

# HoGent

BEDRIJF  
EN  
- ORGANISATIE

Faculteit Bedrijf en Organisatie  
Valentin Vaerwyckweg 1  
9000 GENT

ACADEMIEJAAR 2016-2017  
OPLEIDING TOEGEPASTE INFORMATICA

## PROJECTWERK Opleidingsonderdeel ‘Projecten – Workshops I’

*Pazaak*

**GROEP: 52**

**STUDENTEN:**

*Delmeiren Jonathan*

*El Kaddouri Ismail*

*Haleydt Renaat*

*Van Lombergen Simon*

**BEGELEIDER:**

*L. Vuyge*

# Inhoud

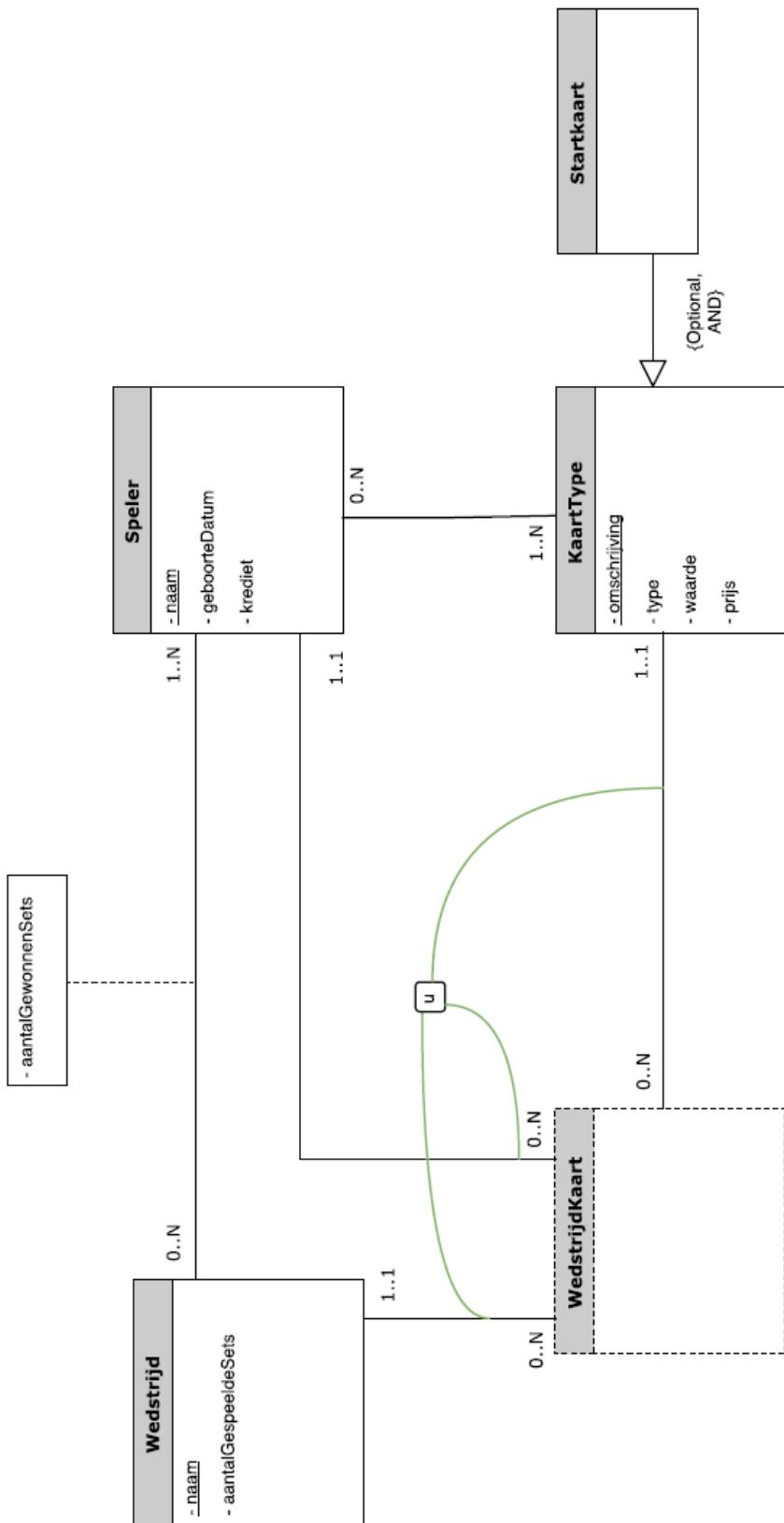
PROJECTWERK Opleidingsonderdeel ‘Projecten – Workshops I’ .....	1
Databank .....	5
ERD .....	5
Mapping .....	6
Code.....	6
Creatie tabellen.....	6
Creatie startstapel.....	8
Creatie extra kaarten.....	8
Use Case Diagram.....	9
DCD Domein .....	10
Use Case 1: Maak nieuwe speler.....	11
Analyse .....	11
Activity Diagram .....	11
DM .....	12
SSD + OC .....	12
Ontwerp .....	13
Use Case 2: Start Pazaak .....	15
Analyse .....	15
Activity Diagram .....	15
DM .....	16
SSD + OC .....	16
Ontwerpen .....	16
Use Case 3: Maak nieuwe wedstrijd .....	17
Analyse .....	17
Activity Diagram .....	17
DM .....	19
SSD + OC .....	20
Ontwerp .....	21
Use Case 4: Maak nieuwe wedstrijdstapel .....	24
Analyse .....	24
Activity Diagram .....	24
DM .....	25
SSD + OC .....	26
Ontwerp .....	27

Use Case 5: Speel wedstrijd .....	29
Analyse .....	29
Activity Diagram .....	29
DM .....	30
SSD + OC .....	31
Ontwerpen .....	32
Use Case 6: Speel set.....	34
Analyse .....	34
Activity Diagram .....	34
DM .....	37
SSD + OC .....	38
Ontwerpen .....	42
Use Case 7: Koop kaart.....	51
Analyse .....	51
Activity Diagram .....	51
DM .....	52
SSD + OC .....	53
Ontwerpen .....	54
Use Case 8: Bewaar wedstrijd .....	57
Analyse .....	57
Activity Diagram .....	57
DM .....	58
SSD + OC .....	59
Ontwerpen .....	61
Use Case 9: .....	62
Analyse .....	62
Activity Diagram .....	62
DM .....	63
SSD + OC .....	63
Ontwerpen .....	64
Zelfreflectie .....	66
Delmeiren Jonathan .....	66
El Kaddouri Ismail .....	67
Haleydt Renaat.....	68
Van Lombergen Simon .....	69

Bijlagen .....	70
Bijlage 1: GUI .....	70
Bijlage 2: Test handleiding .....	81
Bijlage 3 : Opvolgins document.....	84
Bijlage 4: Logboek.....	108

# Databank

ERD



## Mapping

Wedstrijd(naam, aantalGespeeldeSets)

Speler(naam, geboorteDatum, krediet)

KaartType(omschrijving, type, waarde, prijs, isStartKaart)

KaartSpeler(naamSpeler, omschrijving)

naamSpeler: vreemde sleutel, verwijst naar naam uit Speler, verplicht

omschrijving: vreemde sleutel, verwijst naar omschrijving uit Kaart, verplicht

WedstrijdSpeler(naamSpeler, naamWedstrijd, aantalGewonnenSets)

naamSpeler: vreemde sleutel, verwijst naar naam uit Speler, verplicht

naamWedstrijd: vreemde sleutel, verwijst naar naam uit Wedstrijd, verplicht

WedstrijdKaartSpeler(naamSpeler, naamWedstrijd, omschrijving)

naamSpeler: vreemde sleutel, verwijst naar naam uit Speler, verplicht

naamWedstrijd: vreemde sleutel, verwijst naar naam uit Wedstrijd, verplicht

omschrijving: vreemde sleutel, verwijst naar omschrijving uit Kaart, verplicht

## Code

Creatie tabellen

```
-- Table `ID222177_g52`.`Kaart`  
--  
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ID222177_g52`.`Kaart` (  
    `spelerNaam` VARCHAR(50) NOT NULL,  
    `omschrijving` VARCHAR(10) NOT NULL,  
    PRIMARY KEY (`spelerNaam`, `omschrijving`),  
    CONSTRAINT `Kaart_ibfk_1`  
        FOREIGN KEY (`spelerNaam`)  
        REFERENCES `ID222177_g52`.`Speler` (`naam`),  
    CONSTRAINT `Kaart_ibfk_2`  
        FOREIGN KEY (`omschrijving`)  
        REFERENCES `ID222177_g52`.`Kaarttype` (`omschrijving`)  
        ON DELETE CASCADE  
        ON UPDATE CASCADE)  
ENGINE = InnoDB  
DEFAULT CHARACTER SET = latin1;
```

```

-- Table `ID222177_g52`.`Kaarttype`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ID222177_g52`.`Kaarttype` (
  `kaarttype` VARCHAR(10) NOT NULL,
  `waarde` INT(11) NOT NULL,
  `omschrijving` VARCHAR(10) NOT NULL,
  `startstapel` TINYINT(1) NOT NULL,
  `prijs` INT(11) NULL DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`omschrijving`))
ENGINE = InnoDB
DEFAULT CHARACTER SET = latin1;

-- Table `ID222177_g52`.`Speler`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ID222177_g52`.`Speler` (
  `naam` VARCHAR(50) NOT NULL,
  `geboortejaar` INT(11) NOT NULL,
  `krediet` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`naam`))
ENGINE = InnoDB
DEFAULT CHARACTER SET = latin1;

-- Table `ID222177_g52`.`Wedstrijd`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ID222177_g52`.`Wedstrijd` (
  `naam` VARCHAR(50) NOT NULL,
  `aantalGespeeldeSets` INT(1) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`naam`))
ENGINE = InnoDB
DEFAULT CHARACTER SET = latin1;

-- Table `ID222177_g52`.`WedstrijdKaartSpeler`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ID222177_g52`.`WedstrijdKaartSpeler` (
  `naamWedstrijd` VARCHAR(50) NOT NULL,
  `naamSpeler` VARCHAR(50) NOT NULL,
  `omschrijving` VARCHAR(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`naamWedstrijd`, `naamSpeler`, `omschrijving`),
  CONSTRAINT `WedstrijdKaartSpeler_ibfk_1`
    FOREIGN KEY (`naamSpeler`)
    REFERENCES `ID222177_g52`.`Speler`(`naam`),
  CONSTRAINT `WedstrijdKaartSpeler_ibfk_2`
    FOREIGN KEY (`omschrijving`)
    REFERENCES `ID222177_g52`.`Kaarttype`(`omschrijving`),
  CONSTRAINT `WedstrijdKaartSpeler_ibfk_3`
    FOREIGN KEY (`naamWedstrijd`)
    REFERENCES `ID222177_g52`.`Wedstrijd`(`naam`))
ENGINE = InnoDB
DEFAULT CHARACTER SET = latin1;
CREATE INDEX `naamSpeler` ON `ID222177_g52`.`WedstrijdKaartSpeler`(`naamSpeler` ASC);
CREATE INDEX `omschrijving` ON `ID222177_g52`.`WedstrijdKaartSpeler`(`omschrijving` ASC);

```

```
-- Table `ID222177_g52`.`WedstrijdSpeler`  
--  
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ID222177_g52`.`WedstrijdSpeler` (  
    `naamWedstrijd` VARCHAR(50) NOT NULL,  
    `naamSpeler` VARCHAR(50) NOT NULL,  
    `aantalGewonnenSets` INT(1) NOT NULL,  
    PRIMARY KEY (`naamWedstrijd`, `naamSpeler`),  
    CONSTRAINT `WedstrijdSpeler_ibfk_1`  
        FOREIGN KEY (`naamWedstrijd`)  
            REFERENCES `ID222177_g52`.`Wedstrijd` (`naam`),  
    CONSTRAINT `WedstrijdSpeler_ibfk_2`  
        FOREIGN KEY (`naamSpeler`)  
            REFERENCES `ID222177_g52`.`Speler` (`naam`))  
ENGINE = InnoDB  
DEFAULT CHARACTER SET = latin1;  
CREATE INDEX `naamSpeler` ON `ID222177_g52`.`WedstrijdSpeler`(`naamSpeler` ASC);
```

### Creatie startstapel

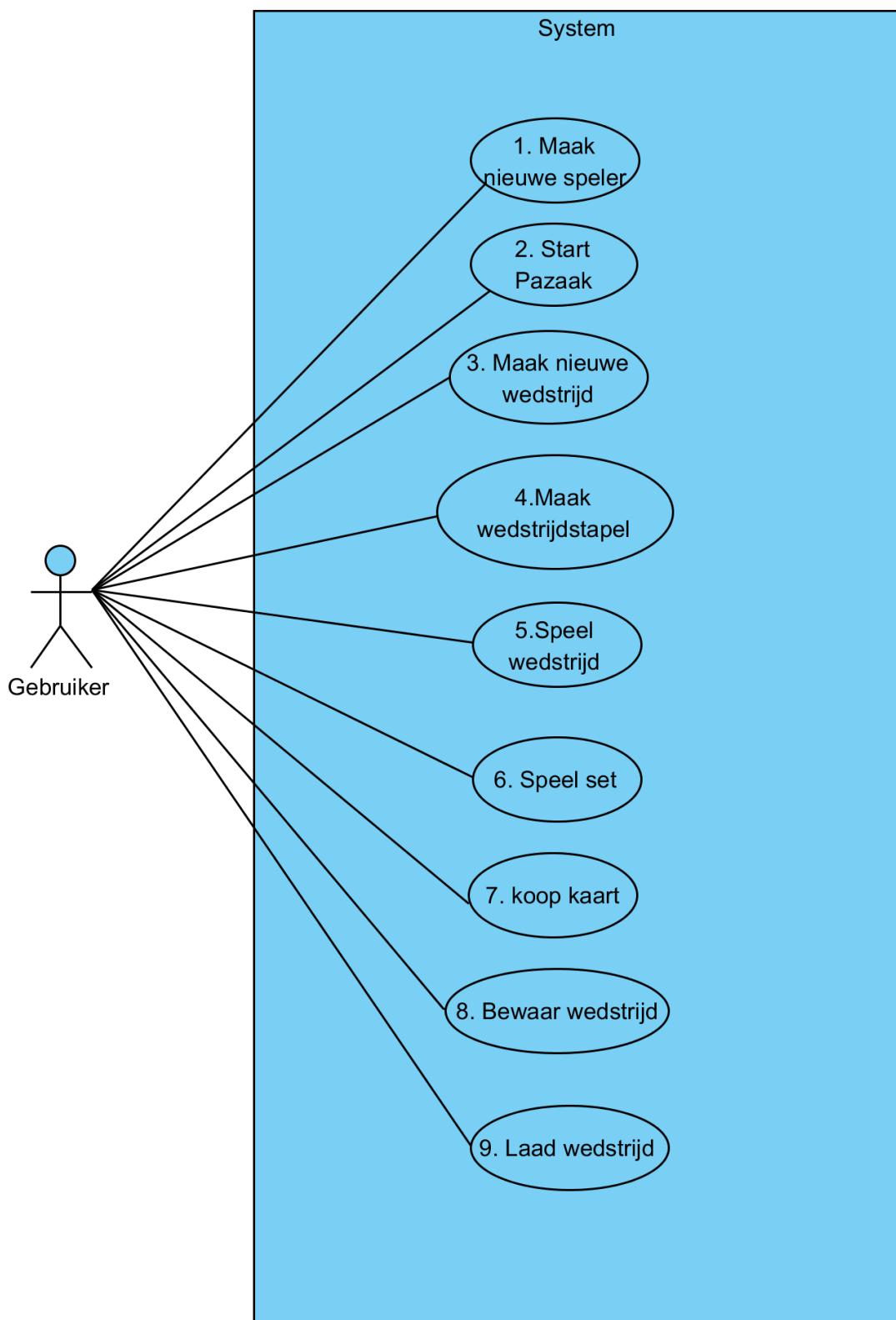
```
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('+',2,'+2',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('+',4,'+4',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('+',5,'+5',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('+',6,'+6',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('+/-',1,'+1/-1',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('+/-',3,'+3/-3',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('-',1,'-1',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('-',2,'-2',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('-',3,'-3',true);  
INSERT INTO Kaarttype(kaarttype, waarde, omschrijving, startstapel) VALUES ('-',5,'-5',true);
```

### Creatie extra kaarten

```
INSERT INTO `ID222177_g52`.`Kaarttype`(`kaarttype`, `waarde`, `omschrijving`, `startstapel`, `prijs`)  
VALUES ('xT', '1', 'xT1', '0', '20');  
INSERT INTO `ID222177_g52`.`Kaarttype`(`kaarttype`, `waarde`, `omschrijving`, `startstapel`, `prijs`)  
VALUES ('D', '0', 'D', '0', '30');  
INSERT INTO `ID222177_g52`.`Kaarttype`(`kaarttype`, `waarde`, `omschrijving`, `startstapel`, `prijs`)  
VALUES ('x&y', '2', '2&4', '0', '50');  
UPDATE `ID222177_g52`.`Kaarttype` SET `omschrijving`='1T' WHERE `kaarttype`='xT' AND `waarde`='1';  
INSERT INTO `ID222177_g52`.`Kaarttype`(`kaarttype`, `waarde`, `omschrijving`, `startstapel`, `prijs`)  
VALUES ('x&y', '3', '3&6', '0', '50');  
INSERT INTO `ID222177_g52`.`Kaarttype`(`kaarttype`, `waarde`, `omschrijving`, `startstapel`, `prijs`)  
VALUES ('x+/-y', '1', '1+/-2', '0', '100');
```

# Use Case Diagram

Visual Paradigm Standard(University College Ghent)  
Use Case Diagram Pazaak



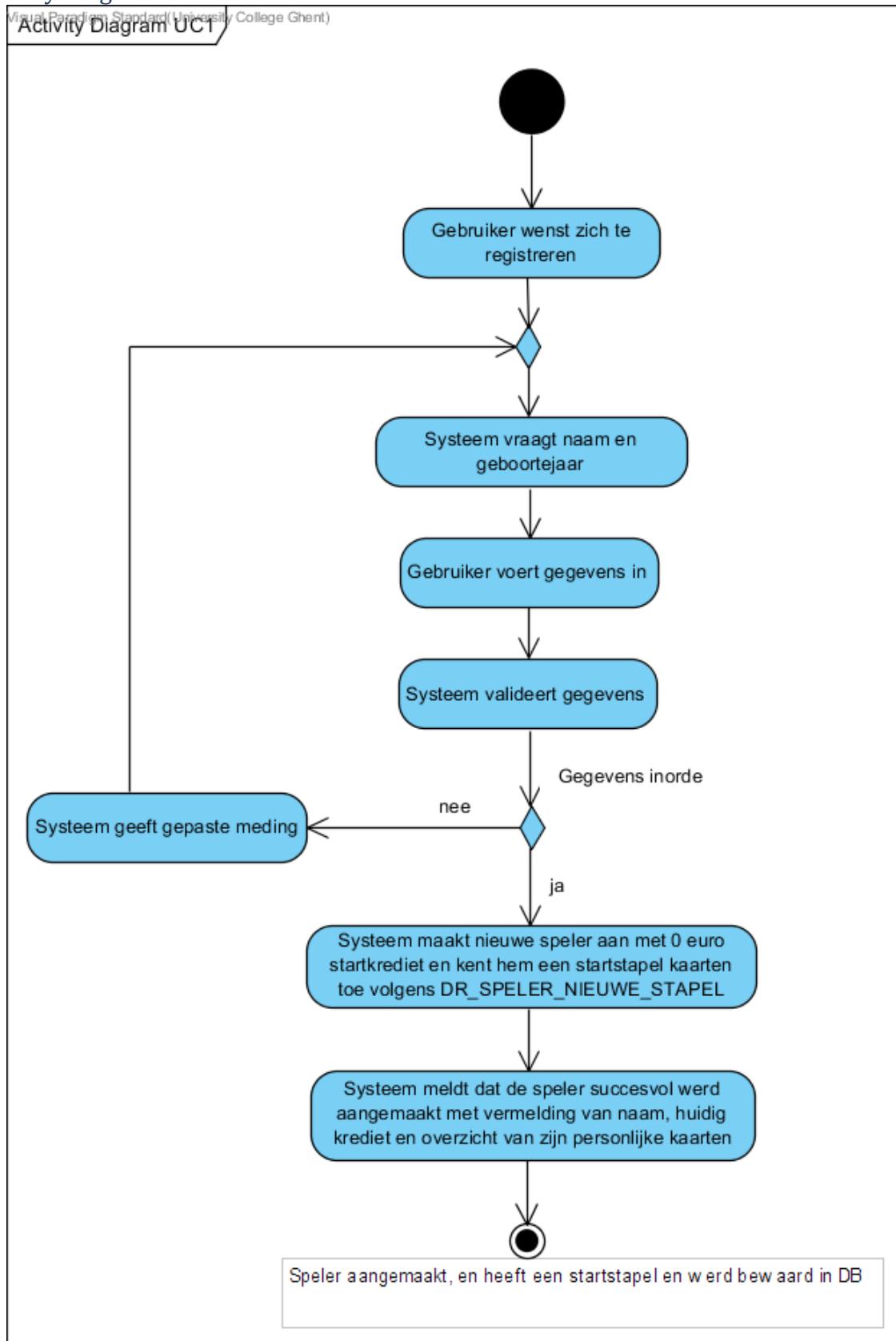
## **DCD Domein**

HIER moet a3 blad dcd domein komen

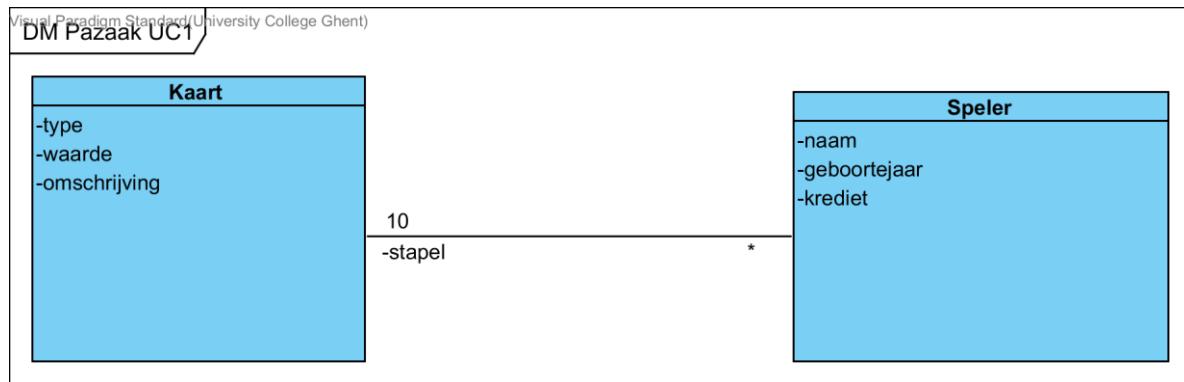
# Use Case 1: Maak nieuwe speler

## Analyse

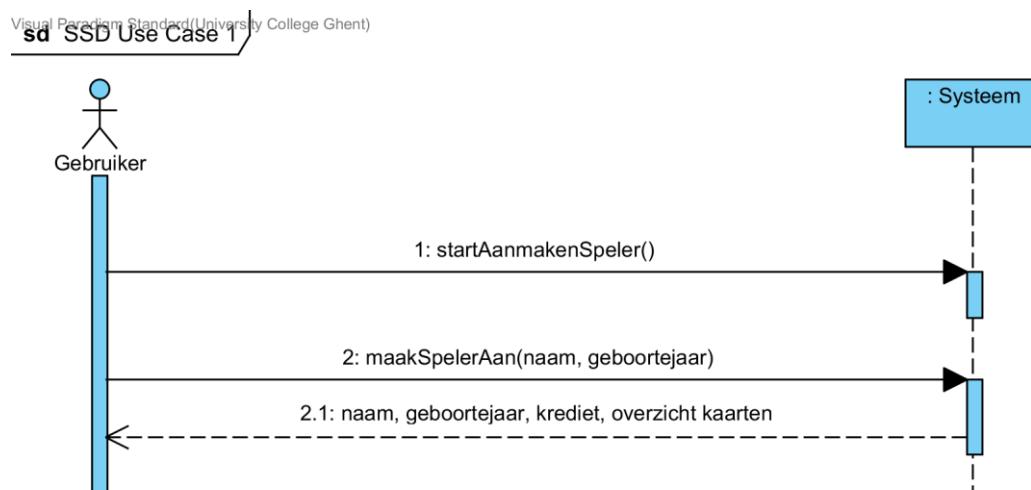
### Activity Diagram



## DM

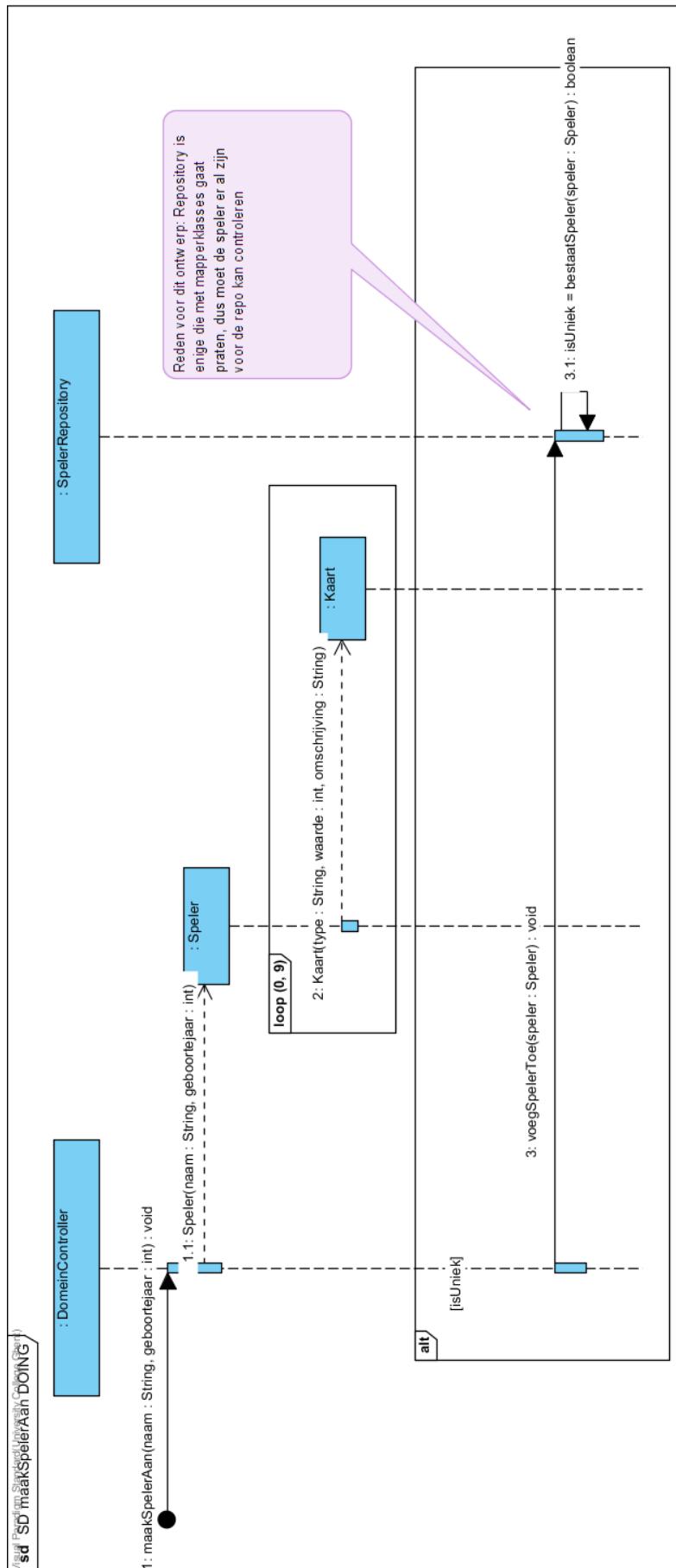


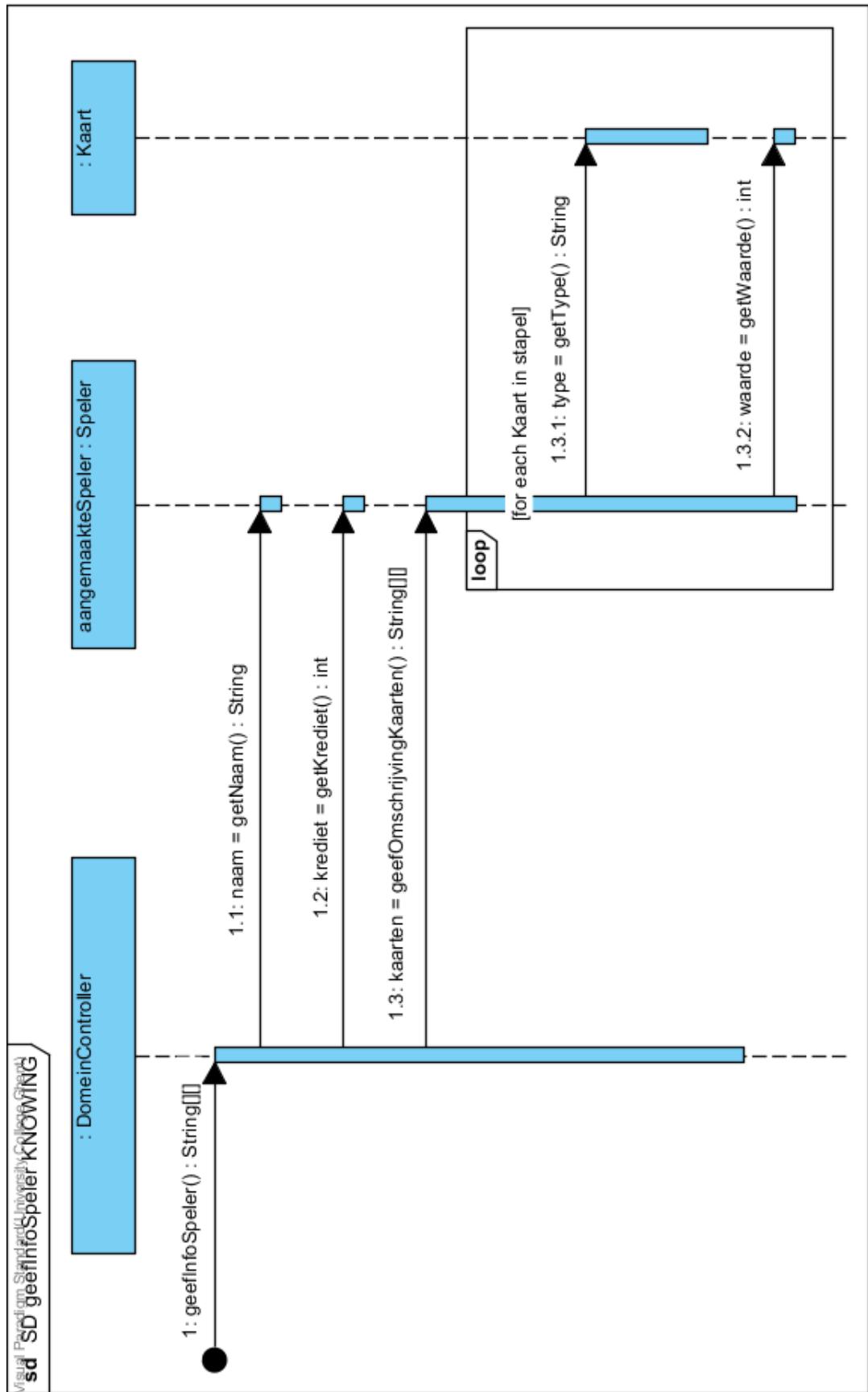
## SSD + OC



<b>Contract</b>	Maak een nieuwe speler aan
<b>Operation</b>	2: maakSpelerAan(naam, geboortejaar)
<b>Cross References</b>	Use Case 1: maak nieuwe speler
<b>Precondities</b>	Instantie van Spel aangemaakt
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Instantie van klasse Speler gemaakt en attributen naam, leeftijd en krediet ingesteld</li> <li>● Instantie kaarten aangemaakt, attributen soort en waarde ingesteld en geassocieerd met Speler</li> </ul>

## Ontwerp

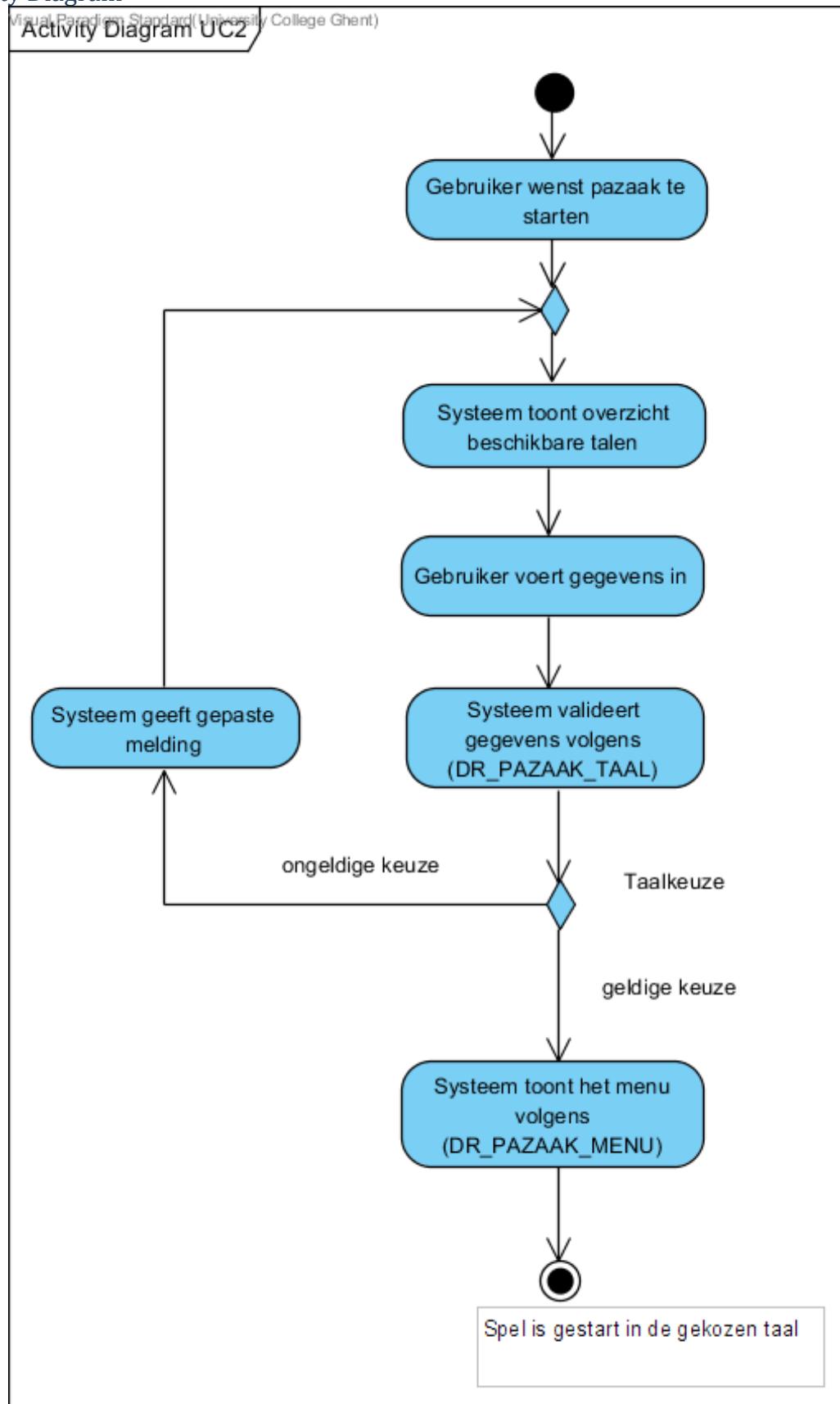




## Use Case 2: Start Pazaak

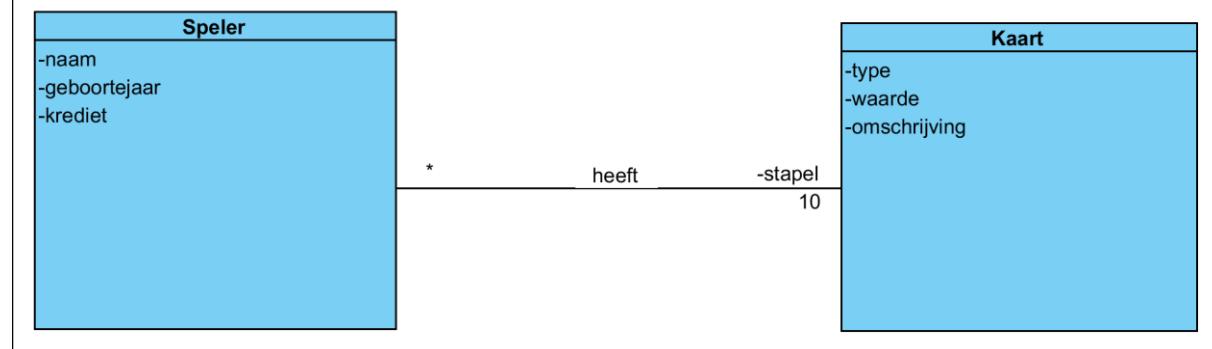
### Analyse

#### Activity Diagram



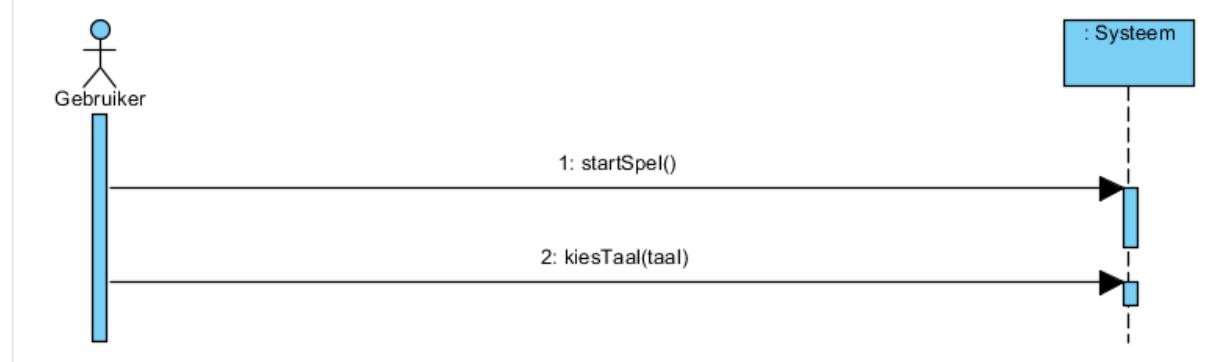
## DM

Visual Paradigm Standard(University College Ghent)  
DM Pazaak UC2



## SSD + OC

Visual Paradigm Standard(University College Ghent)  
sd SSD UC2



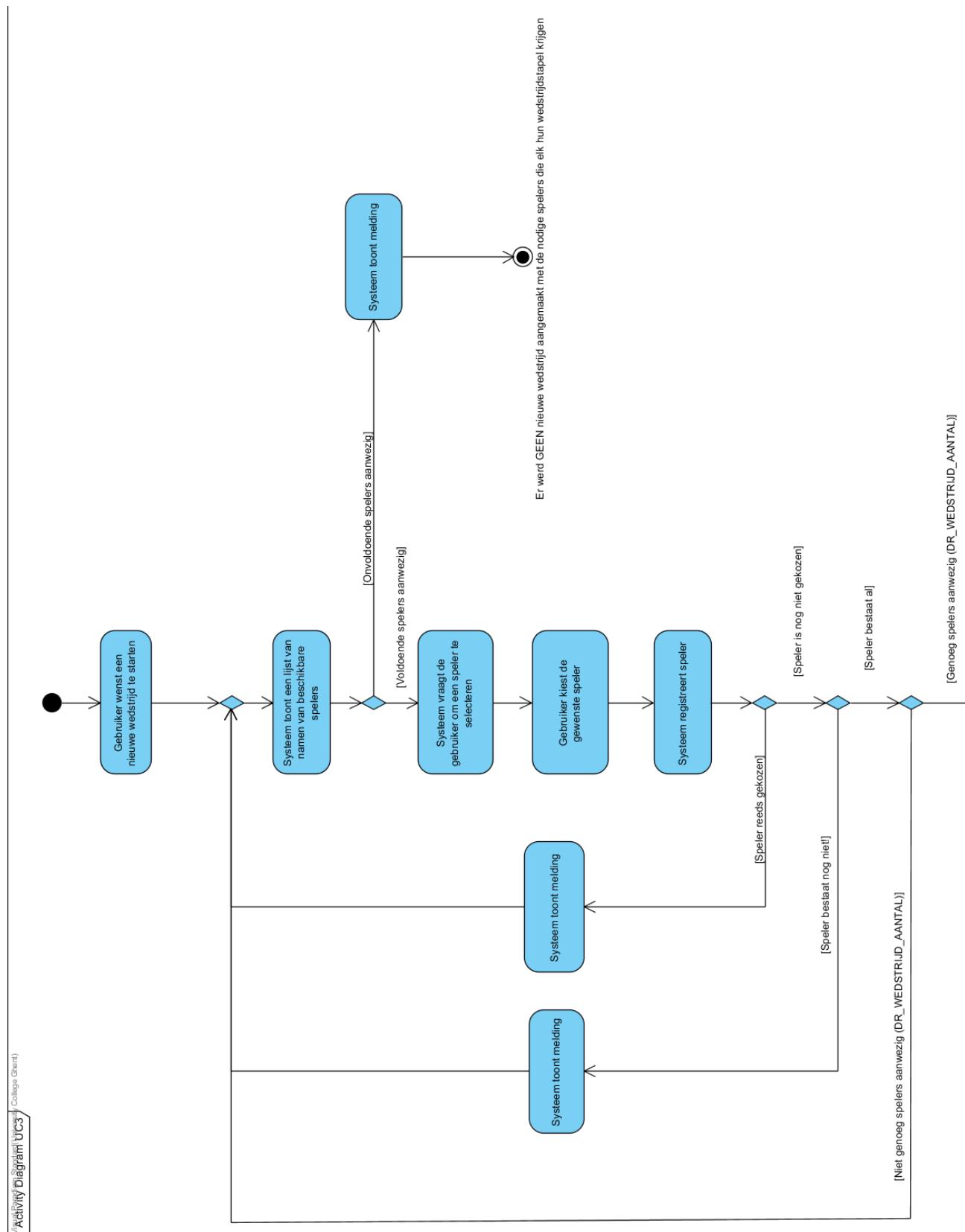
## Ontwerpen

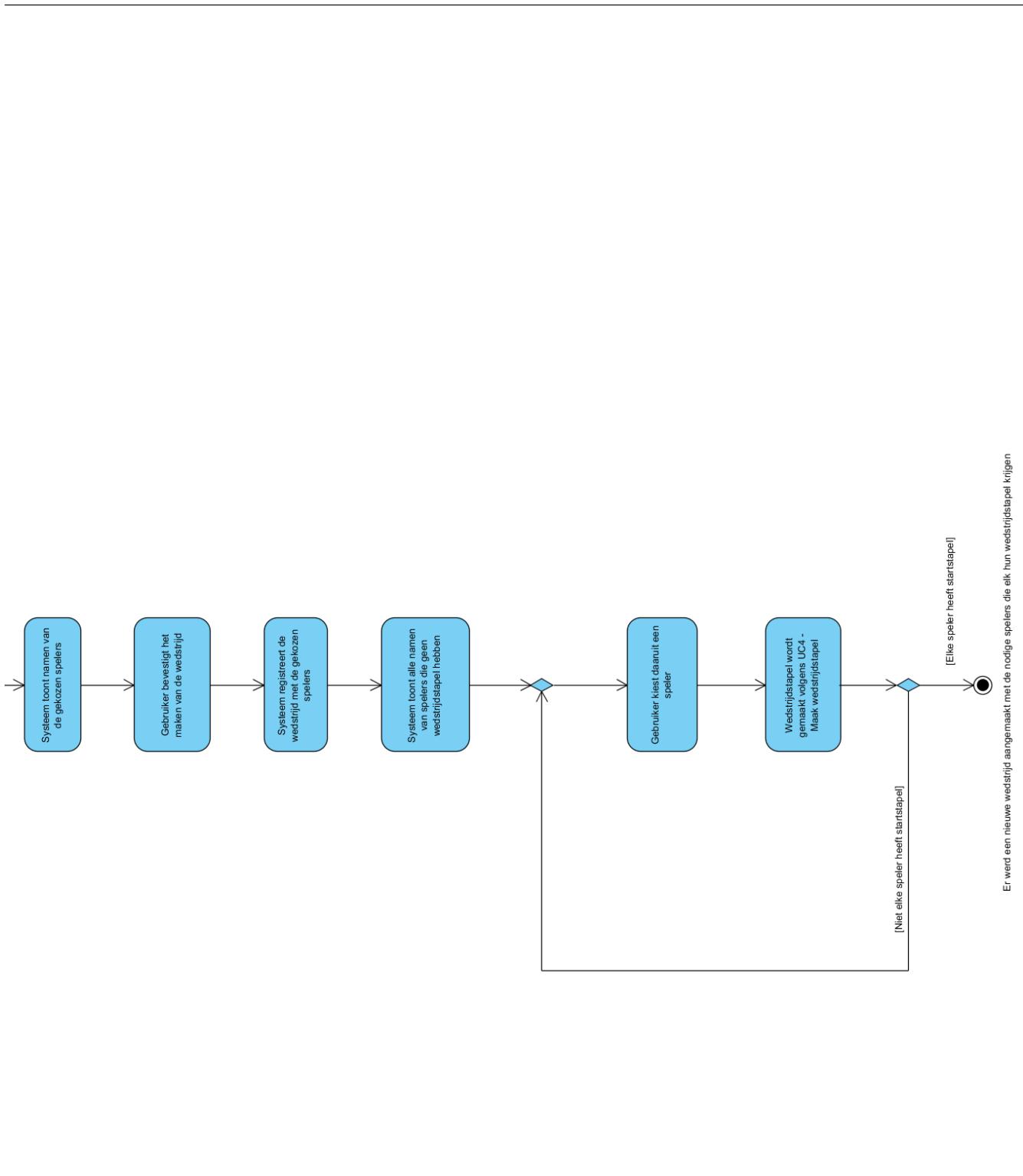
Geen ontwerp

# Use Case 3: Maak nieuwe wedstrijd

## Analyse

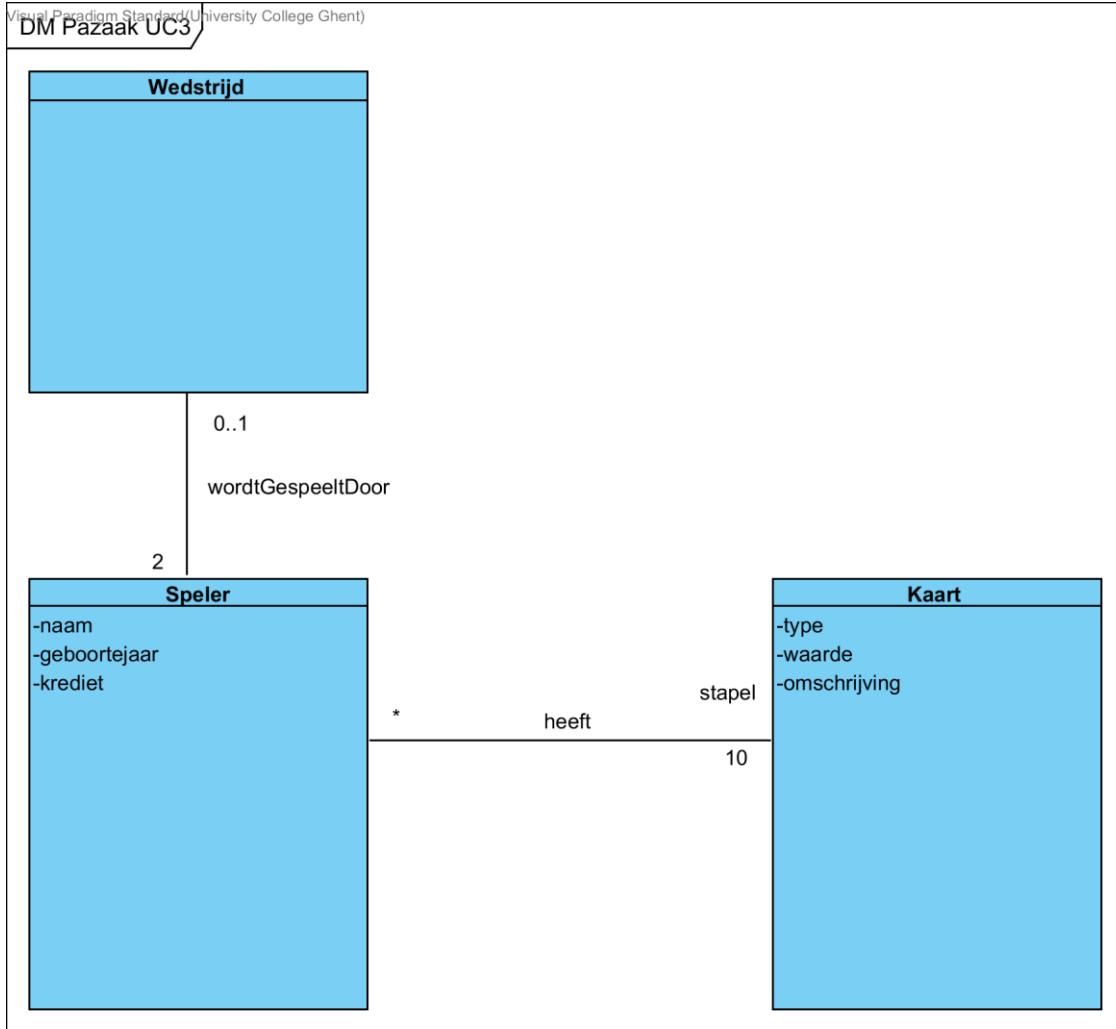
### Activity Diagram





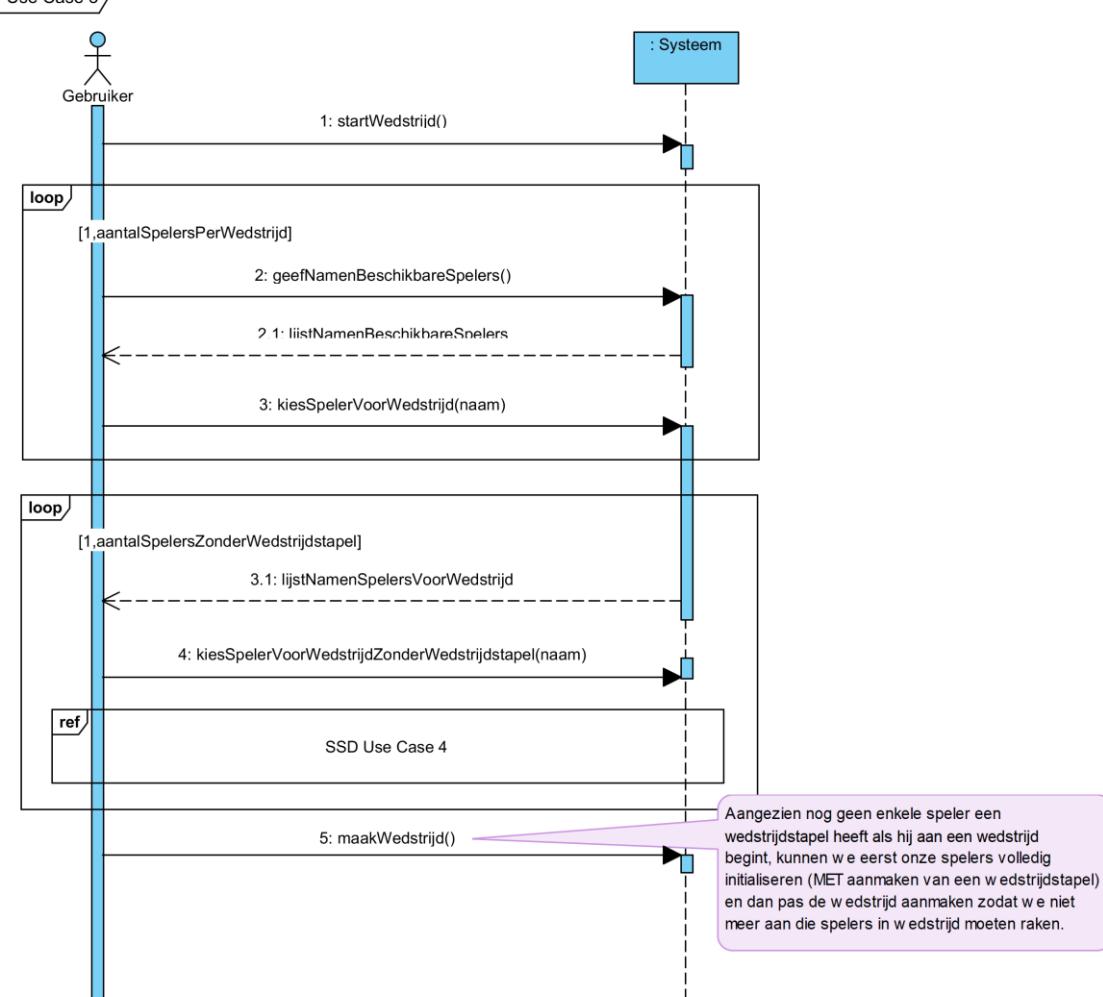
## DM

Visual Paradigm Standard/University College Ghent  
DM Pazaak UC3



## SSD + OC

Visual Paradigm Standard (University College Ghent)

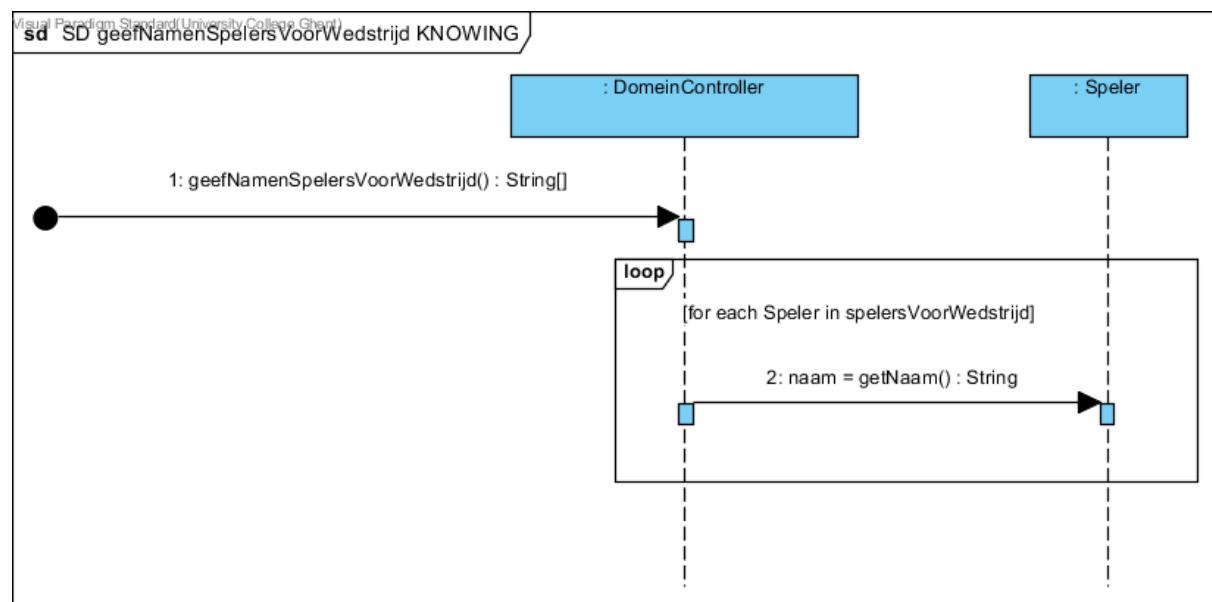
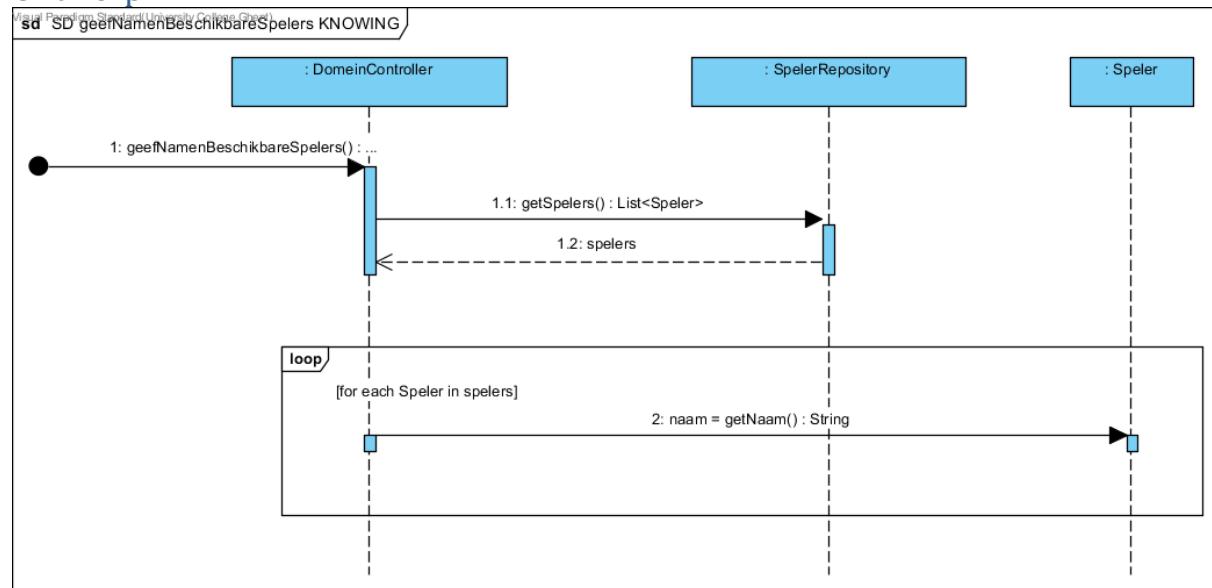


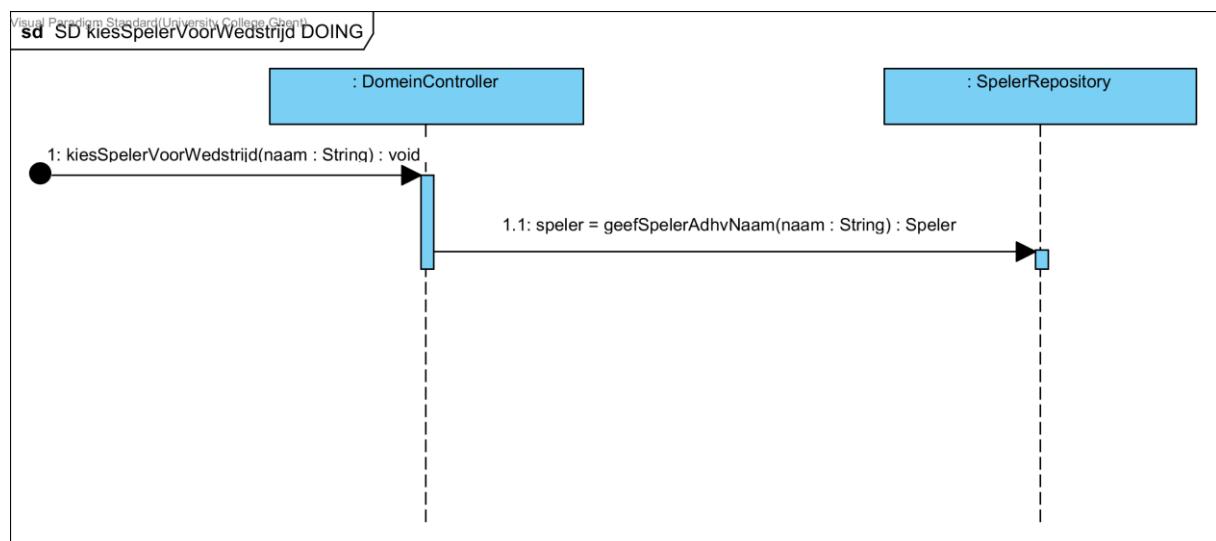
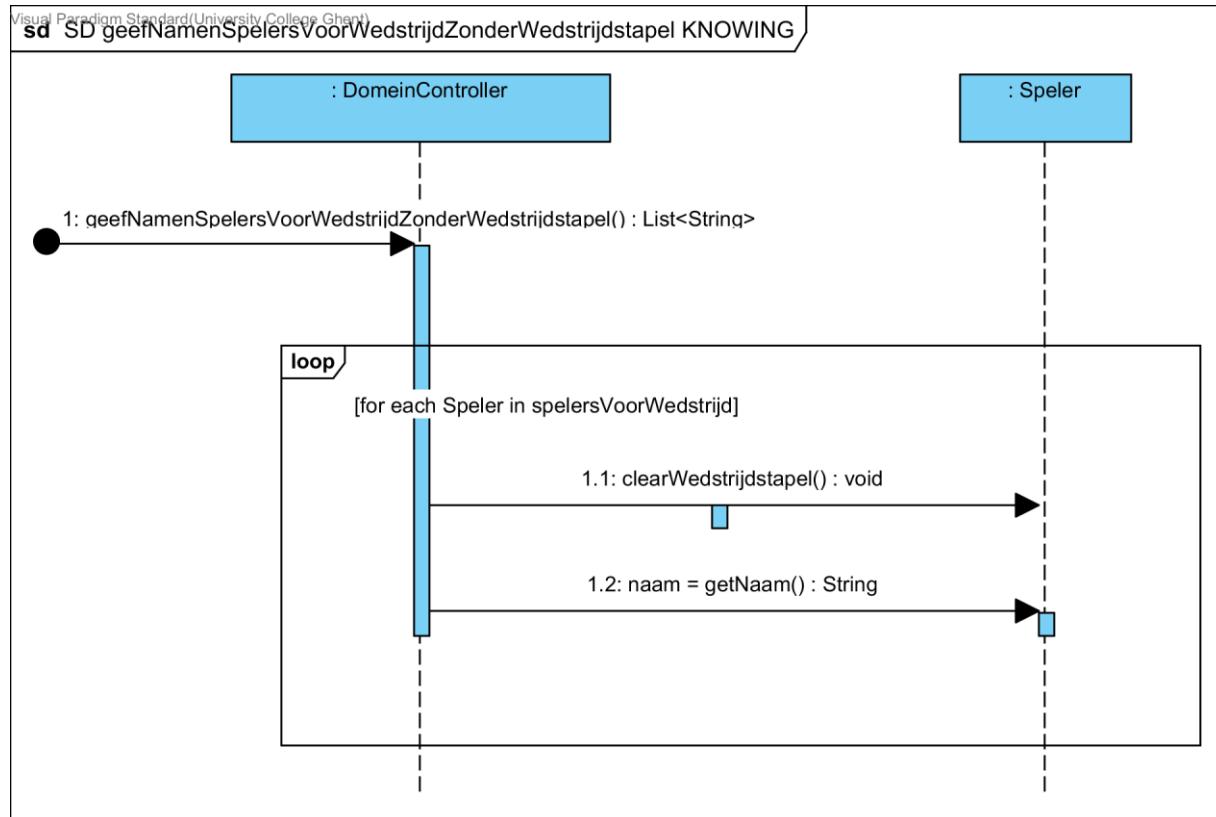
<b>Contract</b>	Registreer gekozen speler voor wedstrijd
<b>Operation</b>	3: kiesSpelerVoorWedstrijd(naam)
<b>Cross References</b>	Use Case 3: maak nieuwe wedstrijd
<b>Precondities</b>	Er werd een taalkeuze gemaakt
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Associatie gemaakt tussen Speler en DomeinController, namelijk de lijst van Spelers: spelersVoorWedstrijd</li> </ul>

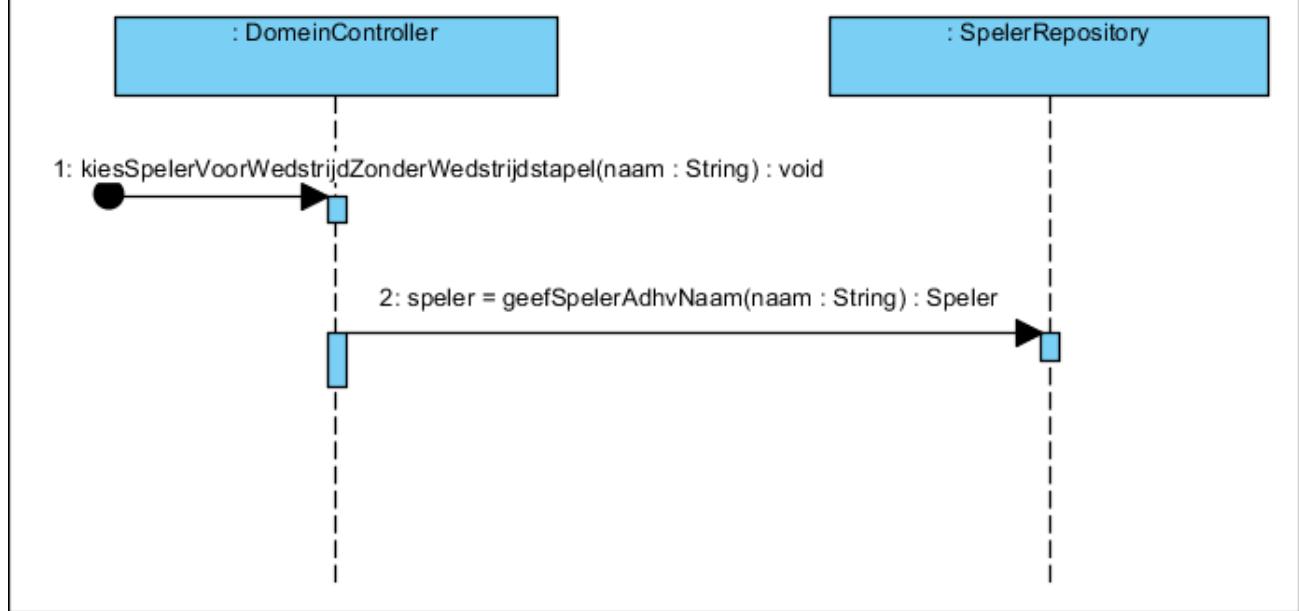
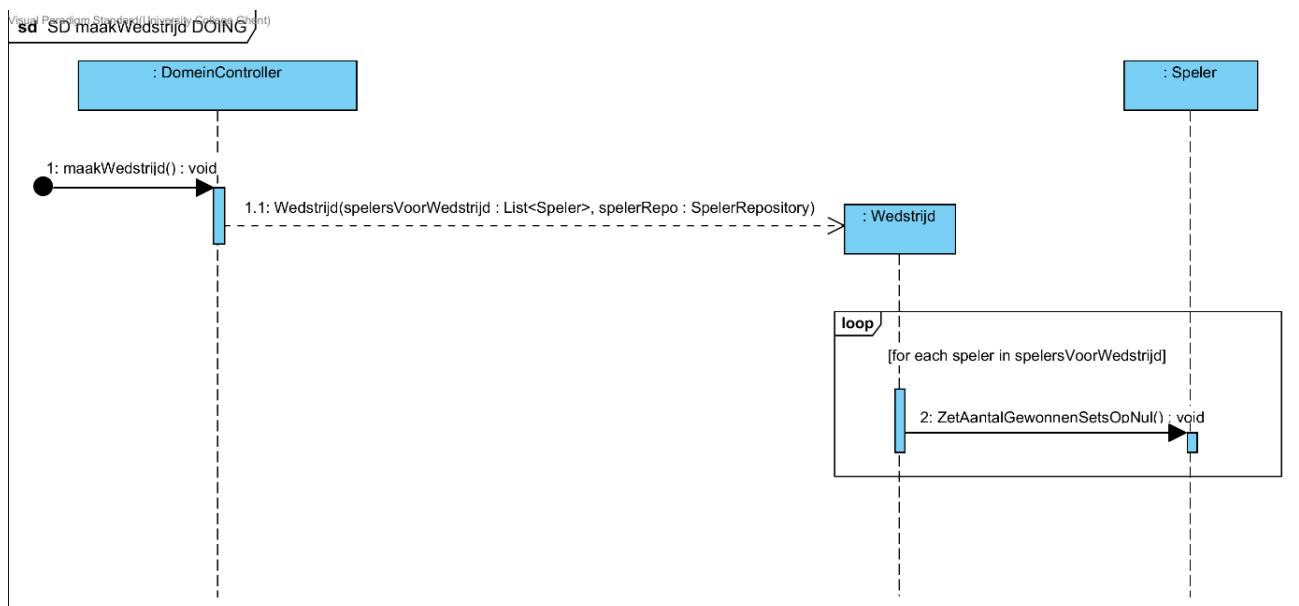
<b>Contract</b>	Maak een nieuwe wedstrijd aan
<b>Operation</b>	4: maakWedstrijd()
<b>Cross References</b>	Use Case 3: maak nieuwe wedstrijd
<b>Precondities</b>	Er werd een taalkeuze gemaakt
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instantie van klasse Wedstrijd aangemaakt</li> <li>Associatie gemaakt tussen Wedstrijd en DomeinController</li> <li>Associatie gemaakt tussen Wedstrijd en Speler</li> </ul>

<b>Contract</b>	Registreer gekozen speler voor aanmaken wedstrijdstapel
<b>Operation</b>	5: kiesSpelerVoorWedstrijdZonderWedstrijdstapel(naam)
<b>Cross References</b>	Use Case 3: maak nieuwe wedstrijd
<b>Precondities</b>	Er werd een taalkeuze gemaakt
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Associatie gemaakt tussen Speler en DomeinController, namelijk de Speler: spelervoorWedstrijdZonderWedstrijdstapel</li> </ul>

## Ontwerp



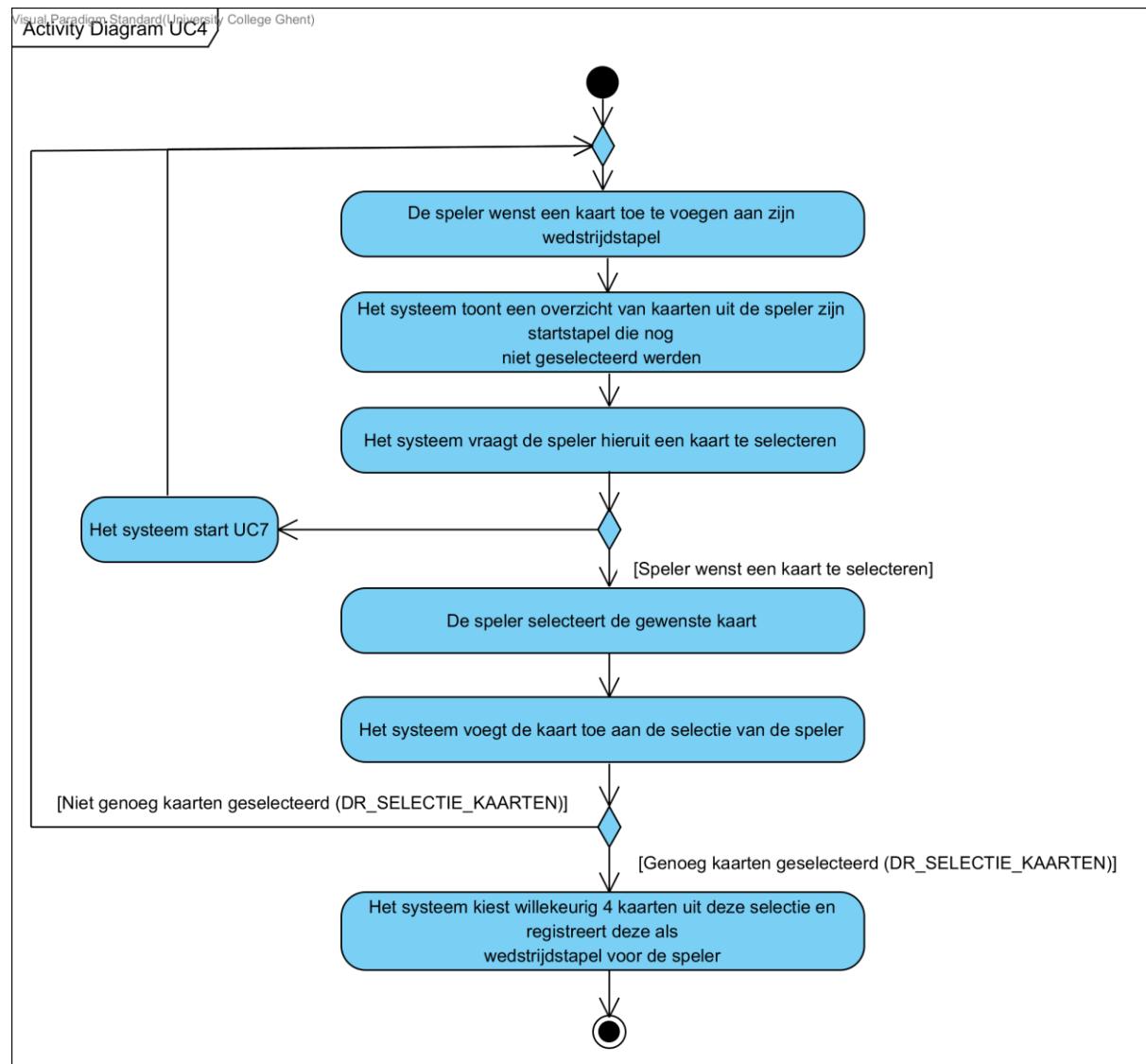


**sd SD kiesSpelerVoorWedstrijdZonderWedstrijdstapel DOING****sd SD maakWedstrijd DOING**

# Use Case 4: Maak nieuwe wedstrijdstapel

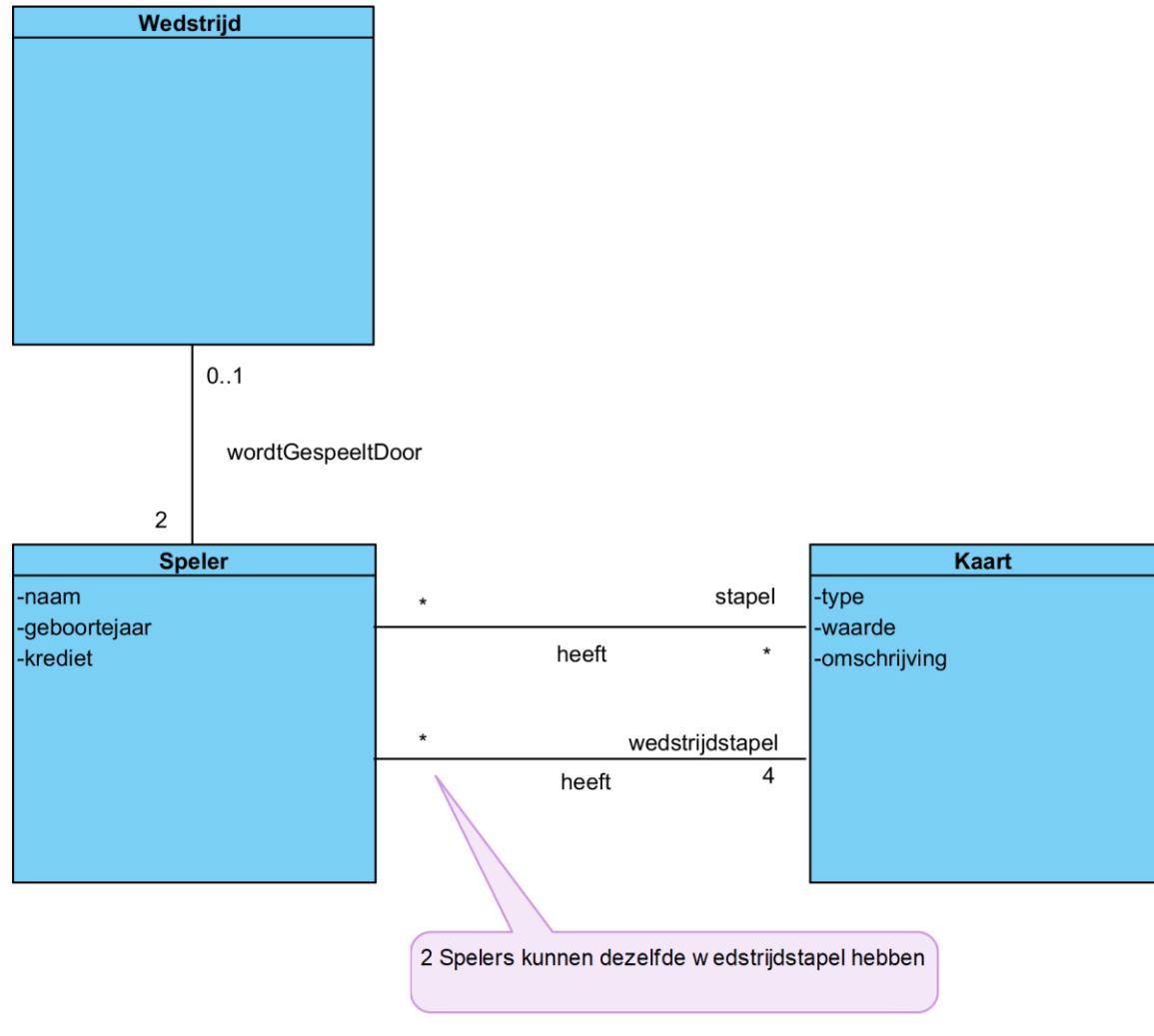
## Analyse

### Activity Diagram



## DM

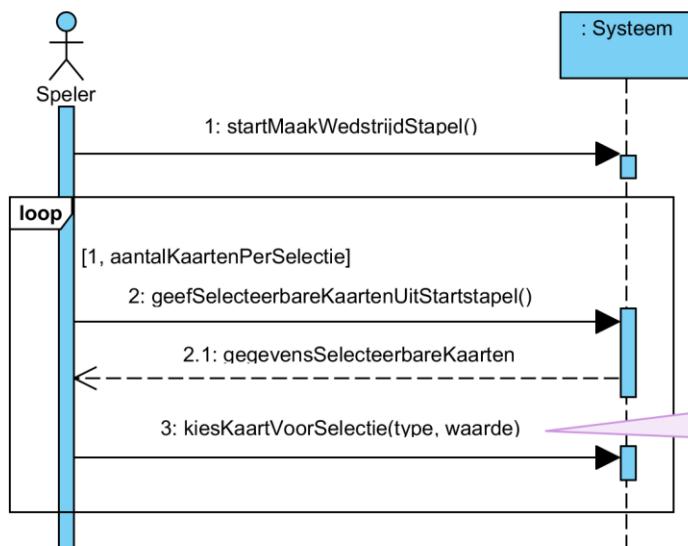
Visual Paradigm Standard/University College Ghent  
DM Pazaak UC4



## SSD + OC

Visual Paradigm Standard (University College Ghent)

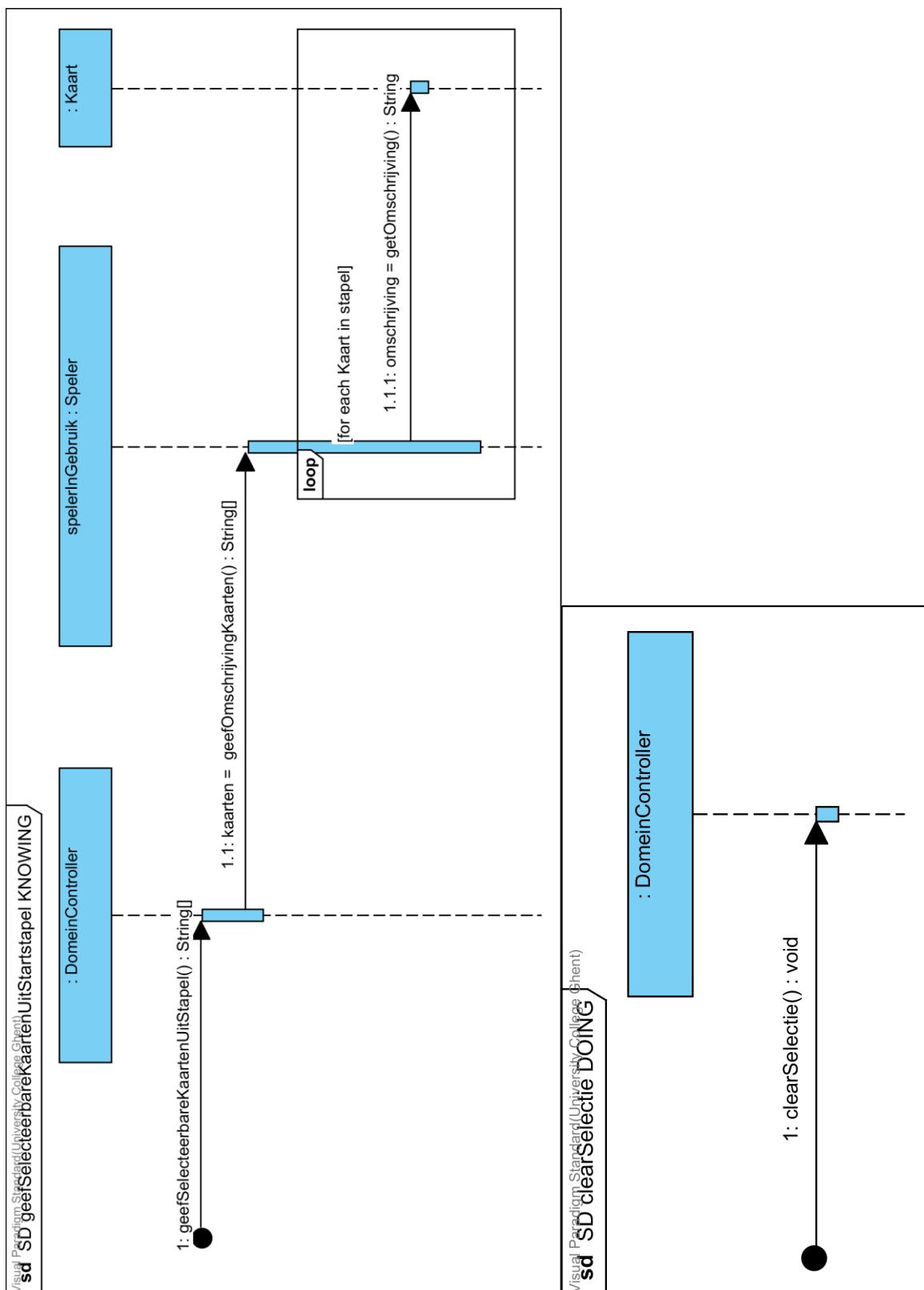
**sd SSD Use Case 4**

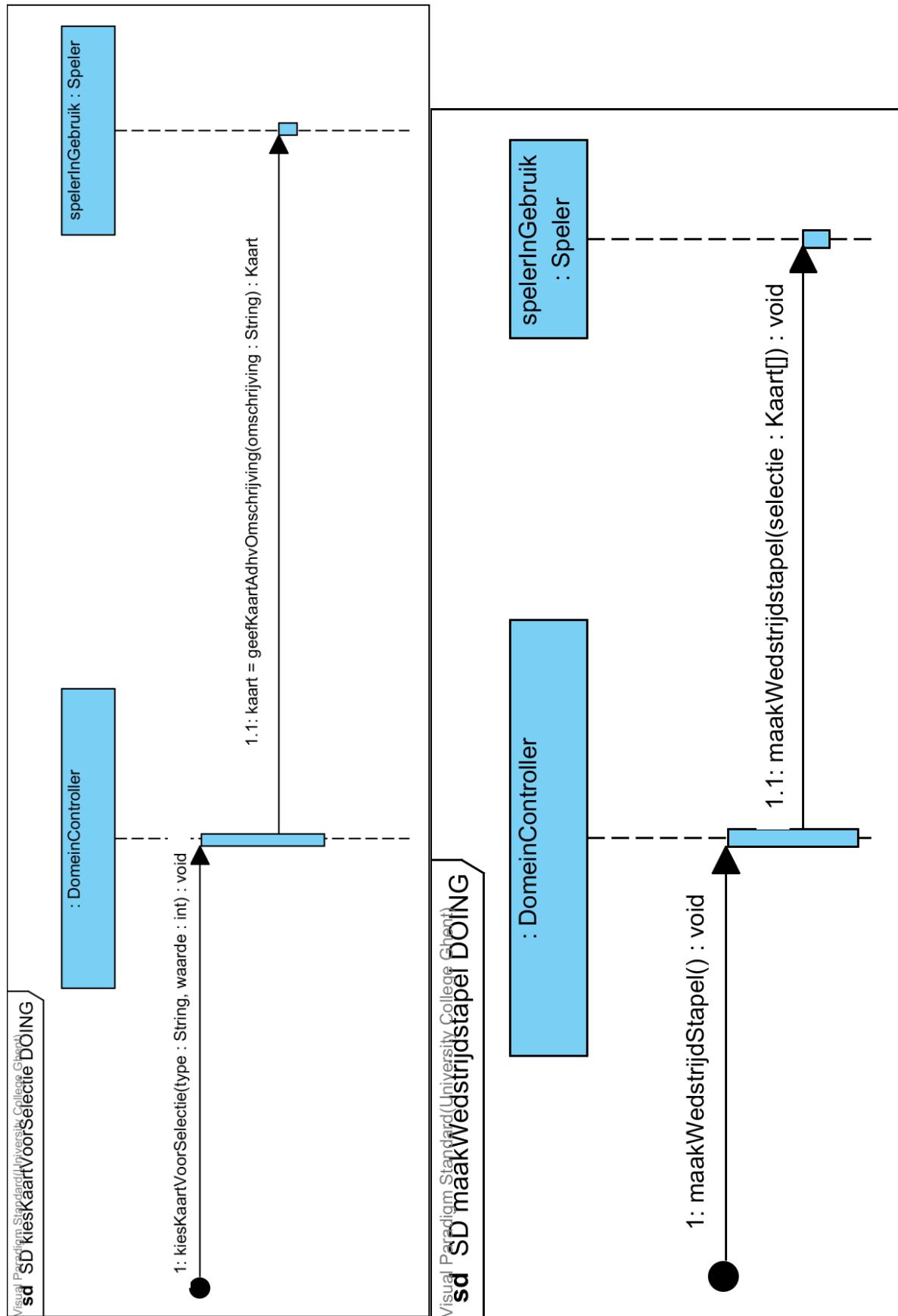


Als de selectie 6 kaarten bevat zal binnen de functie 'kiesKaartVoorSelectie' de wedstrijdstapel aangemaakt worden en de 'spelerInGebruik' vervangen worden met zijn oude versie in 'spelersVoorWedstrijd'.

Contract	Voeg kaart toe aan selectie Speler
Operation	3: kiesKaartVoorSelectie(type, waarde)
Cross References	Use Case 4: maak wedstrijdstapel
Precondities	Er is een nieuwe wedstrijd met spelers én één speler ervan werd geselecteerd om de wedstrijdstapel aan te maken
Postcondities	<ul style="list-style-type: none"> <li>Methode aangeroepen voor de eerste keer: associatie gemaakt tussen Speler en Kaart, namelijk de lijst van Kaarten: selectie + eerste Kaart eraan toegevoegd</li> <li>Volgende methode-oproepen: Kaart toegevoegd aan selectie</li> </ul>

## Ontwerp

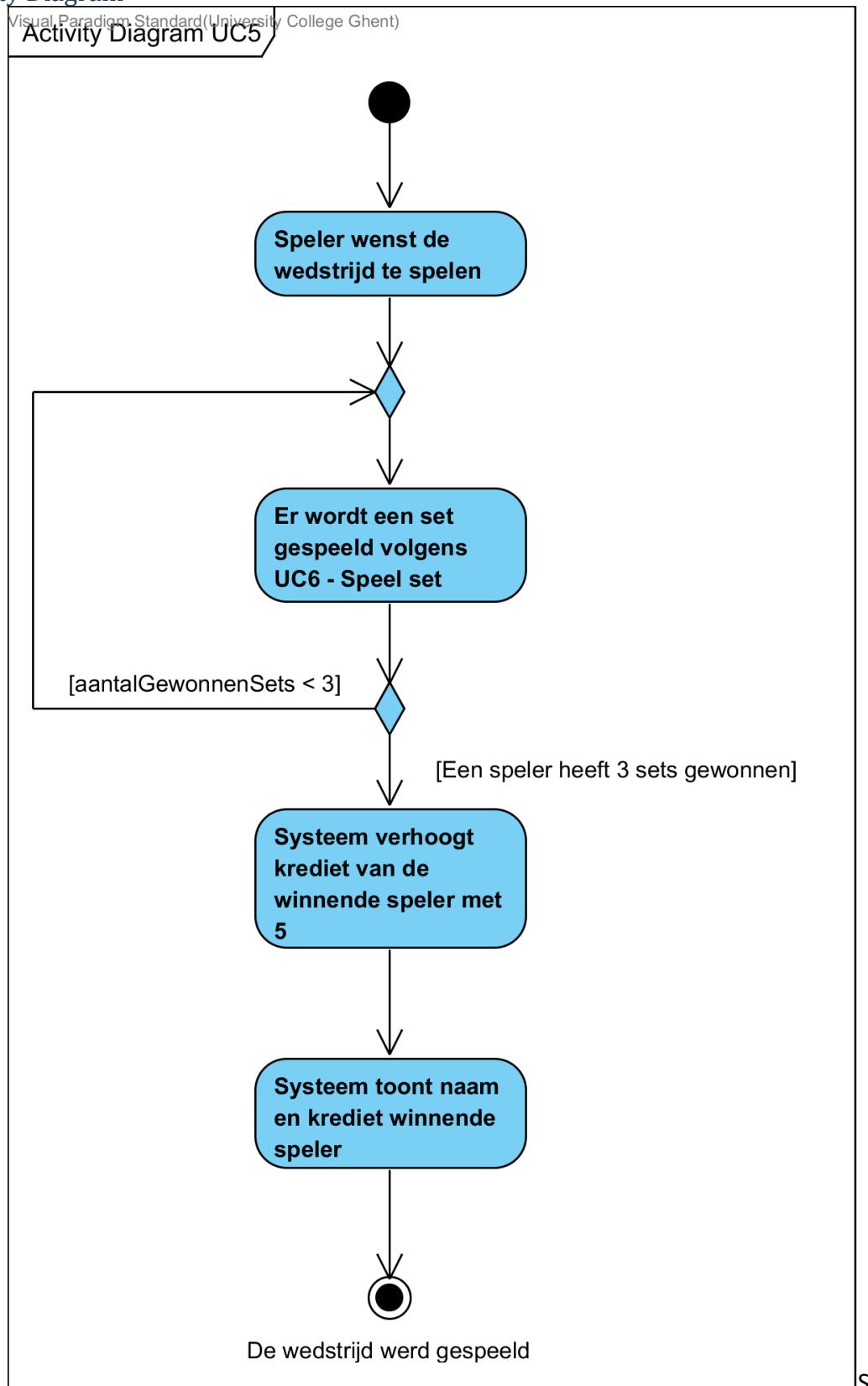


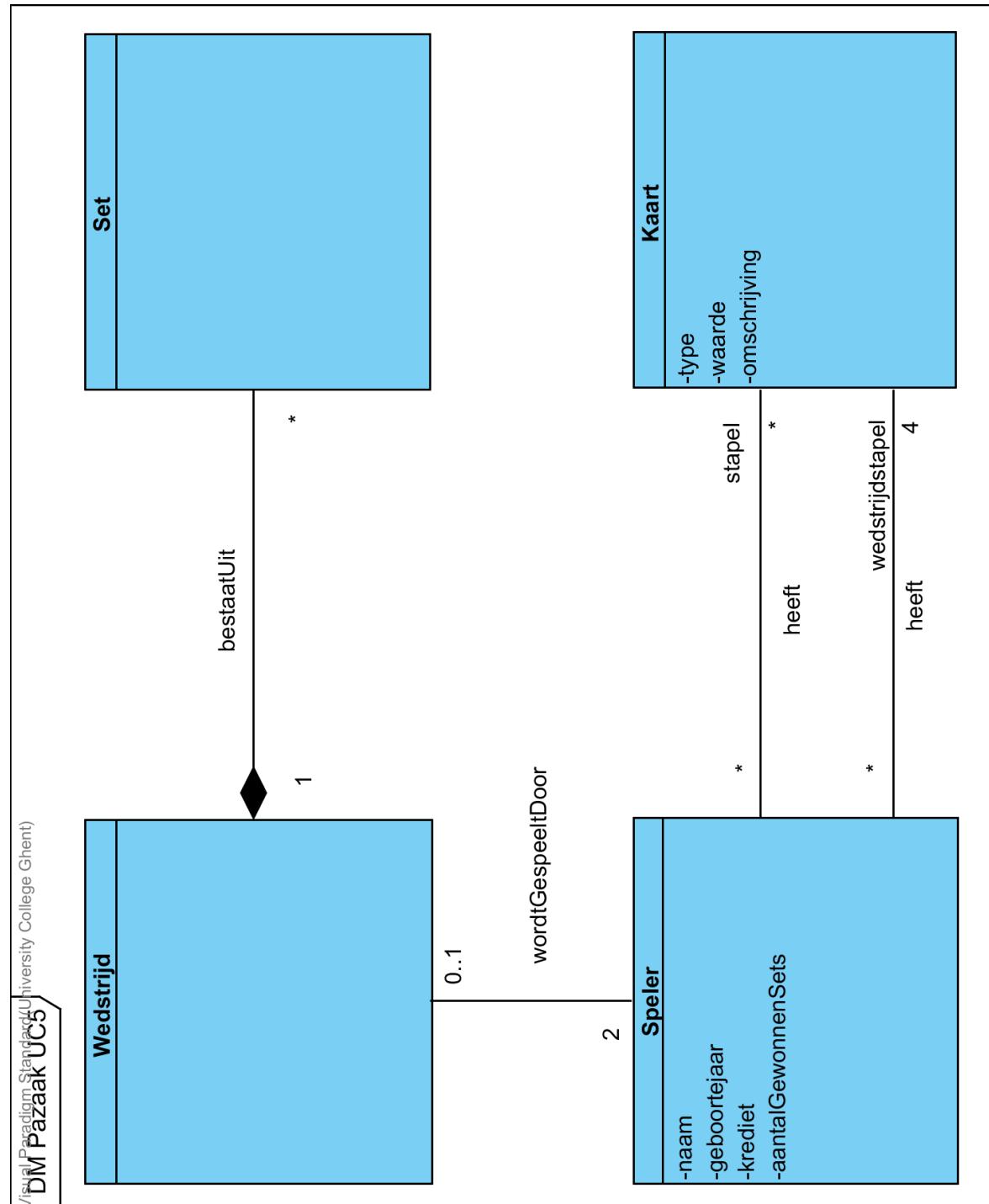


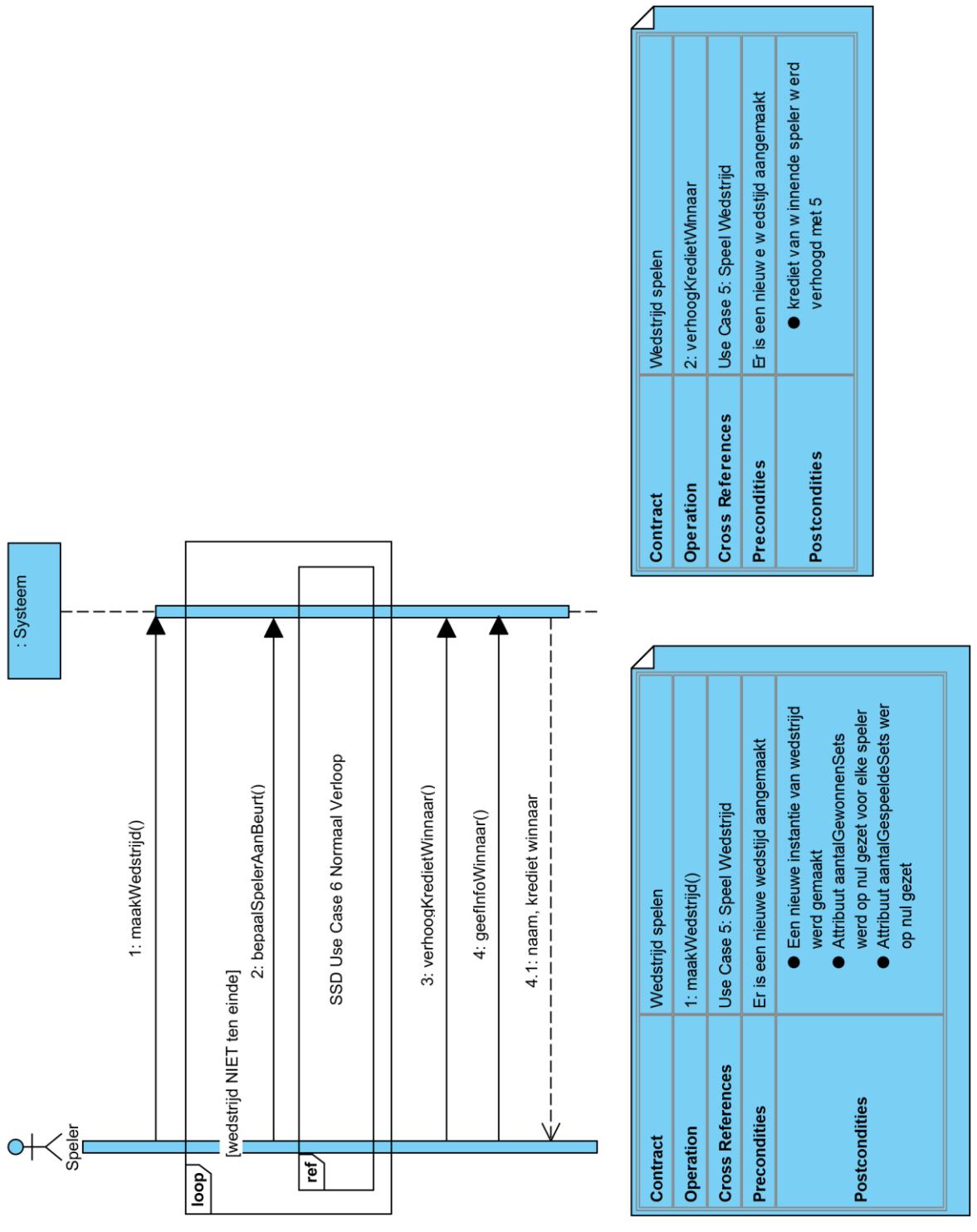
## Use Case 5: Speel wedstrijd

### Analyse

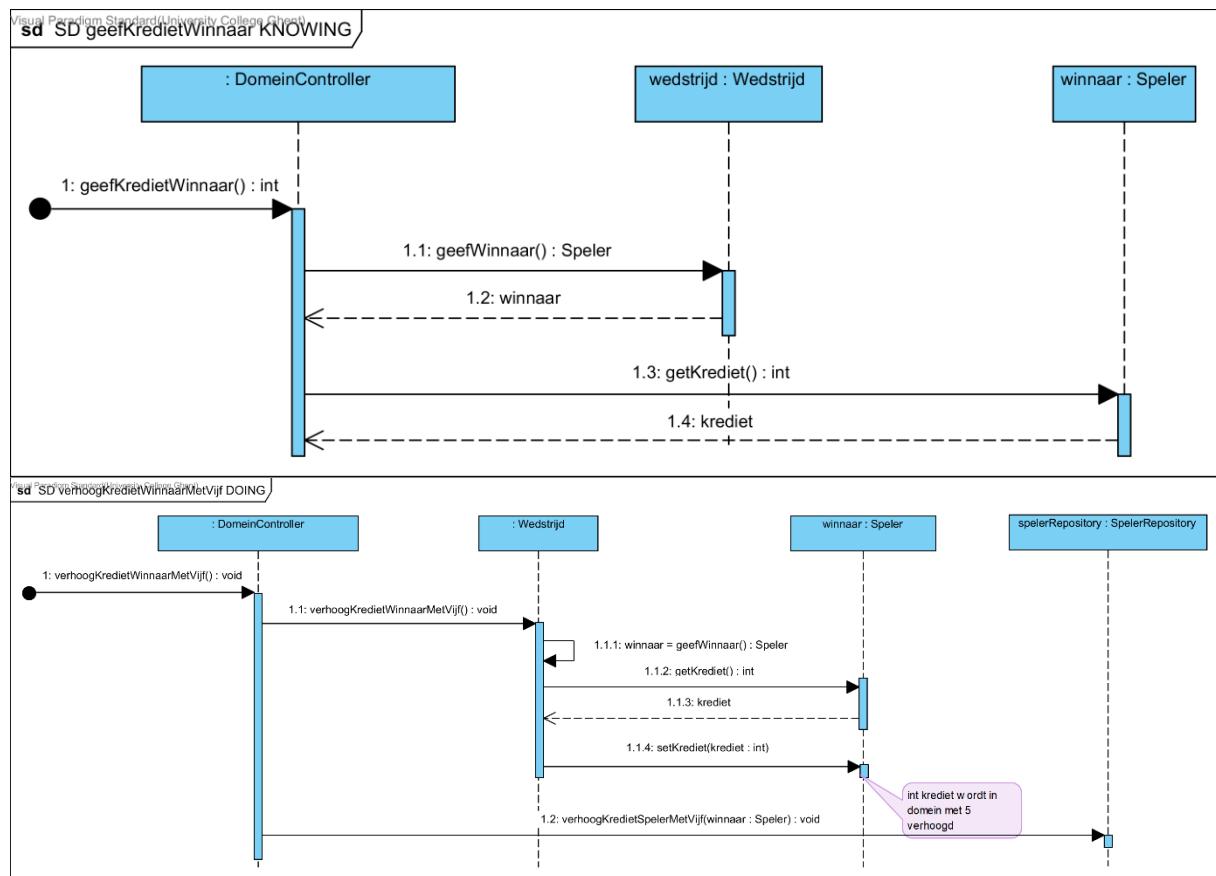
#### Activity Diagram

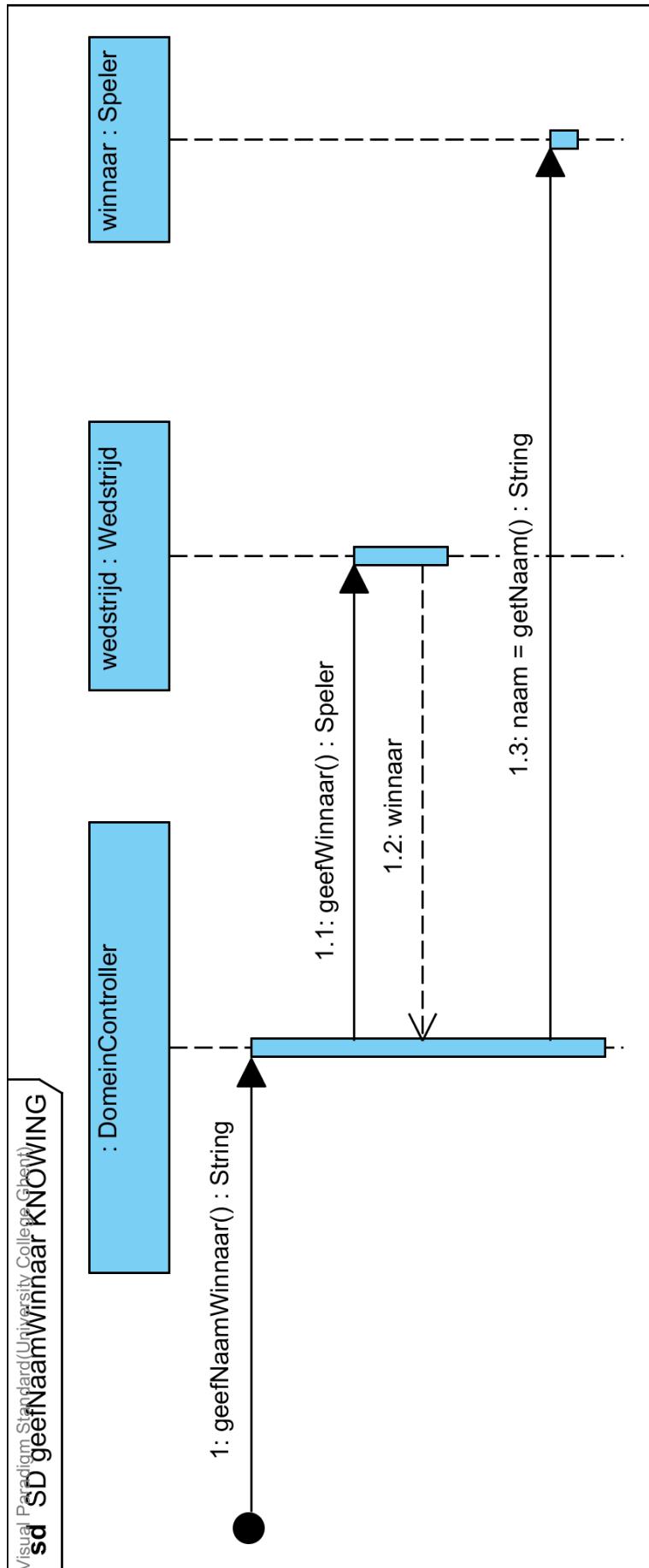






## Ontwerpen

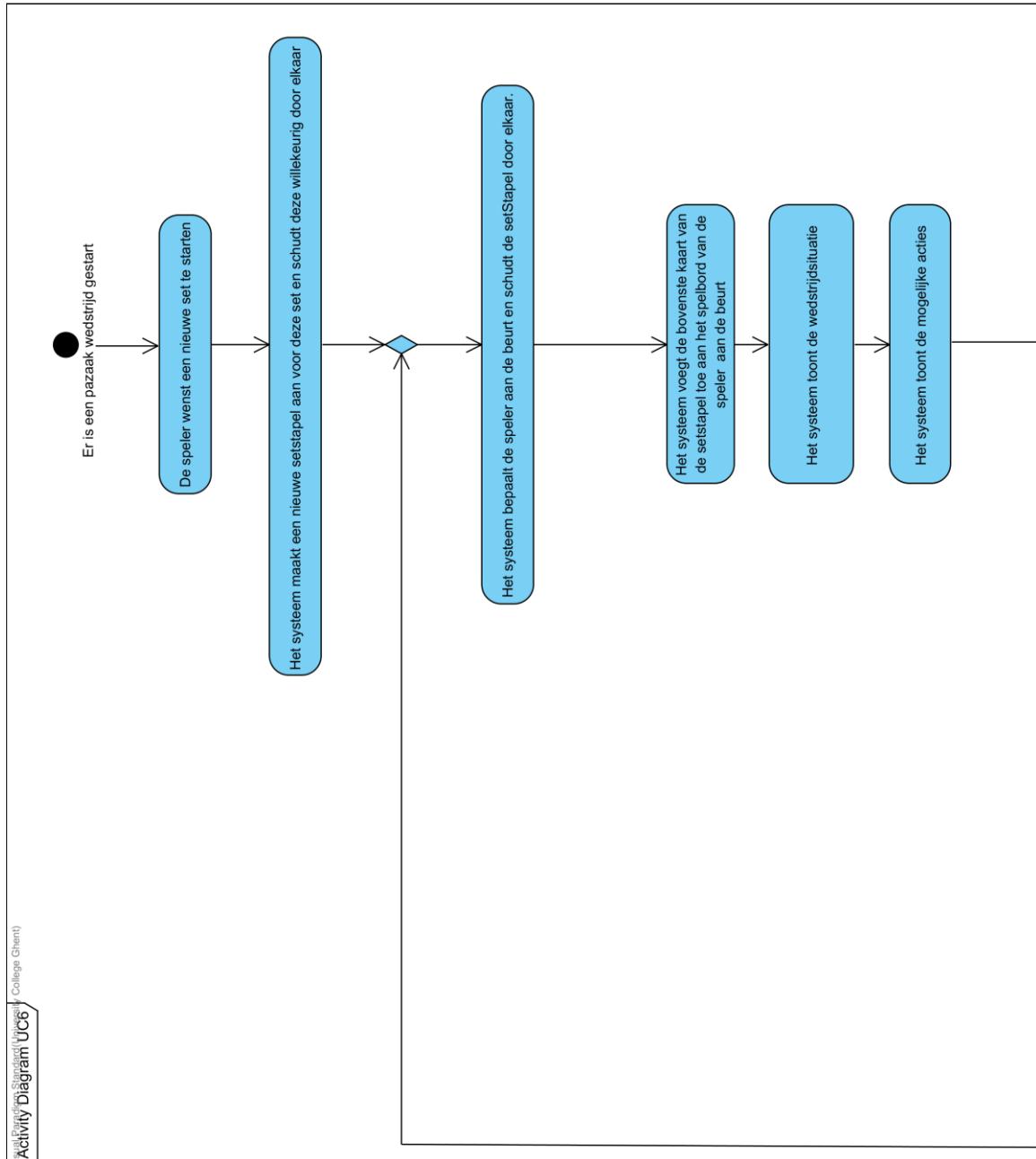


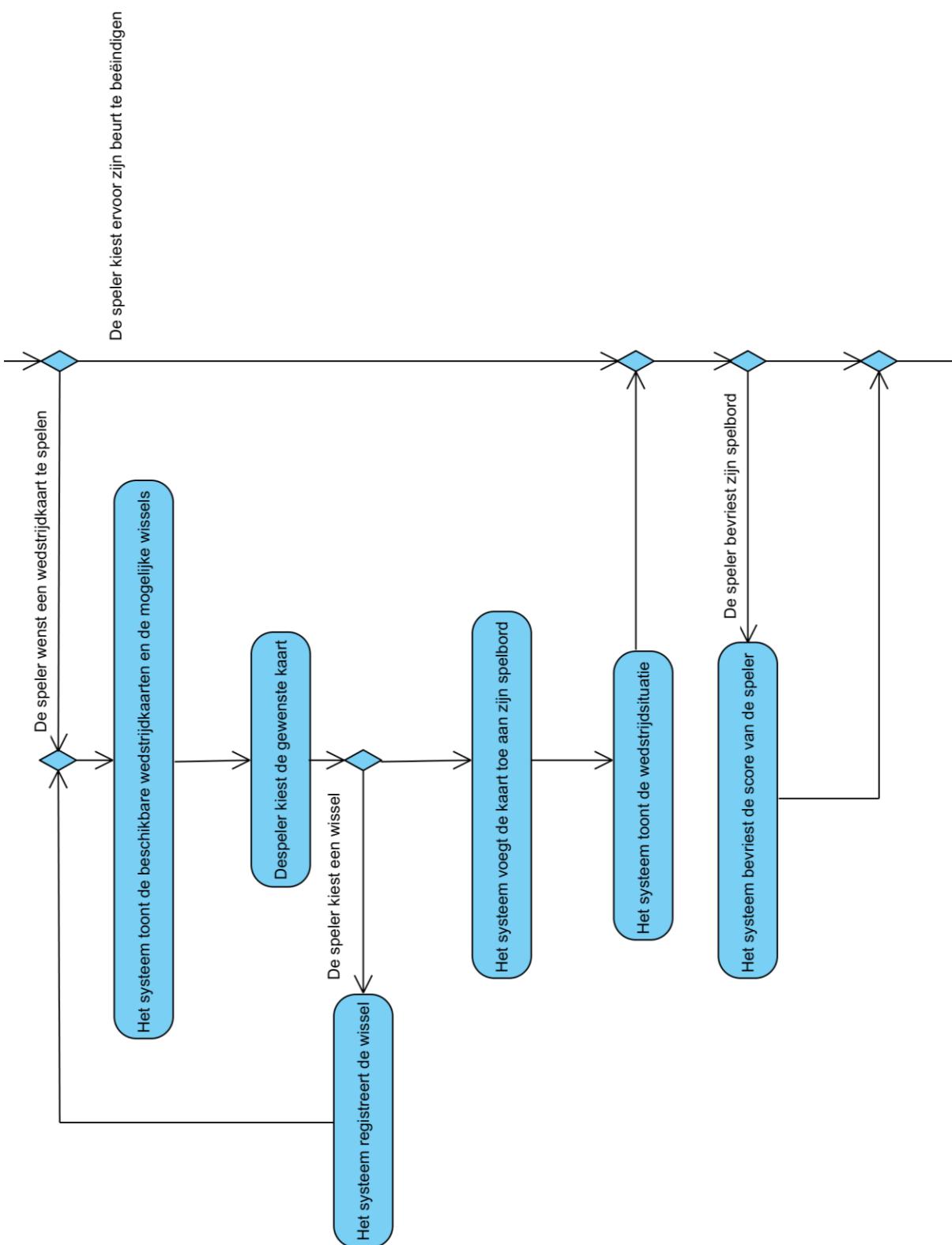


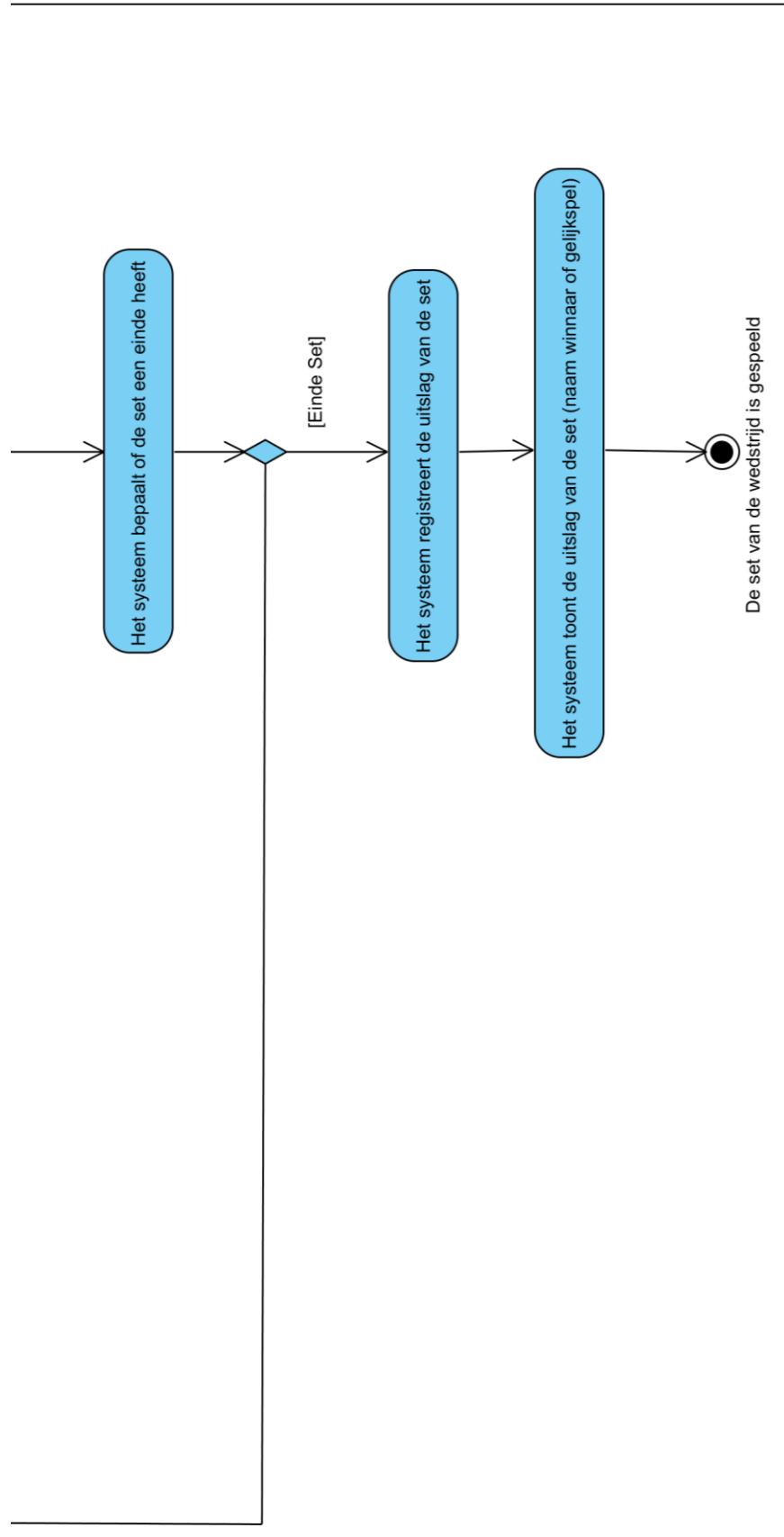
# Use Case 6: Speel set

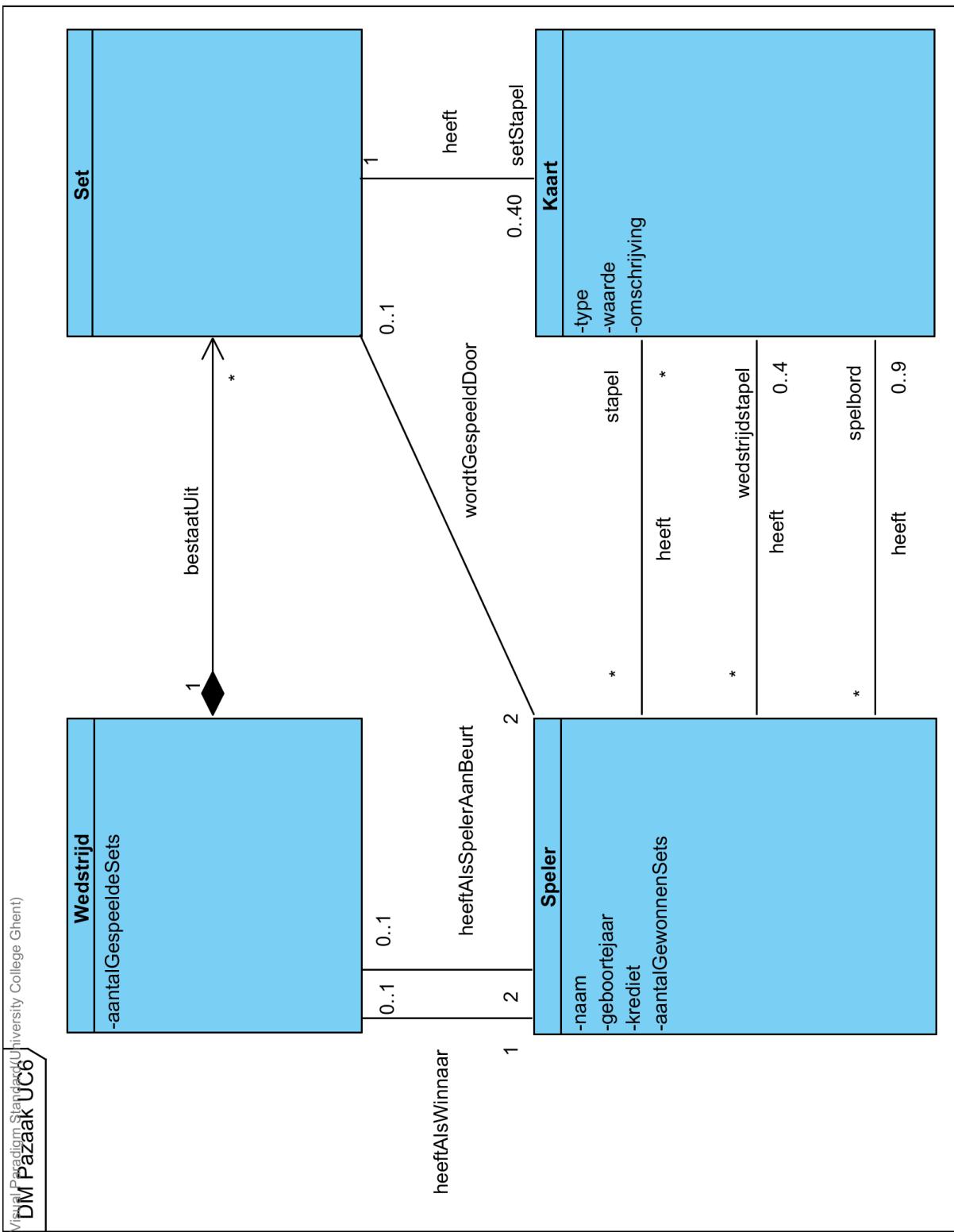
## Analyse

### Activity Diagram



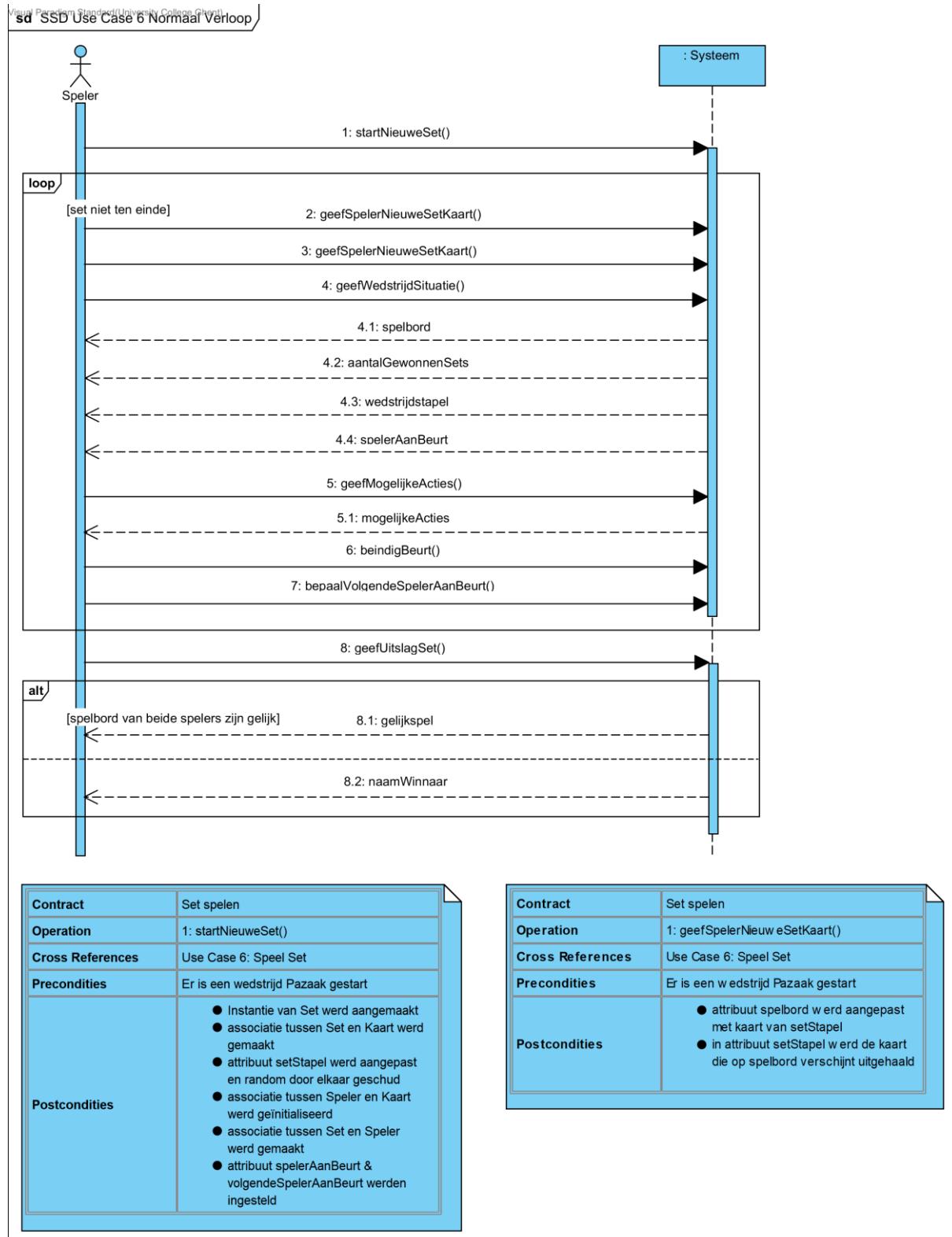




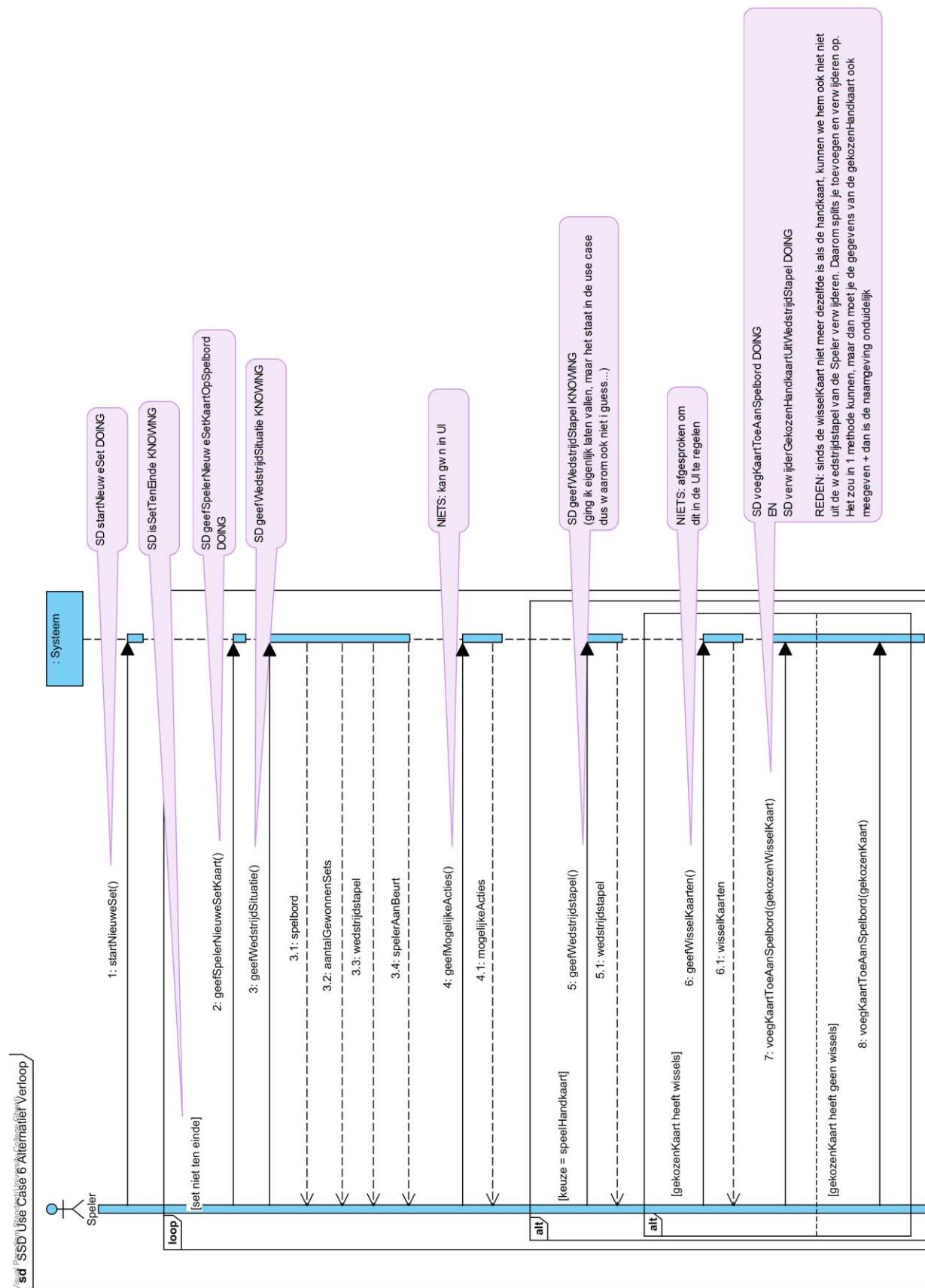


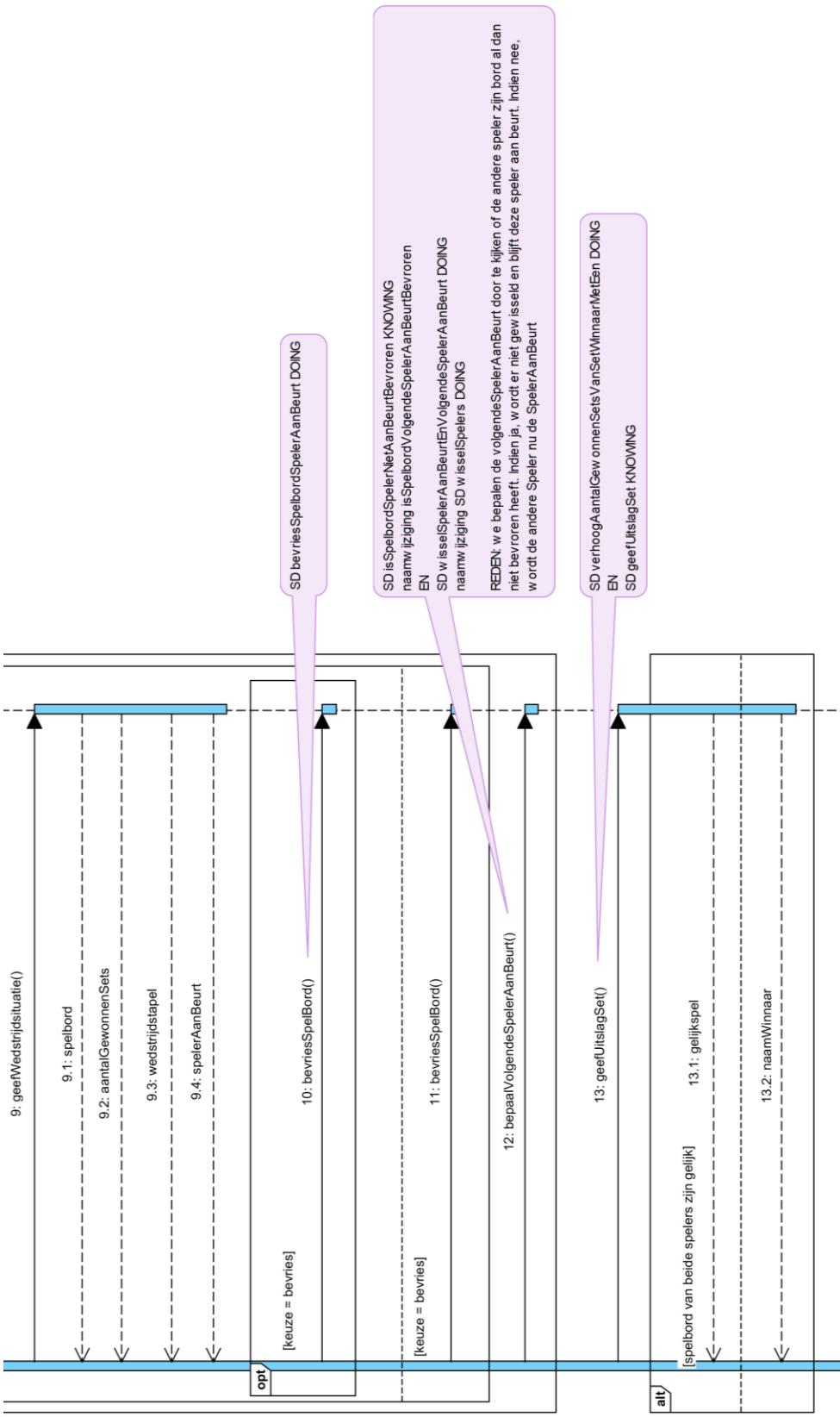
## SSD + OC

### Normaal verloop



## Alternatief verloop

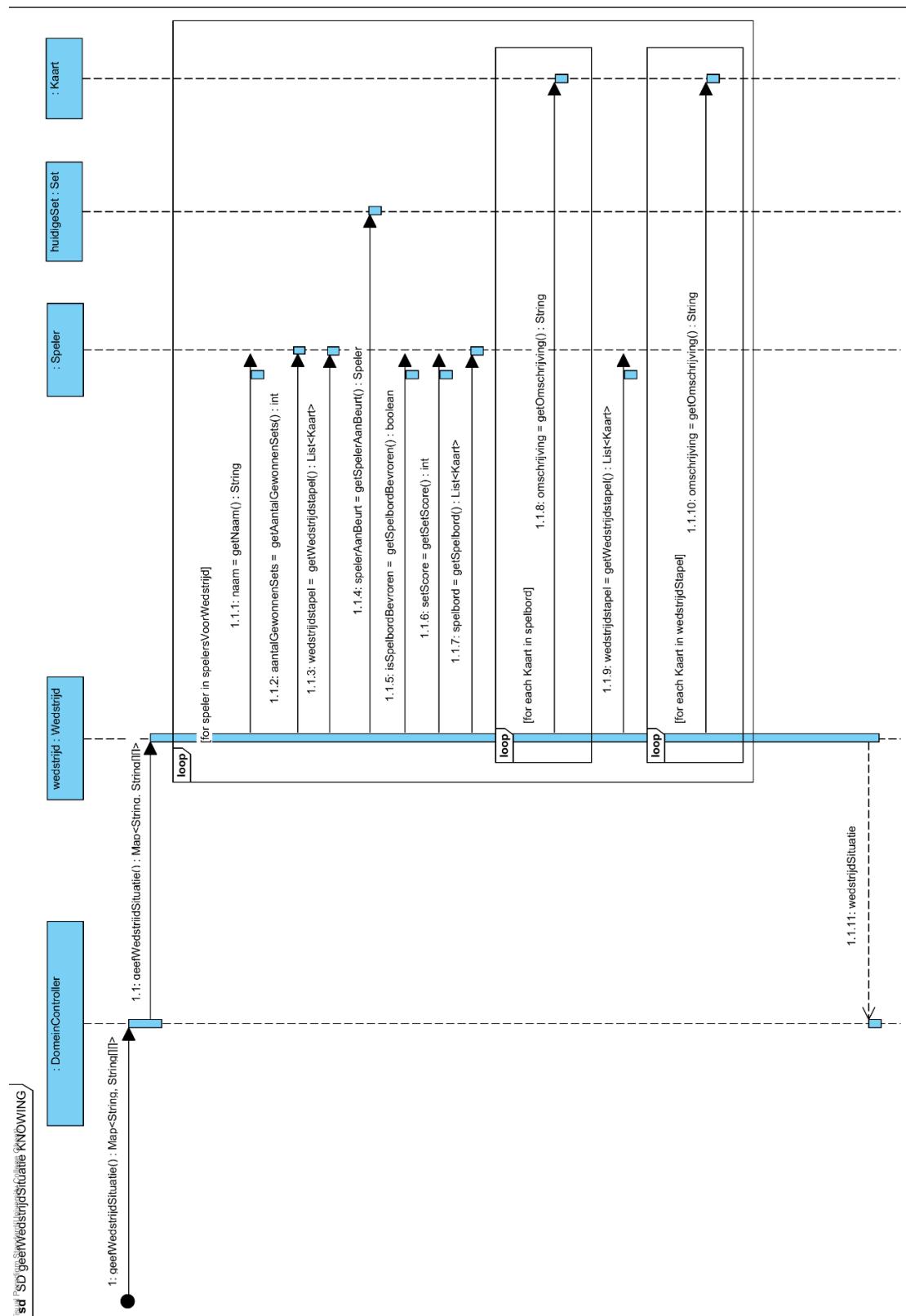


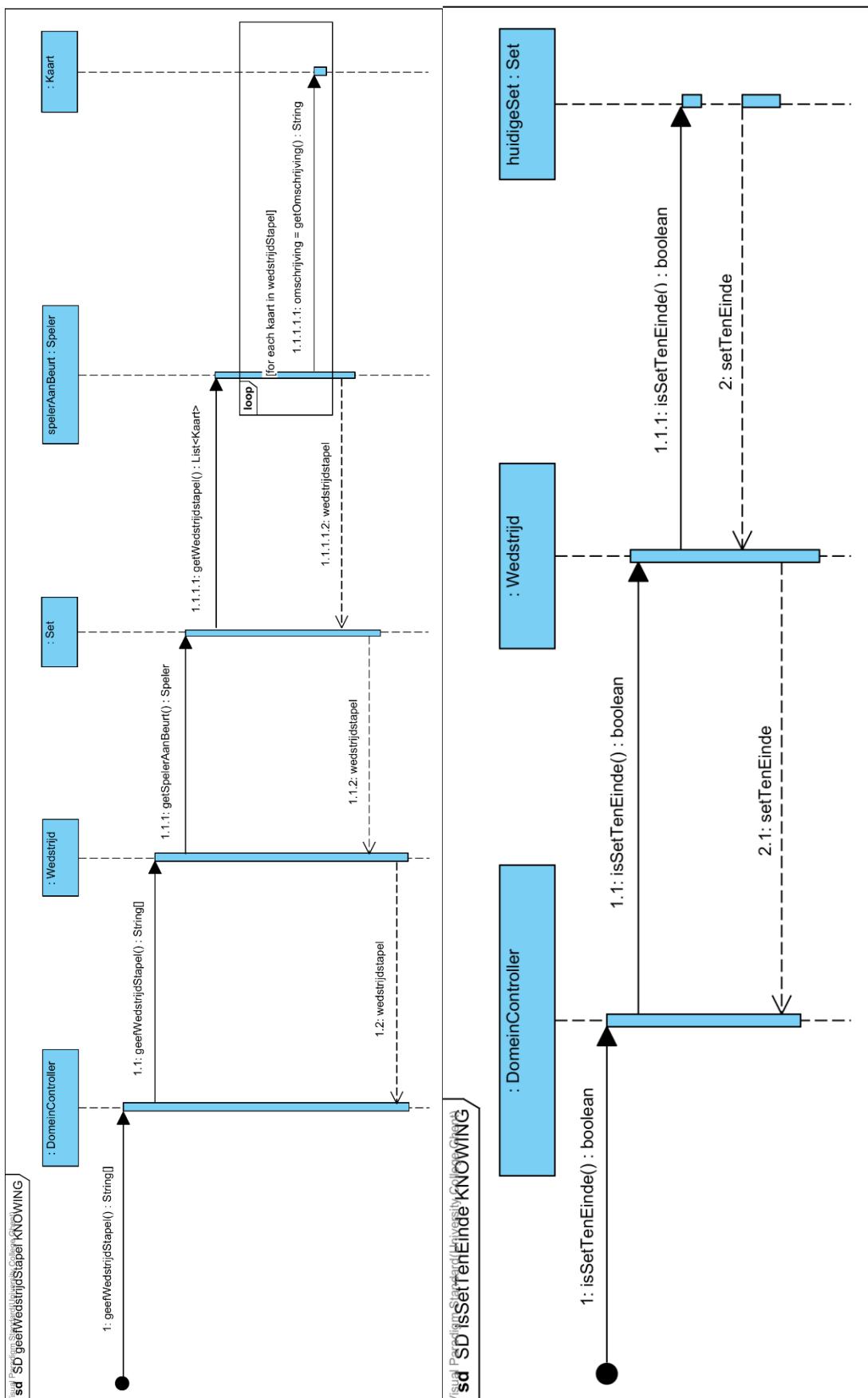


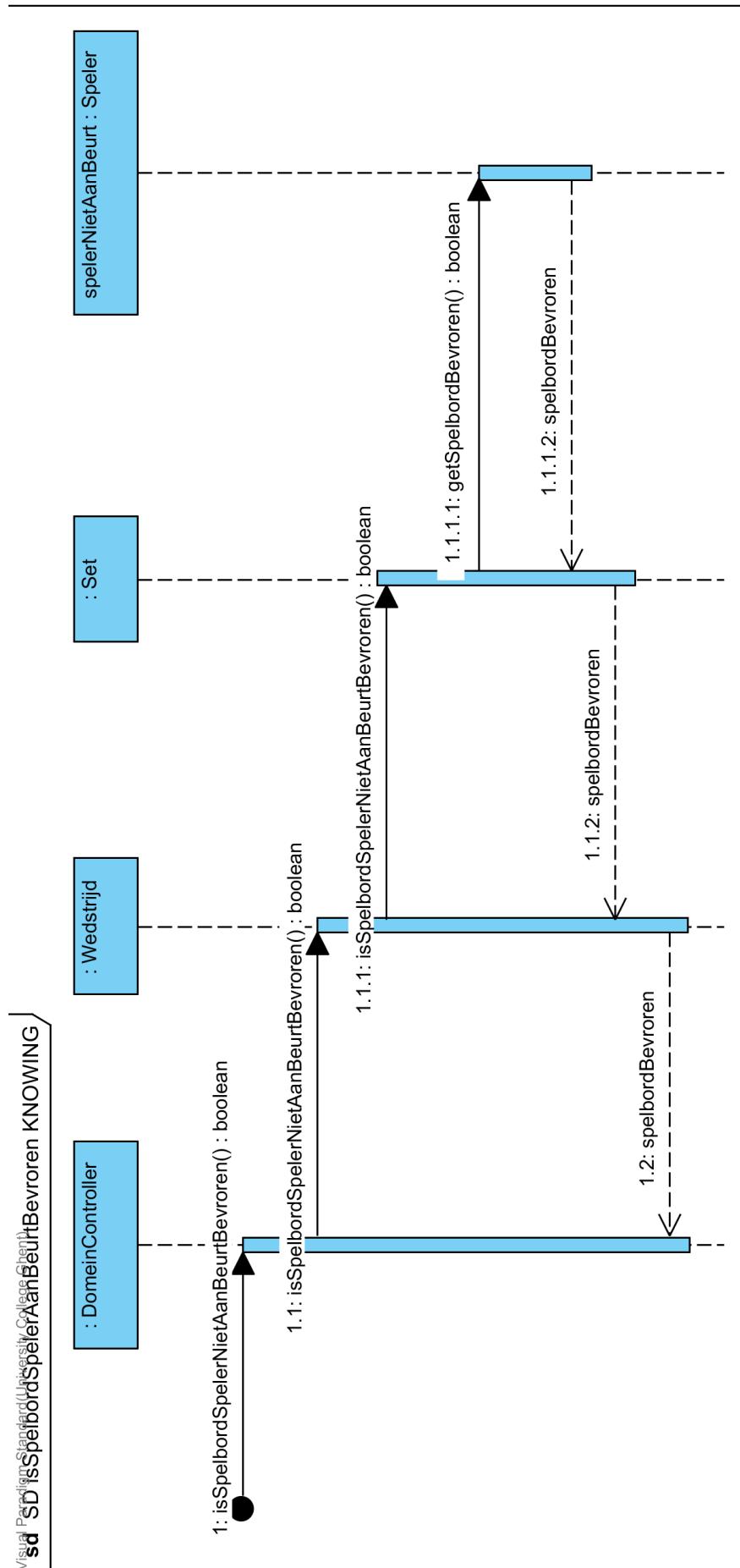
<b>Contract</b>	Set spelen	<b>Contract</b>	Set spelen
<b>Operation</b>	1: geefSpelerNieuw eSetKaart()	<b>Operation</b>	1: geefSpelerNieuw eSetKaart()
<b>Cross References</b>	Use Case 6: Speel Set	<b>Cross References</b>	Use Case 6: Speel Set
<b>Precondities</b>	Er is een wedstrijd Pazaak gestart	<b>Precondities</b>	Er is een wedstrijd Pazaak gestart
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● attribuut spelbord werd aangepast met kaart van setStapel</li> <li>● in attribuut setStapel werd de kaart die op spelbord verschijnt uitgehaald</li> </ul>	<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● attribuut spelbord werd aangepast met kaart van setStapel</li> <li>● in attribuut setStapel werd de kaart die op spelbord verschijnt uitgehaald</li> </ul>

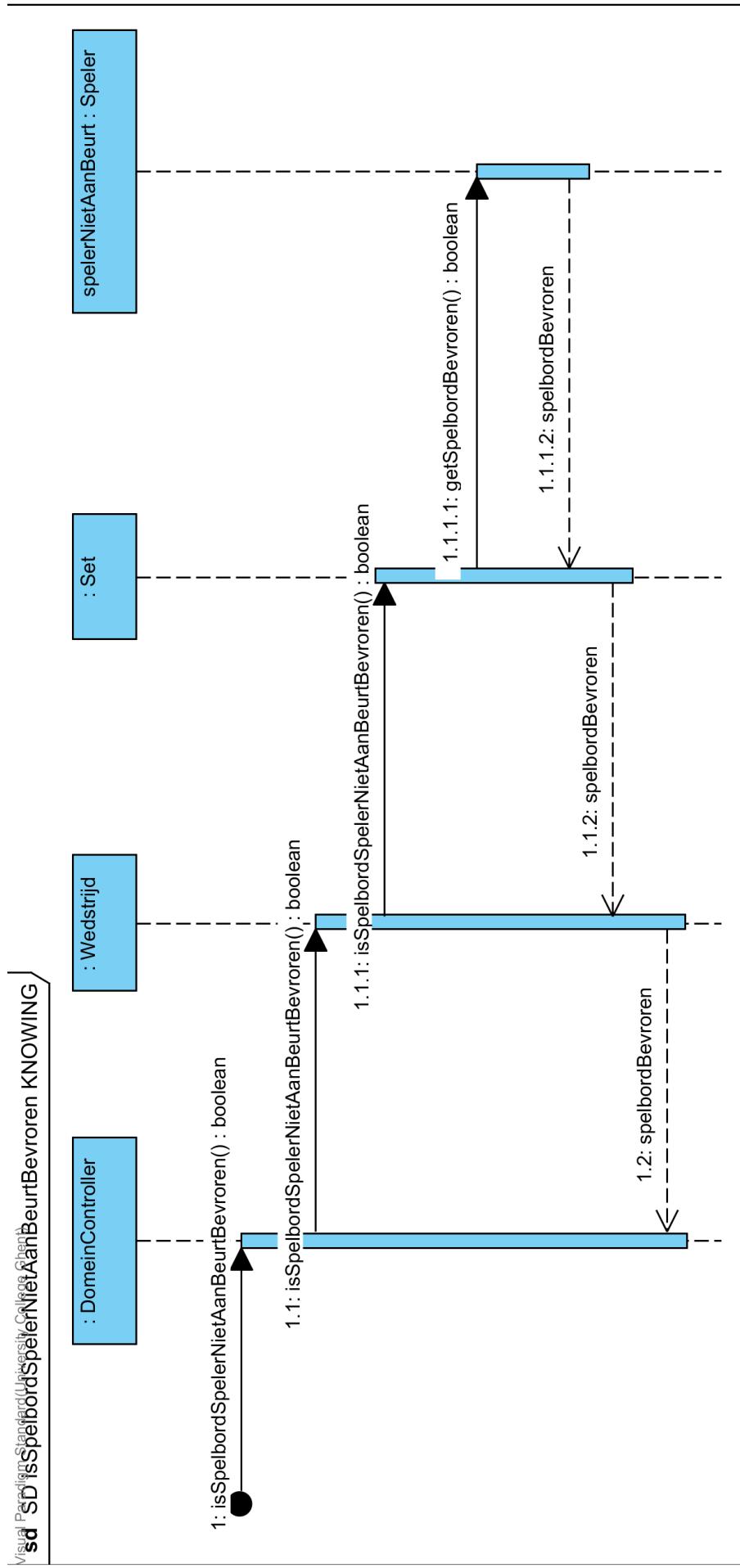
<b>Contract</b>	Set spelen	<b>Contract</b>	Set spelen
<b>Operation</b>	1: startNieuweSet()	<b>Operation</b>	1: KiesKaartWedstrijdstapel (KaartWedstrijdstapel)
<b>Cross References</b>	Use Case 6: Speel Set	<b>Cross References</b>	Use Case 6: Speel Set
<b>Precondities</b>	Er is een wedstrijd Pazaak gestart	<b>Precondities</b>	Er is een wedstrijd Pazaak gestart
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Instantie van Set werd aangemaakt</li> <li>● associatie tussen Set en Kaart werd gemaakt</li> <li>● attribuut setStapel werd aangepast en random door elkaar geschud</li> <li>● associatie tussen Speler en Kaart werd geinitialiseerd</li> <li>● associatie tussen Set en Speler werd gemaakt</li> <li>● attribuut spelerAanBeurt &amp; volgendeSpelerAanBeurt werden ingesteld</li> </ul>	<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● attribuut spelbord werd aangepast met de parameter</li> <li>● de parameter werd uit attribuut wedstrijdstapel gehaald</li> </ul>

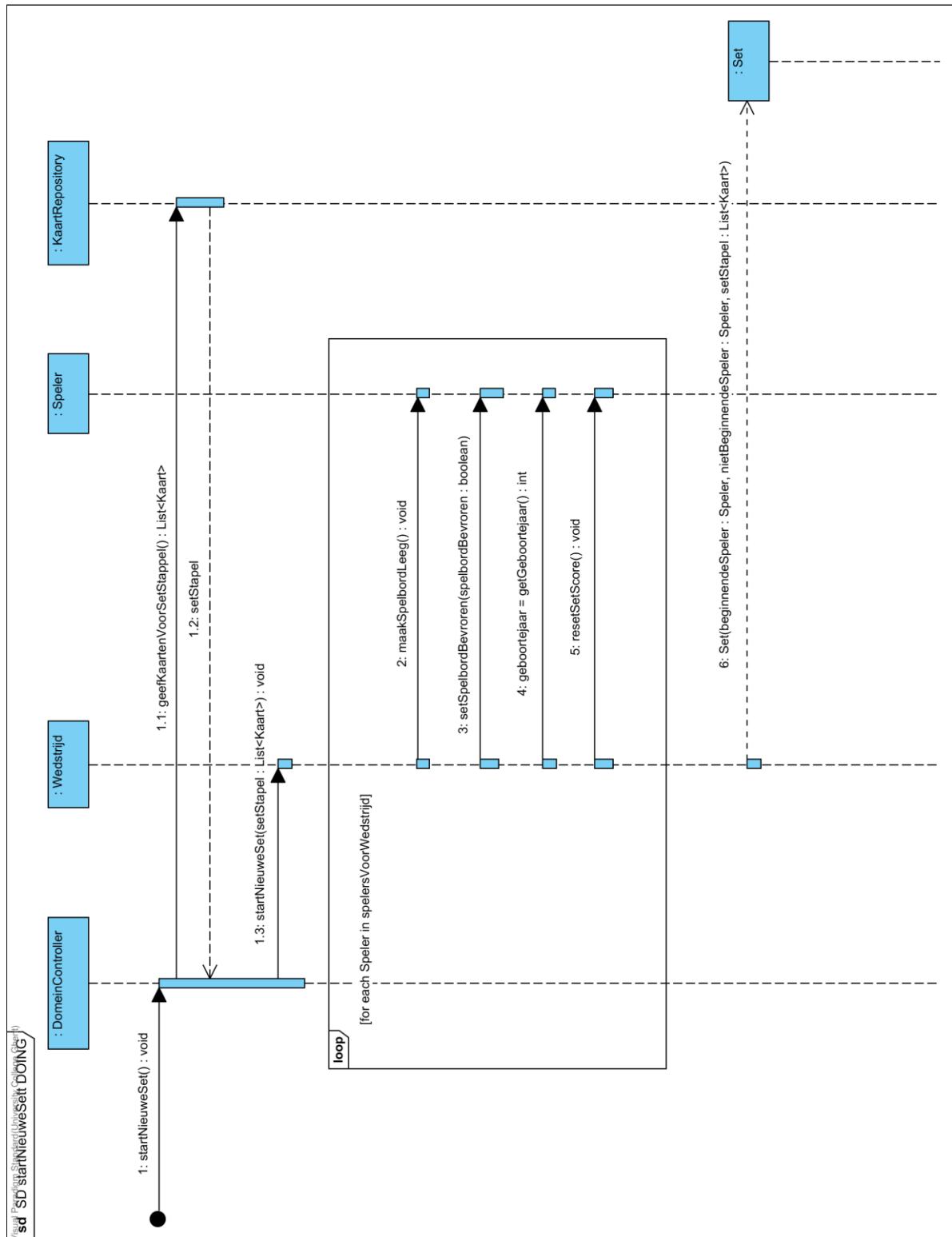
## Ontwerpen

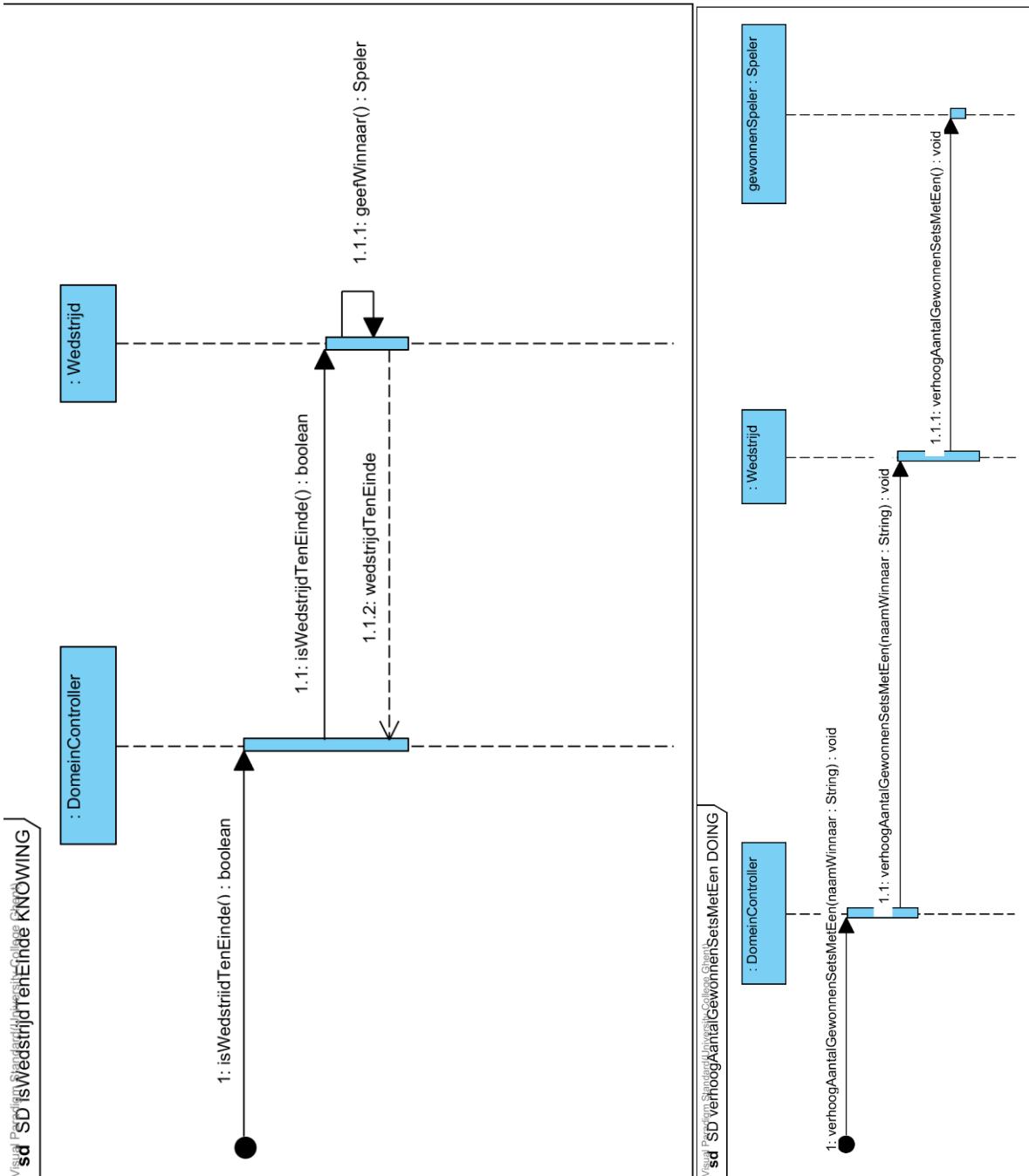


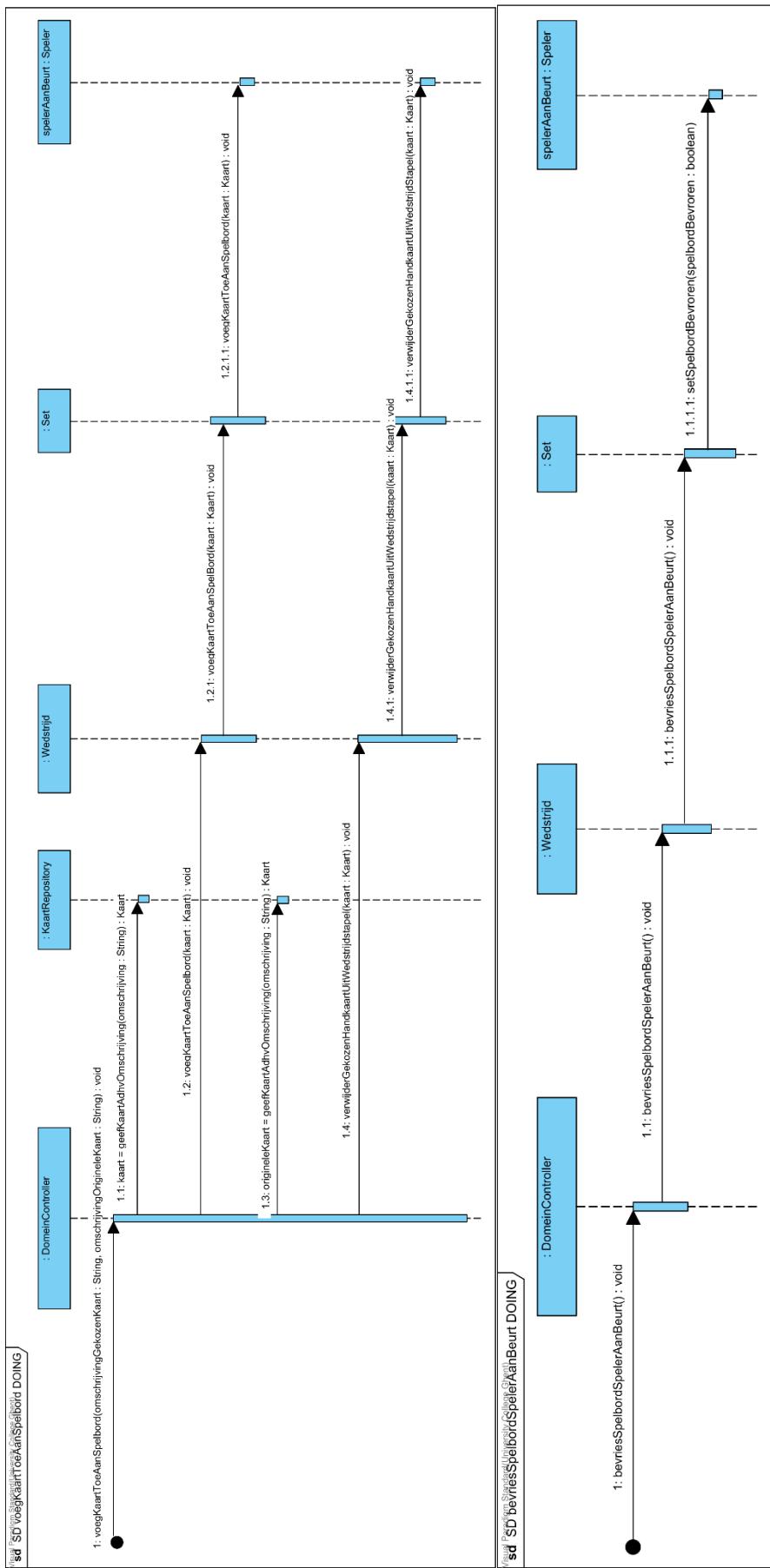


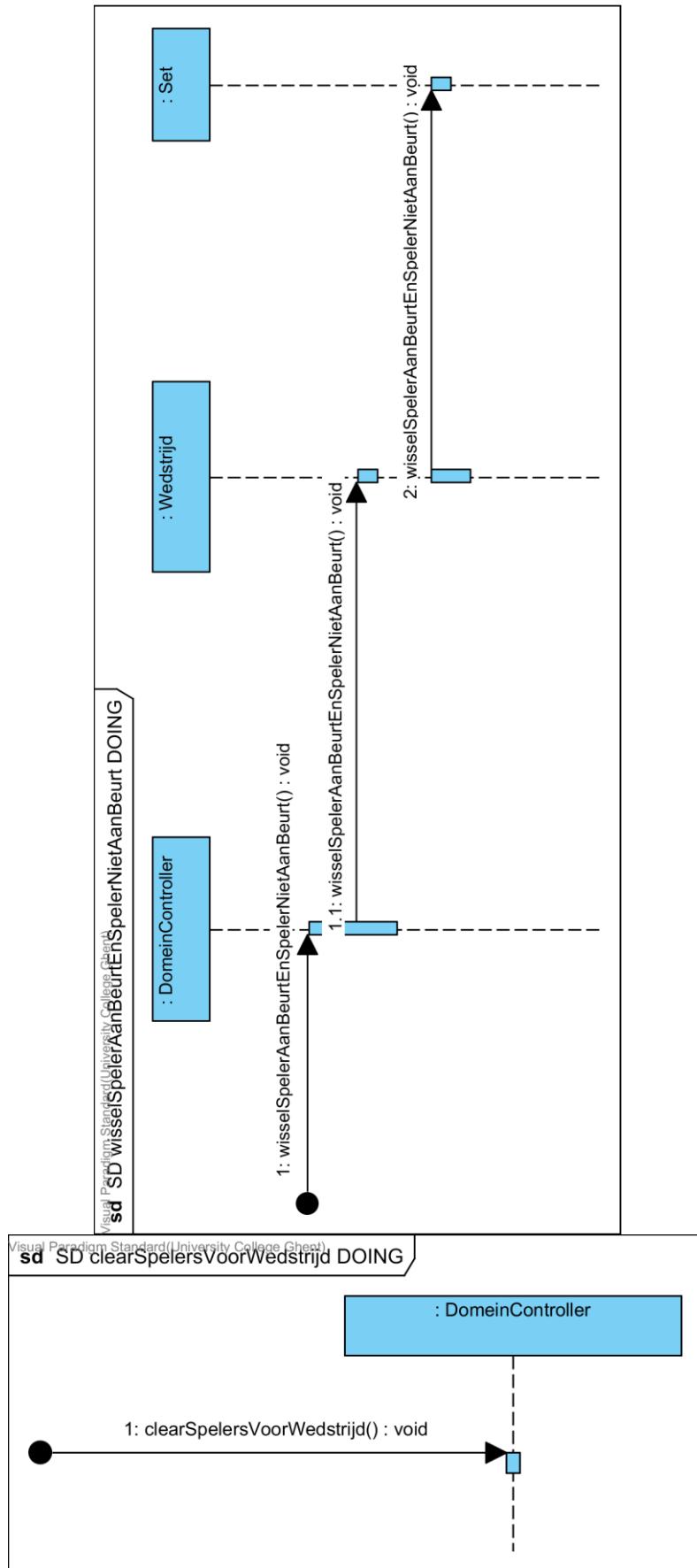


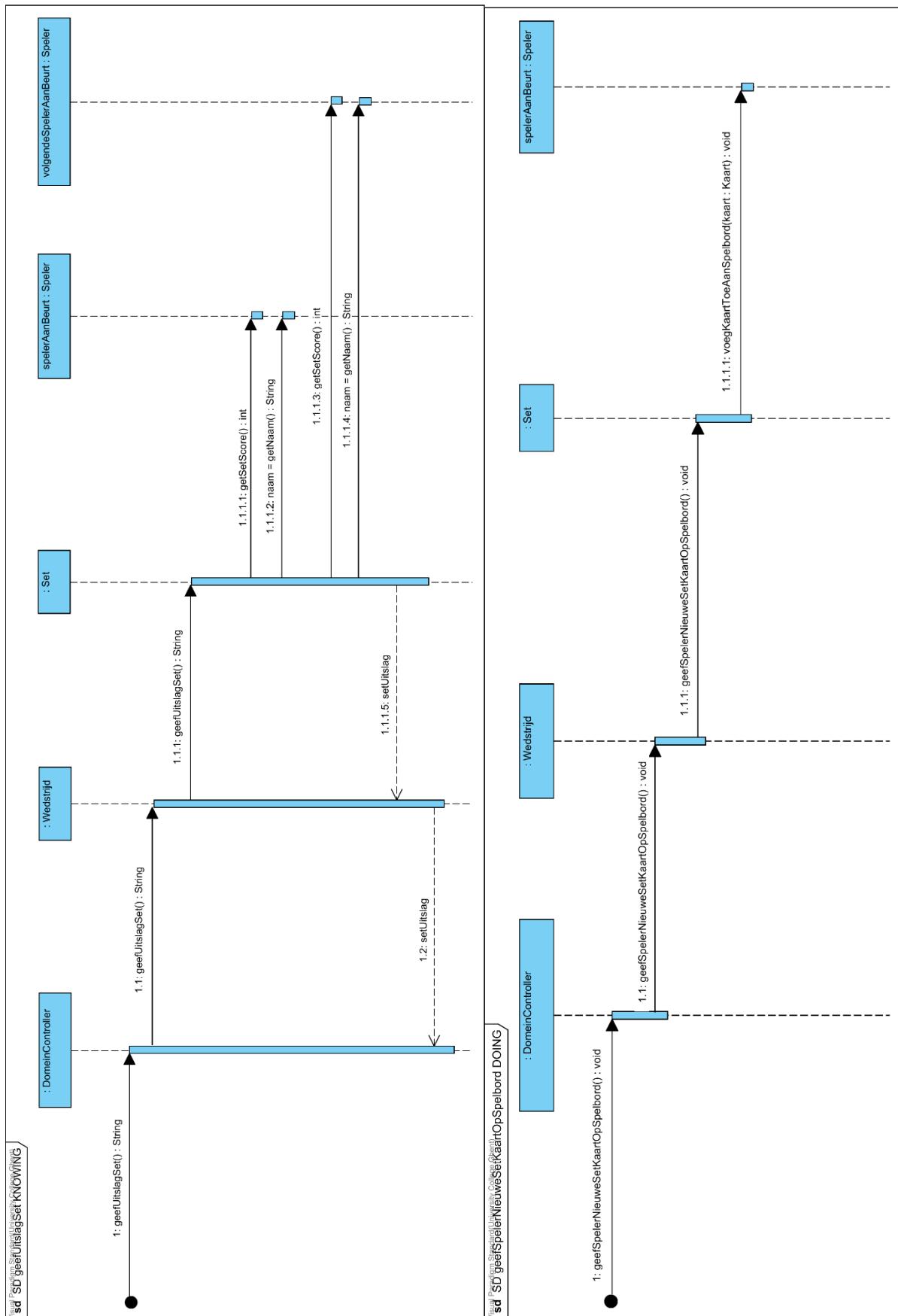








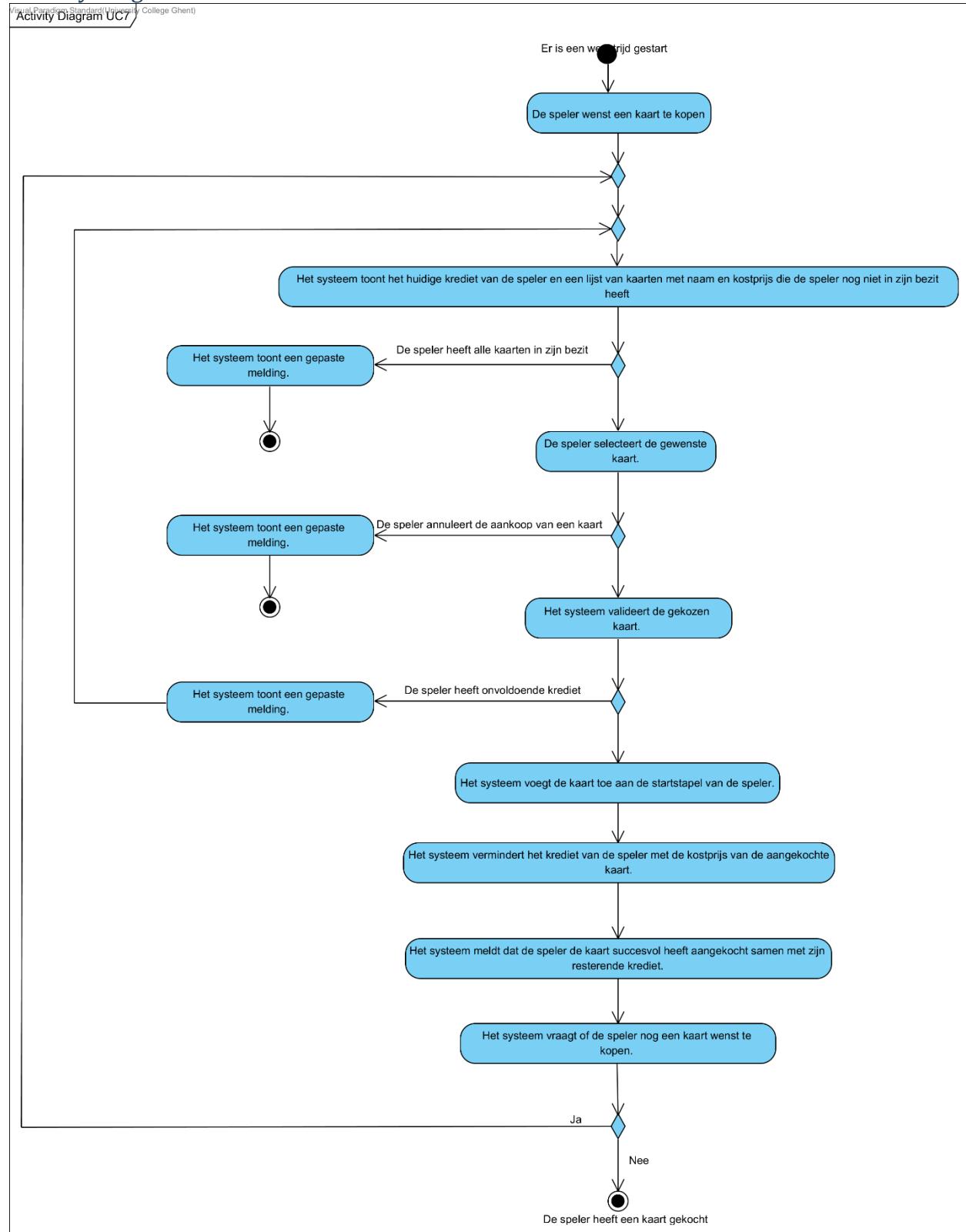




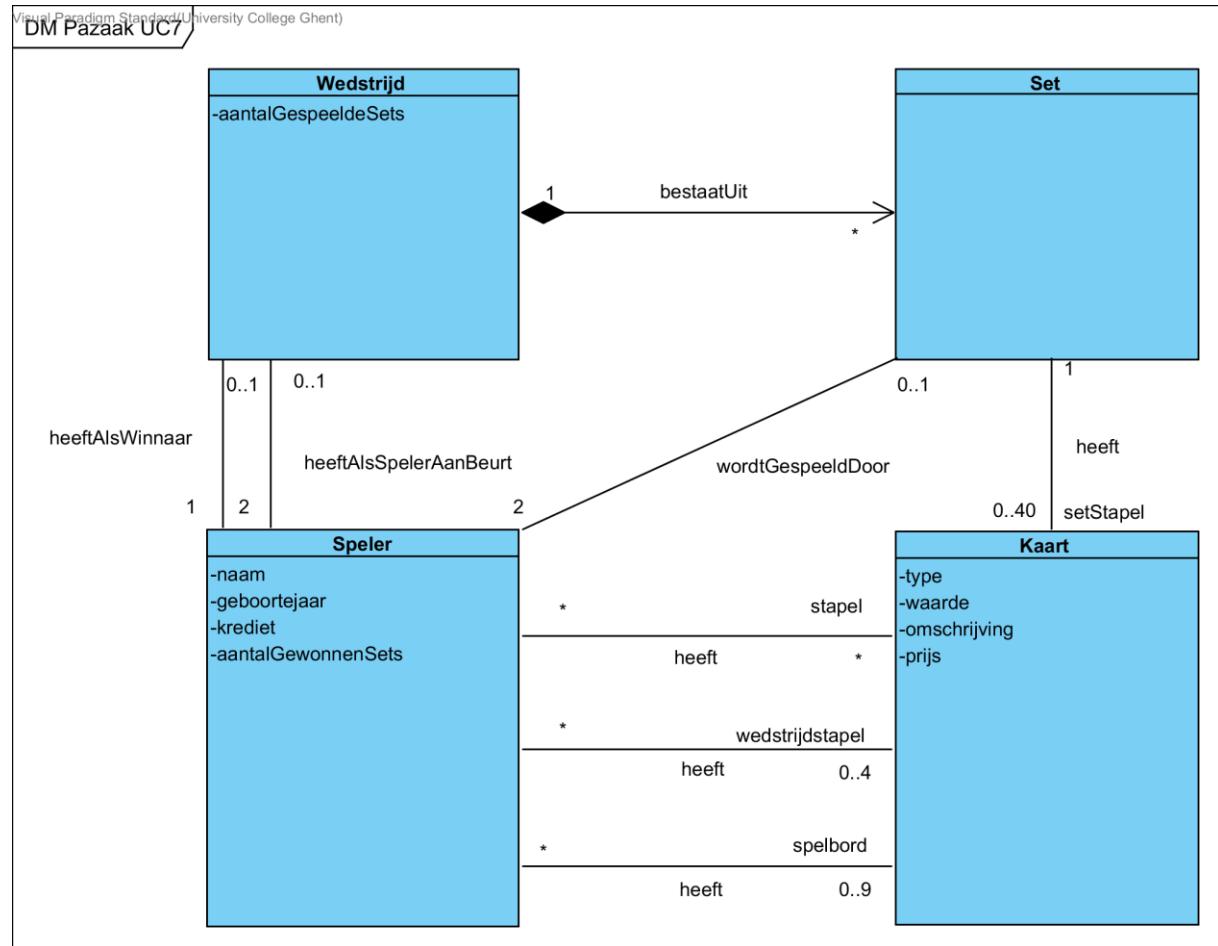
# Use Case 7: Koop kaart

## Analyse

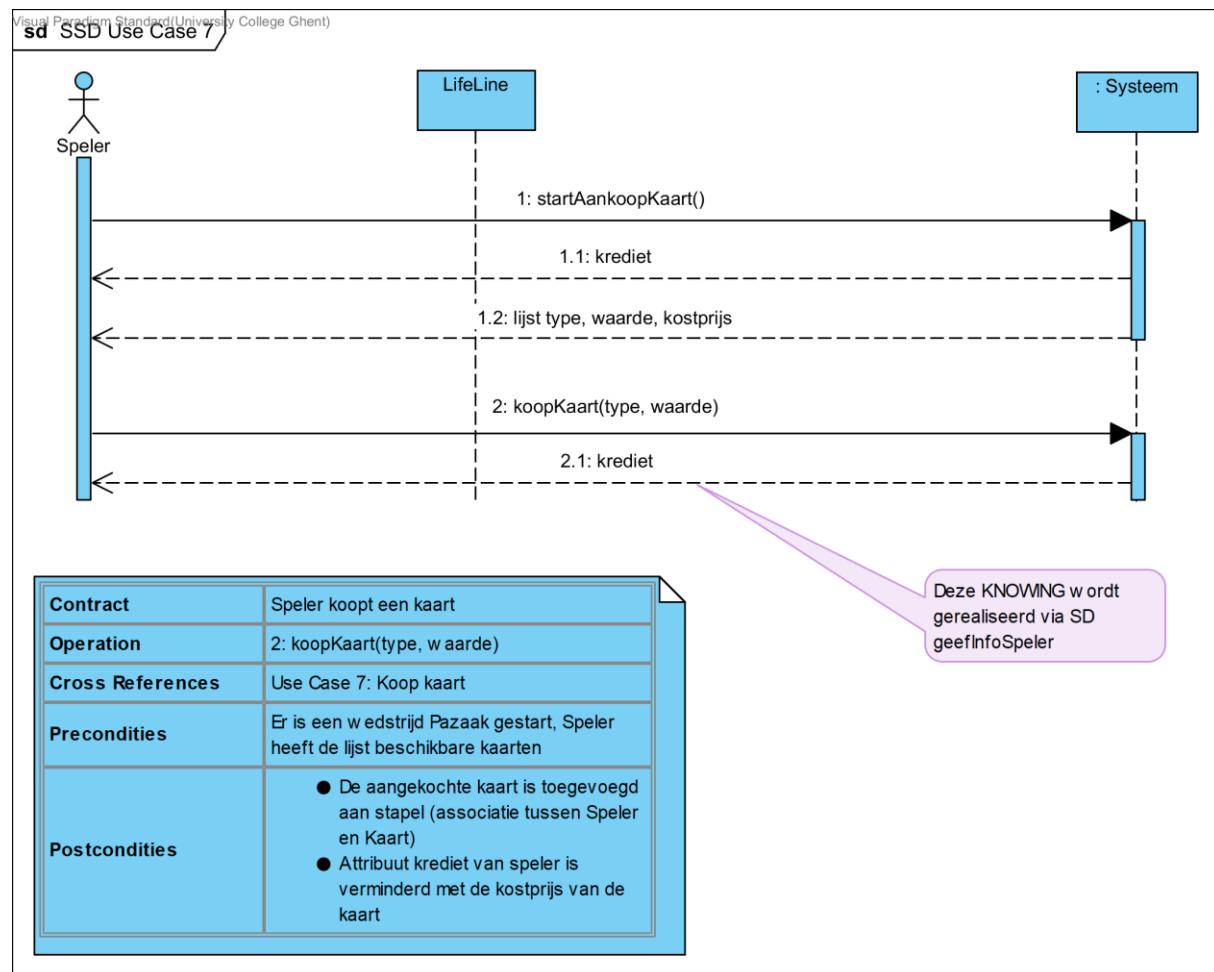
### Activity Diagram



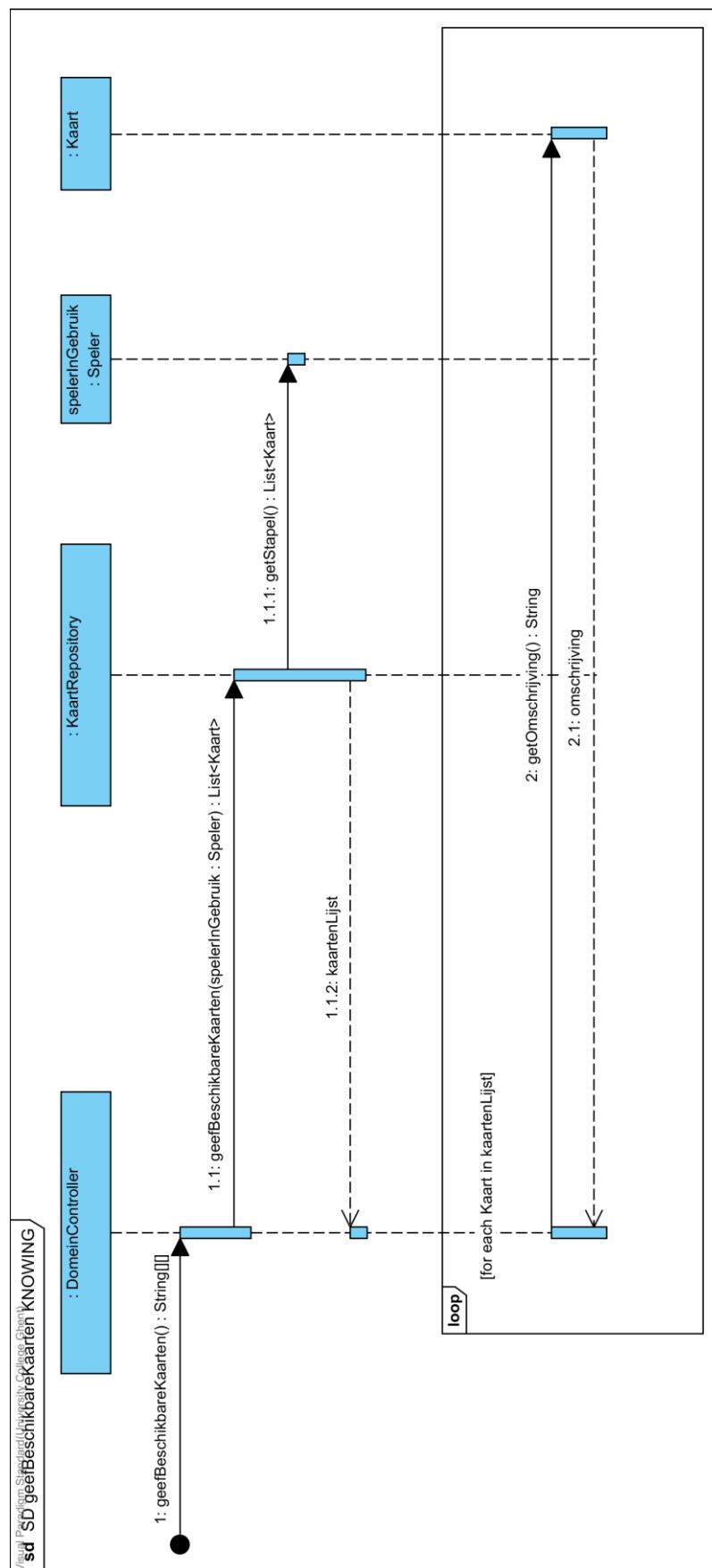
## DM

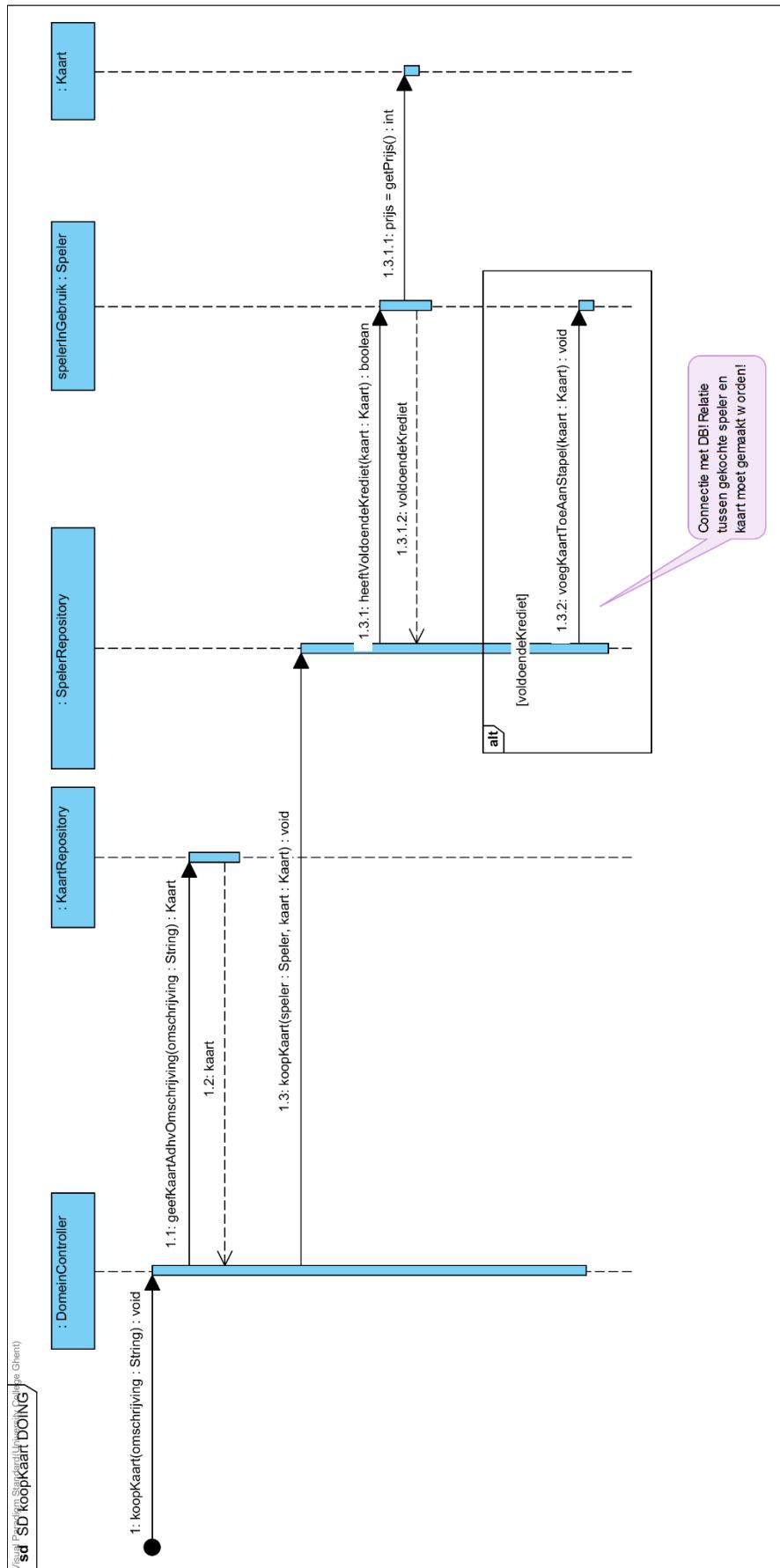


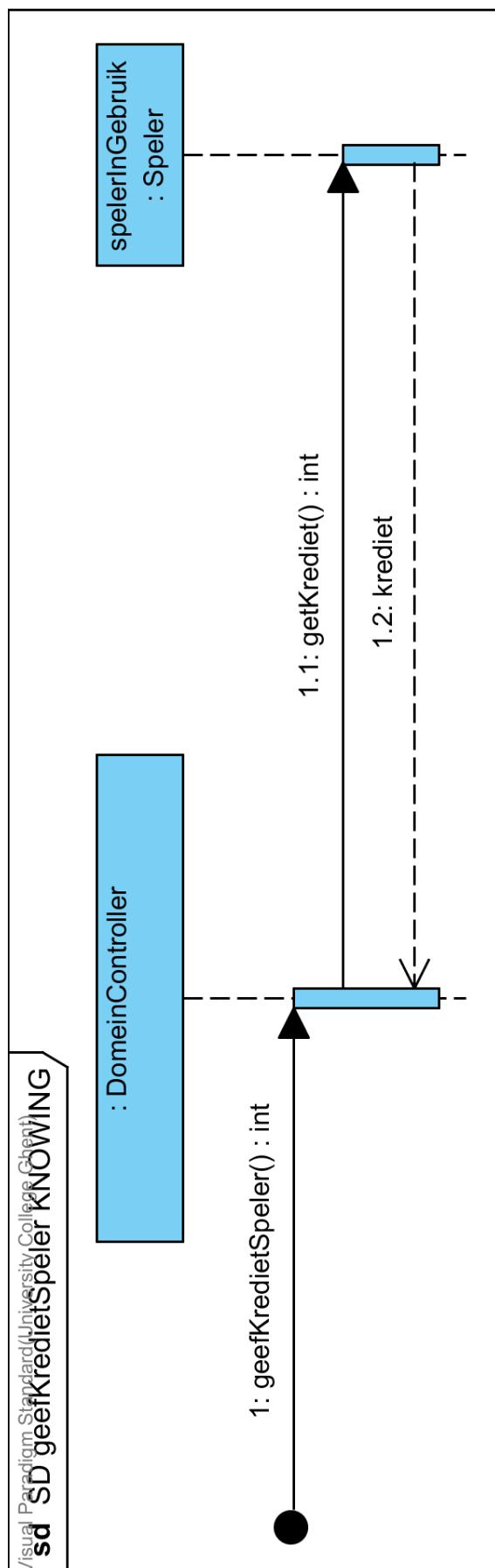
## SSD + OC



## Ontwerpen



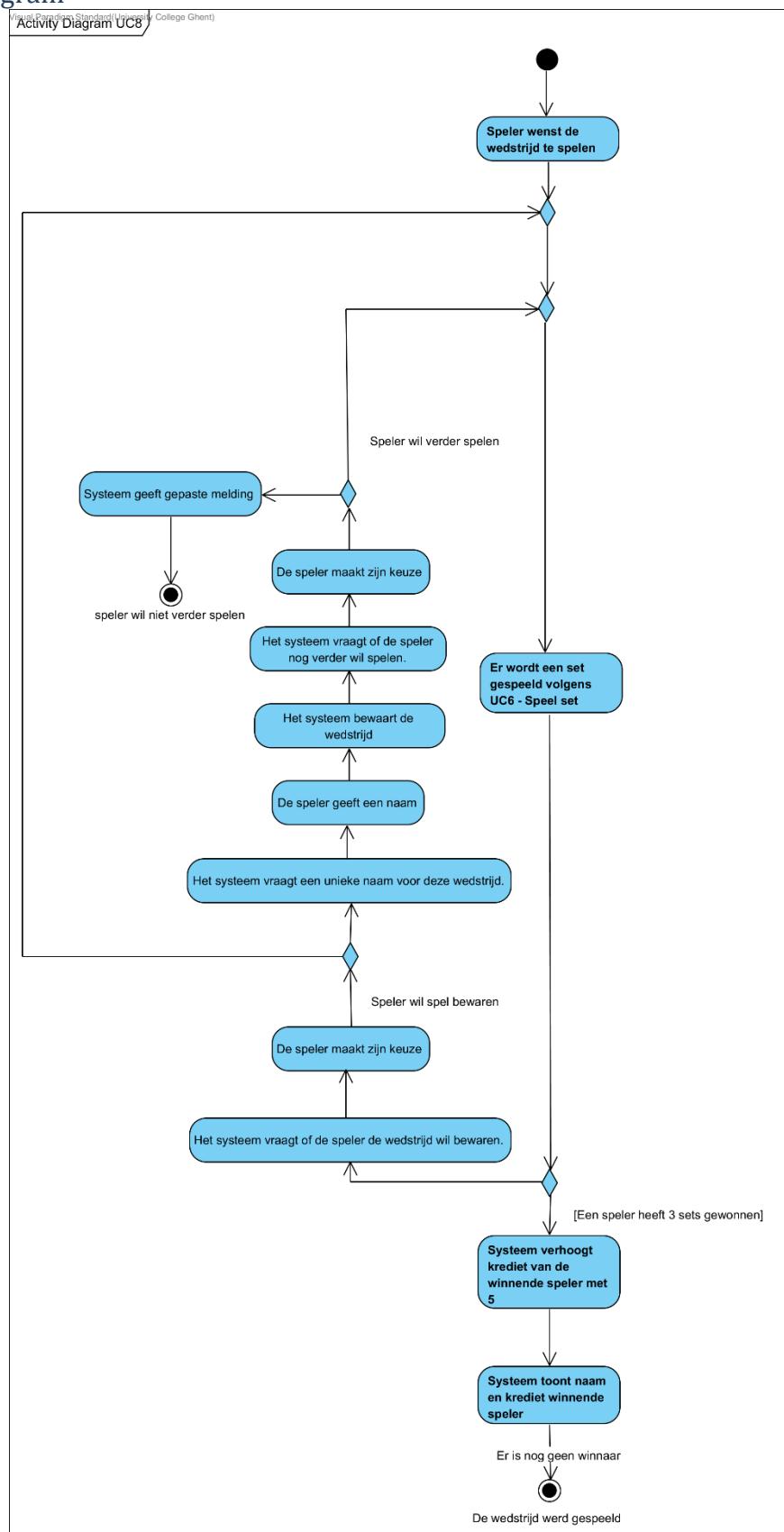




# Use Case 8: Bewaar wedstrijd

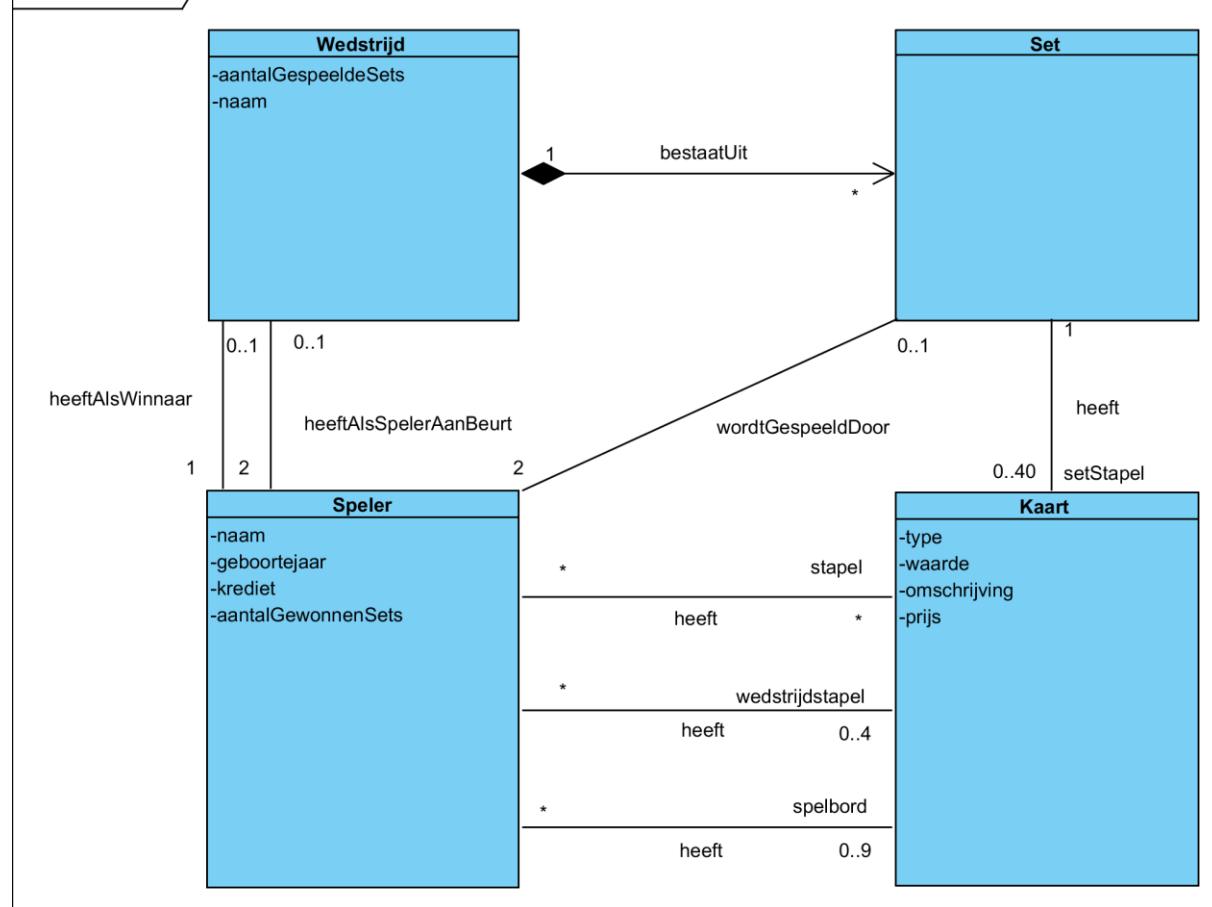
## Analyse

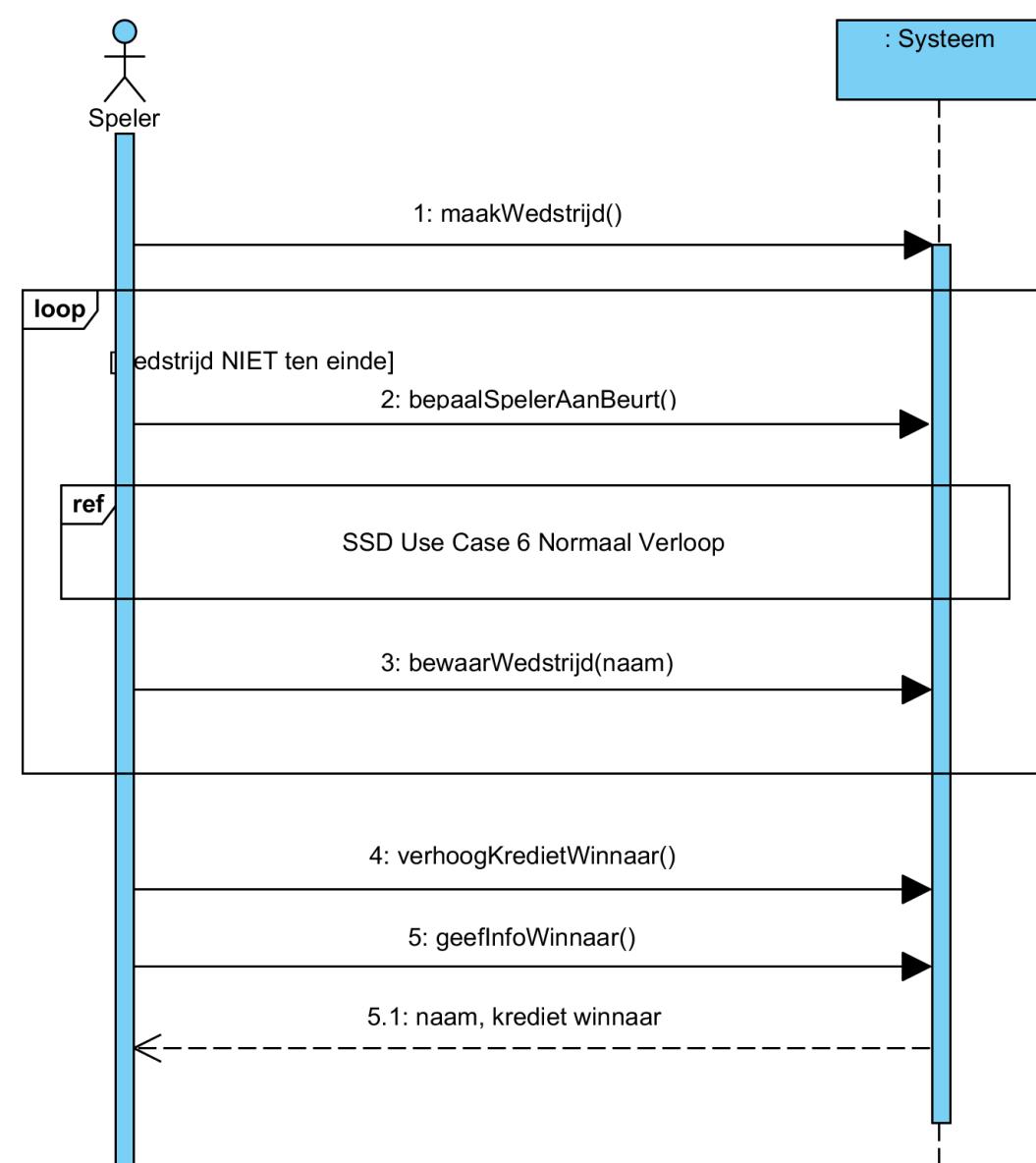
### Activity Diagram



## DM

Visual Paradigm Standard (University College Ghent)  
DM Pazaak UC8



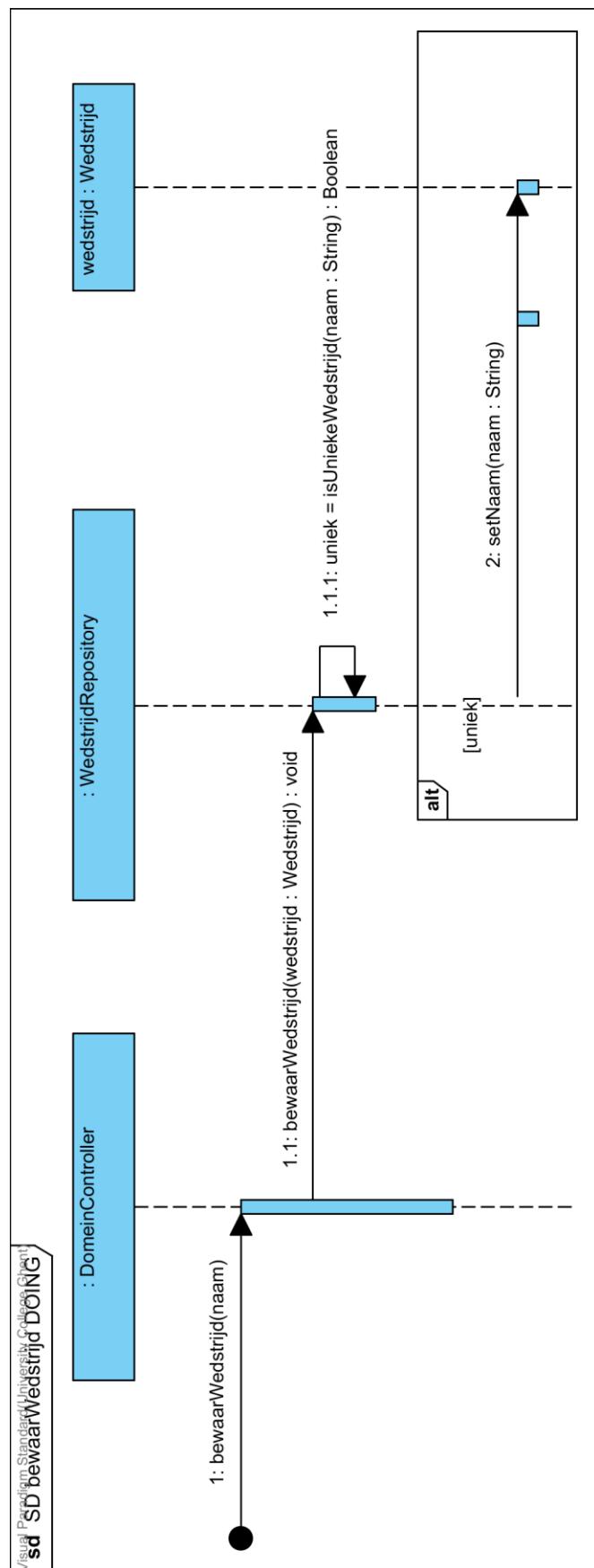


<b>Contract</b>	Wedstrijd bewaren
<b>Operation</b>	3: bewaarWedstrijd(naam)
<b>Cross References</b>	Use Case 8: Bewaar Wedstrijd
