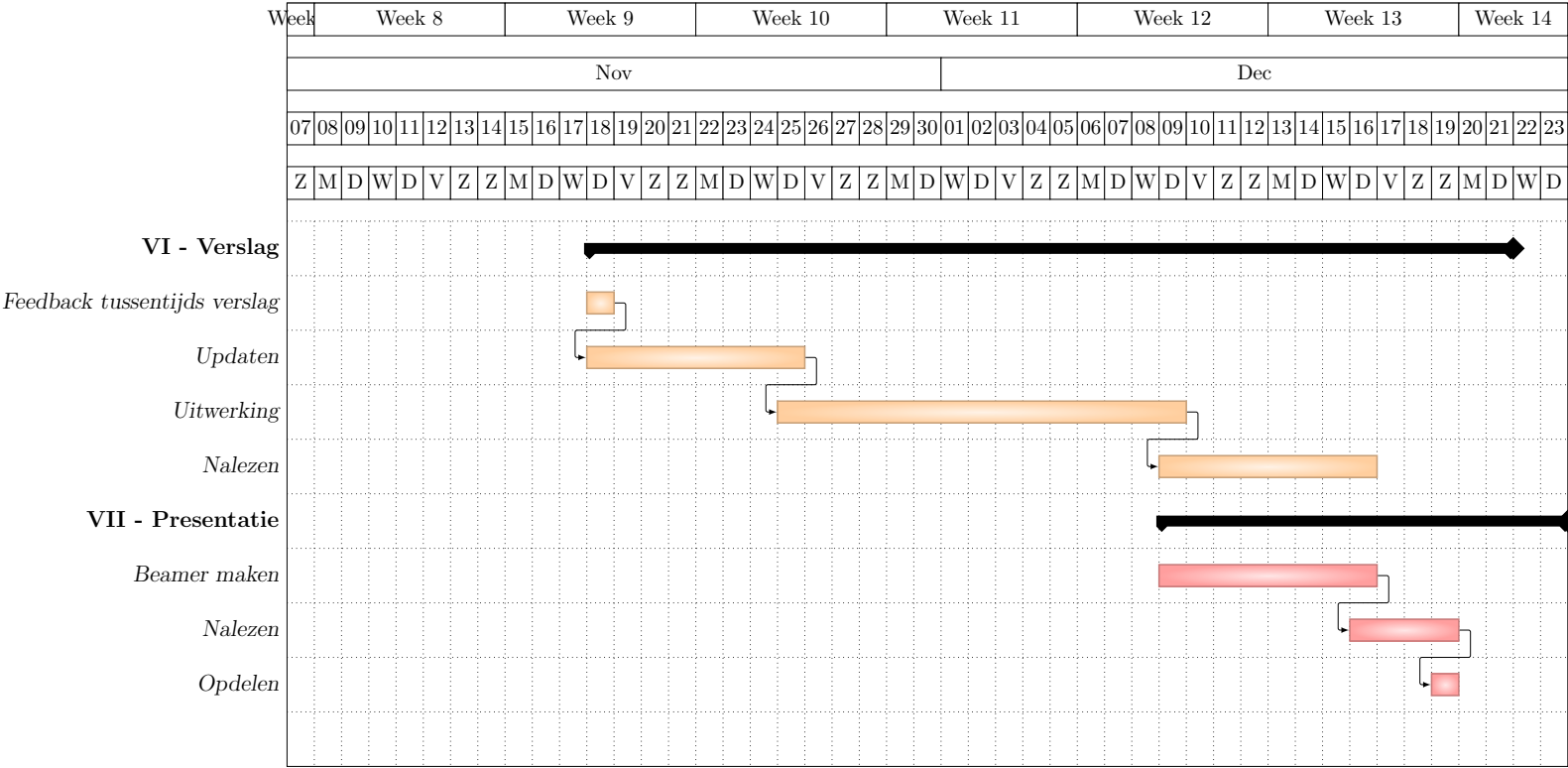
Om het communicatieplatform te creëren was de eerste stap de tools zoeken die we konden gebruiken voor de app en website. Dit nam veel tijd in beslag aangezien dit een belangrijk gegeven was in ons project. De tools moeten kunnen voldoen aan alle eisen van de probleemstelling. Daarna was het belangrijk om kennis te maken met de werking van de tools. Voordat we begonnen aan het ontwerpen van de app en website, bouwden we een kennis op van het gebruik van de programma's. Toen we dit onder de knie hadden, konden we beginnen met het echte werk. We brainstormden over hoe we het project het best konden aanpakken. We dachten na over de structuur van de app en website en bedachten ook hoe we de verschillende functies die de trainers en pleeggezinnen moeten kunnen doen, gingen implementeren. Tot slot begonnen we met het design en het implementeren van de app en website.

We hebben dus nog veel werk voor de boeg. De chat- en dagboekfunctie van de app moeten nog worden geïmplementeerd. Voor de website moeten de kalender- en documentenfunctie nog worden gebouwd. Daarnaast moeten de pagina's waaraan we zijn begonnen nog worden afgewerkt. Ook moet er nog rekening worden gehouden met wie er inlogt. Als de trainer inlogt, moet hij de geschikte functies kunnen uitvoeren. Dit geldt ook voor het pleeggezin.

