



Vakoverschrijdend Project: team Edran

Ontwerp en technische beslissingen

Team Edran

Steven De Blieck
Laurens De Graeve
Bart Middag
Wouter Pinnoo
Robin Praet
Stijn Seghers
Wouter Termont
Gilles Vandewiele

1 Subsystemen

Dit is een overzicht van de grote subsystemen waarin de applicatie kan opgedeeld worden:

- Databank
- Mail
- Infosessies
- Reserveren

2 Technische Beslissingen per subsysteem

2.1 Algemeen

- Voor HTML/css hebben we gekozen voor Twitter Bootstrap. Dit wegens de mobile-first approach en de vele "snippets" die hier gratis voor te vinden zijn.

2.2 Databank

- DAO zo onafhankelijk mogelijk gemaakt van de rest van de applicatie
- Referenties gebeuren met objecten ipv sleutels voor betere toegankelijkheid in de controllers
- Timestamps gebruikt wegens de integratie met Java
- Lossere Mysql integriteitsrestricties voor portabiliteit, extra controle moet dan in (form) validators gebeuren

2.3 Mail

- We hebben de Play "mailer" plug-in gekozen wegens zijn simpelheid en functies die voldoen aan onze vereisten.
- De templates van de te verzenden e-mails worden in de Databank opgeslagen. Deze worden at runtime gecompileerd. Het voordeel is dat ze dus kunnen aangepast worden (vb. met bijkomstige variabelen).

2.4 Infosessies

- Geen noemenswaardige beslissingen

2.5 Reserveren

- Voor de logica van de kalender werd javascript gebruikt (public/reserve.js).
- Ajax wordt gebruikt om op de client-side een xml op te vragen die gebruikt wordt om de weergave dynamisch aan te passen:

- `Reservations.scala.xml`: doel is weten welke dagen in de kalender rood/groen moeten gekleurd worden
- `Cars.scala.xml`: doel is weten welke autos vrij zijn in de periode geselecteerd in de kalender

3 Gebruikte architecturen

- Er wordt gebruikt gemaakt van *Ajax* en *JavaScript*.
- Het gebruikte dialect voor het databankbeheer is *MySQL*.

4 Programmeersconventies

- Methode- en veldnamen moeten in het Engels en camelcase.

5 Afspraken over het versiesysteem

- Voor een nieuwe functie te implementeren wordt een nieuwe branch aangemaakt, deze wordt pas gemerged met de development server nadat deze af is.

6 Voorschriften voor programmadocumentatie

- Methodes die niet duidelijk zijn bij naam alleen moeten gedocumenteerd worden.
- Bovenaan elke afgewerkte Java-klasse zetten we de edran signatuur (zie momenteel de DAO-classes). Hierbovenop komt de datum van creatie en de naam van de persoon die klasse aanmaakt.

7 Gebruikte IDE

- Iedereen gebruikt IntelliJ, die ondersteuning biedt aan het Play Framework, als programmeersomgeving.