GeoMood

Versie: 0.1.0

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Projectteam (20 okt 2015) :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam en voornaam** | Volgt BE | Volgt  FE | Functie binnen het team |
| Deceulaer Dylan | X |  | Backend en frontend (ik volg enkel backend) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Deployment parameters(27 okt 2015)

|  |  |
| --- | --- |
| **TFS of GITHUB?** | github |
| **URL** | https://github.com/dylandeceulaer/Geofeelings |
| **LOGIN** (indien toepasselijk) |  |
| **ADMIN info** | Maak minstens een admin met volgende login: docent@nmct met pwd docent1@nmct |
|  |  |
|  |  |

# Gebruikerseisen(20 okt 2015)

Wat verwacht de gebruiker van je toepassing?

De toepassing is gebaseerd op Geofeelings. Het is een sociaal media platform waar een gebruiker een account kan aanmaken en gebaseerd op locatie kan melden of het daar leuk of niet leuk is. De input van verschillende gebruikers in die buurt word gevisualiseerd op een map.

Wat zijn de drie belangrijkste elementen, die een meerwaarde bieden?

1. Real time weergeven waar de sfeer is op bepaalde plaatsen.
2. Timelapse weergeven van de gevoelens over een jaar
3. Real time persoon selecteren om mee te communiceren.

# Implementatie –methodiek & technologie

//”beknopte” analyse , die wat en waarom van de gebruikte technologie opsomt.

## FrontEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| Jade |  |  |
| Jquery.ui |  |  |
| (Jade-)Bootstrap |  |  |

Noot: ..

## BackEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| MongoDB |  |  |
| Node.JS |  |  |
| Express |  |  |
| Passport |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Noot: …..

# Planning

# Realisatie volgens planning

# Toekomstplannen of mogelijke uitbreidingen

# Succesfactoren

# Conclusie: