

tt()

Schedule

- Code standards
- Code review



Schedule

- **Code standards**
- Code review



Code standards?

C Prototypen en uitwerken	2	6	8	10
<p>Gebruikt API's om tot een prototype te komen waarin data wordt getoond die altijd up-to-date is</p> <p>Overziet [technische] implicaties van het ontwerp</p>	<p>Werkt met statische data, uit een bestand die lokaal is opgeslagen en niet wordt ververst.</p> <p>(tenzij daar een heel goede reden voor is...)</p>	<p>Haalt één keer data remote op, en verwerkt die lokaal.</p> <p>Begrijpt de implicaties van deze keuzes.</p> <p>Haalt data asynchroon op en verwerkt die tot een interactieve visualisatie.</p>	<p>De data wordt – met reden - op verschillende momenten ververst of geïntegreerd met data uit een andere bron.</p> <p>User keuzes worden vertaald in opties voor filters en sortering.</p>	<p>Combineert aangereikte best practices met passende technieken, methoden, en/of activiteiten die door eigen onderzoek zijn verworven</p>
<p>Combineert principes, conventies en best-practices op het gebied van techniek en zet deze in om tot een onderhoudbaar, overdraagbaar prototype te komen</p>	<p>Maakt geen gebruik van conventies en best practices. Komt daardoor niet tot een overdraagbaar prototype</p>	<p>Gebruikt de technologie (Svelte, D3) en de functionaliteiten die zij biedt. Past conventies toe om de overdraagbaarheid van het prototype te verbeteren</p>	<p>Structureert het prototype in overdraagbare componenten.</p> <p>En/of deelt bruikbare informatie over de structuur van het prototype in README.md</p>	<p>Gebruikt geavanceerde methoden en technieken die door eigen onderzoek zijn verworven om de kwaliteit van het prototype te optimaliseren</p>

Code standards

- **Principes, conventies**
- Javascript (ES6), d3, Svelte
- **~~var~~**
- ~~function()~~~~{...}~~: voorkeur voor named functions of arrow notatie
- ~~<p style='color: red'>~~ voorkeur voor css of d3

Best practices

- Naamgeving variabelen (wat bevat de variabele?)
- Naamgeving functies (wat doet de functie?)
- Overweeg het gebruik van hulpfuncties
(data fetchen - UI renderen - Charts renderen)
- Comments, in-line omschrijving verantwoordelijkheid functies

Schedule

- Code standards
- **Code review**



Code review

- Verbeteren leesbaarheid en kwaliteit code
- Inspiratie
- Oefenen (tech) onderzoeksmethode
- Elkaar helpen

(Peer) code review

How?

Code reviews can be done in many ways. The code can be presented on a big screen, so the entire team can do the review together. You can also ask one or two peers to simply sit behind your desk while you talk them through your code. Code analysis can also be a part of the workflow (e.g. every commit must be reviewed by someone else).

Ingredients

- Peers with a critical view.
- A willingness to improve weak points in your code.
- Code standards, a code style guide, checklists, etc.

Code review

C Prototypen en uitwerken	2	6	8	10
<p>Gebruikt API's om tot een prototype te komen waarin data wordt getoond die altijd up-to-date is</p> <p>Overziet [technische] implicaties van het ontwerp</p> <p><i>Bewijslast: de datahandling in het prototype, evt PB</i></p>	<p>Werkt met statische data, uit een bestand die lokaal is opgeslagen en niet wordt ververst.</p> <p>(tenzij daar een heel goede reden voor is...)</p>	<p>Haalt één keer data remote op, en verwerkt die lokaal.</p> <p>Begrijpt de implicaties van deze keuzes.</p> <p>Haalt data asynchroon op en verwerkt die tot een interactieve visualisatie.</p>	<p>De data wordt – met reden - op verschillende momenten ververst of geïntegreerd met data uit een andere bron.</p> <p>User keuzes worden vertaald in opties voor filters en sortering.</p>	<p>Combineert aangereikte best practices met passende technieken, methoden, en/of activiteiten die door eigen onderzoek zijn verworven</p>
<p>Combineert principes, conventies en best-practices op het gebied van techniek en zet deze in om tot een onderhoudbaar, overdraagbaar prototype te komen</p> <p><i>Bewijslast: motivatie tech keuzes tijdens mondeling, evt. PB en/of README</i></p>	<p>Maakt geen gebruik van conventies en best practices. Komt daardoor niet tot een overdraagbaar prototype</p>	<p>Gebruikt de technologie (Svelte, D3) en de functionaliteiten die zij biedt. Past conventies toe om de overdraagbaarheid van het prototype te verbeteren</p>	<p>Structureert het prototype in overdraagbare componenten.</p> <p>En/of deelt bruikbare informatie over de structuur van het prototype in README.md</p>	<p>Gebruikt geavanceerde methoden en technieken die door eigen onderzoek zijn verworven om de kwaliteit van het prototype te optimaliseren</p>

Meer feedback / Inspiratie?

C Prototypen en uitwerken	2	6	8	10
<p>Gebruikt API's om tot een prototype te komen waarin data wordt getoond die altijd up-to-date is</p> <p>Overziet [technische] implicaties van het ontwerp</p> <p><i>Bewijslast: de datahandling in het prototype, evt PB</i></p>	<p>Werkt met statische data, uit een bestand die lokaal is opgeslagen en niet wordt ververst.</p> <p>(tenzij daar een heel goede reden voor is...)</p>	<p>Haalt één keer data remote op, en verwerkt die lokaal.</p> <p>Begrijpt de implicaties van deze keuzes.</p> <p>Haalt data asynchroon op en verwerkt die tot een interactieve visualisatie.</p>	<p>De data wordt – met reden - op verschillende momenten ververst of geïntegreerd met data uit een andere bron.</p> <p>User keuzes worden vertaald in opties voor filters en sortering.</p>	<p>Combineert aangereikte best practices met passende technieken, methoden, en/of activiteiten die door eigen onderzoek zijn verworven</p>
<p>Combineert principes, conventies en best-practices op het gebied van techniek en zet deze in om tot een onderhoudbaar, overdraagbaar prototype te komen</p> <p><i>Bewijslast: motivatie tech keuzes tijdens mondeling, evt. PB en/of README</i></p>	<p>Maakt geen gebruik van conventies en best practices. Komt daardoor niet tot een overdraagbaar prototype</p>	<p>Gebruikt de technologie (Svelte, D3) en de functionaliteiten die zij biedt. Past conventies toe om de overdraagbaarheid van het prototype te verbeteren</p>	<p>Structureert het prototype in overdraagbare componenten.</p> <p>En/of deelt bruikbare informatie over de structuur van het prototype in README.md</p>	<p>Gebruikt geavanceerde methoden en technieken die door eigen onderzoek zijn verworven om de kwaliteit van het prototype te optimaliseren</p>

Extra feedback / Inspiratie

- **Datahandling**
- Begrijp je, hoe / wanneer je collega data ophaalt?
- Begrijp je, waarom die dat zo doet?
- Hoe doe jij dat?
- Bespreek voor / nadelen

2 x 15 minuten code review

- In tweetallen
- Kies iemand waar je nog niet mee samen hebt gewerkt
- (Die ongeveer hetzelfde kan)

**Uncaught SyntaxError
Unexpected end of input**