

### ***Leeruitkomst 1:***

- Constant feedback vragen aan docenten en eventueel bedrijf.
- Keuzes duidelijk aangeven in vorm van verslag en met sturing van docenten.

### ***Leeruitkomst 2:***

- Goed communiceren en verslag bijhouden op professionele wijze.
- Samen werken met de docenten door middel van feedback vragen zodat ik de richtlijnen die zij geven goed kan volgen.
- Regelmatig Reflecteren op mezelf aan de hand van feedback van docenten en mogelijk medestudenten. Aan de hand hiervan project bijwerken.

### ***Leeruitkomst 3:***

- Maak requirements voor het project mogelijk met hulp van bedrijf waarvoor ik het project maak.
- Maak een lijst van software functies aan de hand van deze requirements om toe te voegen in mijn project.

### ***Leeruitkomst 4:***

- Werken aan meerdere werkende prototypes om op te leveren met Object Oriented Programming en de basis technieken van programmeren.
- Meerdere extra oefeningen maken op kleinere schaal zodat ik goed weet wat ik doe voordat ik iets in mijn hoofd project zet(geprogrammeerd aan de hand van OOP en de standaard technieken).

### ***Leeruitkomst 5:***

- Verschillende algoritmes gebruiken in combinatie met de requirements die de stakeholders en ik hebben gemaakt.
- Extra algoritme opgaven maken om verder bewijslast toe te voegen.
- Verschillende Computationale Uitdagingen oplossen die zich voor doen met werken met grote nummers die zich voor doen bij het project.

### ***Leeruitkomst 6:***

- Database maken voor opslag van de data van de inventaris van het bedrijf, die aangepast kan worden door een aparte applicatie.
- Deze Database linken aan de hoofdapplicatie zodat deze de Database kan bijwerken (toevoegen, verwijderen en opvragen).

### ***Leeruitkomst 7:***

- Constant opleveringen doen van Prototypes en feedback vragen aan docenten en anderen om kwaliteit hoog te houden.
- Gebruik van unit testen en of versie beheer systemen (en dus github).