Plan van Aanpak

Mijn doel voor FUN12 is om een 7 te halen als eindcijfer. Dit ga ik bereiken door aan te tonen dat ik alle leerdoelen beheers en een goedwerkende Killer App te maken. Ik ga een Killer App maken met een database die alle kaarten van het spel Hearthstone opslaat in een database. Met de app kun je doormiddel van zoektermen alle kaarten sorteren met gemeenschappelijke eigenschappen. Hierbij laad de app ook de afbeelding zien van de kaart zelf als die is geselecteerd.

De kaarten worden in een list box getoond en gerangschikt op mana cost. Doormiddel van een combo box kun je de kaarten ook sorteren op bijvoorbeeld naam of op welk type kaart. Verder komt er een afbeelding van de kaart te zien met de bijbehorende uitleg van de keywords op de kaart zodra erop geklikt word in de list box.

Verder komt er een optie om kaarten toe te voegen aan een deck en deze te kunnen opslaan in een list box en database. De app rekent uit hoeveel het deck in totaal kost doormiddel van de kost per kaart om deze te maken en hoeveel kaarten het deck uit bestaat. Ook is het mogelijk om de designer van de verschillende kaarten te sorteren op te vragen en te tonen.

Er wordt een waterval planning gebruikt om de App de maken. Eerst ga ik in week 10 t/m week 14 alle theorie over Klassen, Databases, Lijsten en SQL bestuderen en leren. In week 10 t/m week 14 kan ik met de theorie ook alvast een analyse maken van wat ik allemaal nodig heb voor de app, bijvoorbeeld een ER-model, hoe de database moet gaan functioneren (DB-model) en hoe de app eruit komt te zien. Na de analyse ga ik beginnen met programmeren en het testen van verschillende onderdelen. Uiteindelijk voeg ik alle verschillende onderdelen bij elkaar zodat er een app is waar alle onderdelen met elkaar samenwerken en alles goed functioneert zonder fouten.