# Appendices







Code	Taak	Status
1	Tools	OK
1.1	Onderzoek	OK
1.1.1	Methoden om website en app te linken	OK
1.1.2	Onderzoek over databases	OK
1.2	Verslaggeving	OK
1.2.1	Takenstructuur	OK
1.2.2	Gantt-chart	OK
1.2.3	Taakverdeling	OK
2	Rapportering	niet OK
2.1	Tussentijds verslag	OK
2.1.1	Inleiding	OK
2.1.2	Integratie	OK
2.1.3	Studie Tools	OK
2.1.4	Referenties	OK
2.1.5	Resultaten	OK
2.1.6	Conclusie	OK
2.1.7	Nalezen	niet OK
2.2	Eindverslag	niet OK
2.2.1	Inleiding	niet OK
2.2.2	Integratie	niet OK
2.2.3	Studie Tools	niet OK
2.2.4	Referenties	niet OK
2.2.5	Resultaten	niet OK
2.2.6	Conclusie	niet OK
2.2.7	Nalezen	niet OK
2.3	Eindpresentaie	niet OK
2.3.1	Beamer maken	niet OK
2.3.2	Opdelen	niet OK
2.3.3	Inoefenen	niet OK

Code	Taak	Status
3	Website	niet OK
3.1	Design	niet OK
3.1.1	Inlogsysteem	niet OK
3.1.2	Dagboekje	niet OK
3.1.3	Kalender	niet OK
3.1.4	Chat optie	OK
3.2	Programmeren	niet OK
3.2.1	Inlogsysteem	OK
3.2.2	Dagboekje	niet OK
3.2.3	Kalender	niet OK
3.2.4	Chat optie	OK
3.2.5	Doorverwijzingen	niet OK
4	App	niet OK
4.1	Design	niet OK
4.1.1	Inlogsysteem	OK
4.1.2	Dagboekje	OK
4.1.3	Kalender	OK
4.1.4	Chat optie	niet OK
4.2	Programmeren	niet OK
4.2.1	Inlogsysteem	OK
4.2.2	Dagboekje	niet OK
4.2.3	Kalender	niet OK
4.2.4	Chat optie	niet OK
4.2.5	Doorverwijzingen	OK
5	Database	niet OK
5.1	Programmeren	niet OK
5.2	Testen	niet OK

## Referenties

- [1] Programmeertaal. <https://programmeerplaats.nl/>. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [2] Javascript for web-application-development. <https://torquemag.io/2018/06/why-millions-of-developers-use-javascript-for-web-application-development/>, Juni 2018. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [3] Android studio. <https://developer.android.com/studio>. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [4] MongoDB. <https://www.mongodb.com/>. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [5] Firebase. <https://firebase.google.com/>. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [6] Firebase documentation. <https://firebase.google.com/docs>. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [7] Pricing plans. <https://firebase.google.com/pricing>. (Geraadpleegd op 21 oktober 2021).
- [8] Choose a database: Cloud firestore or realtime database. <https://firebase.google.com/docs/database/rtdb-vs-firestore>. (Geraadpleegd op 21 oktober 2021).
- [9] Charlotte Deconinck. Opgave communicatieplatform. 2021.
- [10] Wikipedia. <https://nl.wikipedia.org/>. (Geraadpleegd op 2 november 2021).
- [11] Html, css and javascript for beginners. <https://www.freecodecamp.org/news/html-css-and-javascript-explained-for-beginners/>, Aug 2021. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [12] Meest gebruikte programmeertalen. <https://blog.andwork.com/wat-spreken-developers-dit-zijn-de-8-meest-gevraagde-programmeertalen/>, Jan 2021. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [13] Meest gebruikte programmeertalen voor websites. <https://onlinerocket.nl/websites/top-9-programmeertalen-voor-websites/>, Juli 2021. (Geraadpleegd op 7 oktober 2021).
- [14] Youtube tutorials voor android studio: Dj malone. <https://www.youtube.com/channel/UCi3r7qQejDD-joRZCvso-Bg>. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).

- [15] Youtube tutorials voor android studio: Cn-code. <https://www.youtube.com/channel/UCXIQaYiP3AUQJ1S0fLrGwlg/videos>. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [16] Verschil tussen front end en back end. <https://www.code14.nl/blog/wat-is-het-verschil-tussen-front-end-en-back-end/>. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [17] Html5 vs flash. <https://www.educba.com/html5-vs-flash/>. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [18] Django vs express. <https://www.monocubed.com/django-vs-express/>, Aug 2021. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [19] Php vs node.js vs flask vs django. <https://dev.to/leviathanprogramming/php-vs-nodejs-vs-flask-vs-django-which-is-the-best-backend-language> Jan 2021. (Geraadpleegd op 14 oktober 2021).
- [20] Flowchart - lucidchart. <https://www.lucidchart.com>. (Geraadpleegd op 28 oktober 2021).