<b>Preconditions</b>	Er is een nieuwe wedstrijd aangemaakt en een set gespeeld, de speler heeft gekozen om de wedstrijd te bewaren
<b>Postconditions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De instantie wedstrijd heeft een attribuut naam gekregen en is opgeslagen</li> </ul>

<b>Contract</b>	Wedstrijd spelen
<b>Operation</b>	1: maakWedstrijd()
<b>Cross References</b>	Use Case 5: Speel Wedstrijd
<b>Precondities</b>	Er is een nieuwe wedstrijd aangemaakt
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Een nieuwe instantie van wedstrijd werd gemaakt</li> <li>● Attribuut aantalGewonnenSets werd op nul gezet voor elke speler</li> <li>● Attribuut aantalGespeeldeSets werd op nul gezet</li> </ul>

<b>Contract</b>	Wedstrijd spelen
<b>Operation</b>	2: verhoogKredietWinnaar
<b>Cross References</b>	Use Case 5: Speel Wedstrijd
<b>Precondities</b>	Er is een nieuwe wedstrijd aangemaakt
<b>Postcondities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● krediet van winnende speler werd verhoogd met 5</li> </ul>

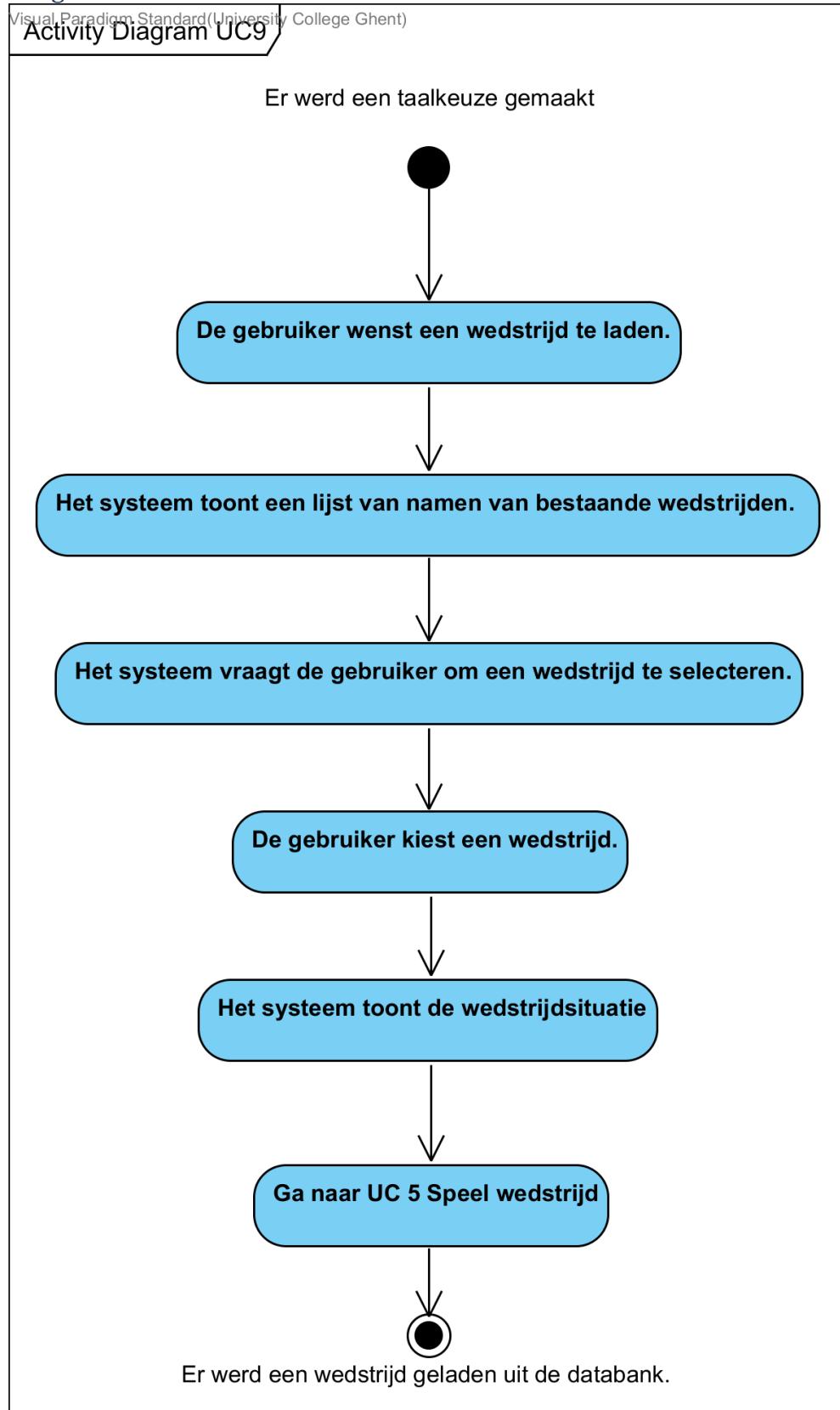
## Ontwerpen



## Use Case 9:

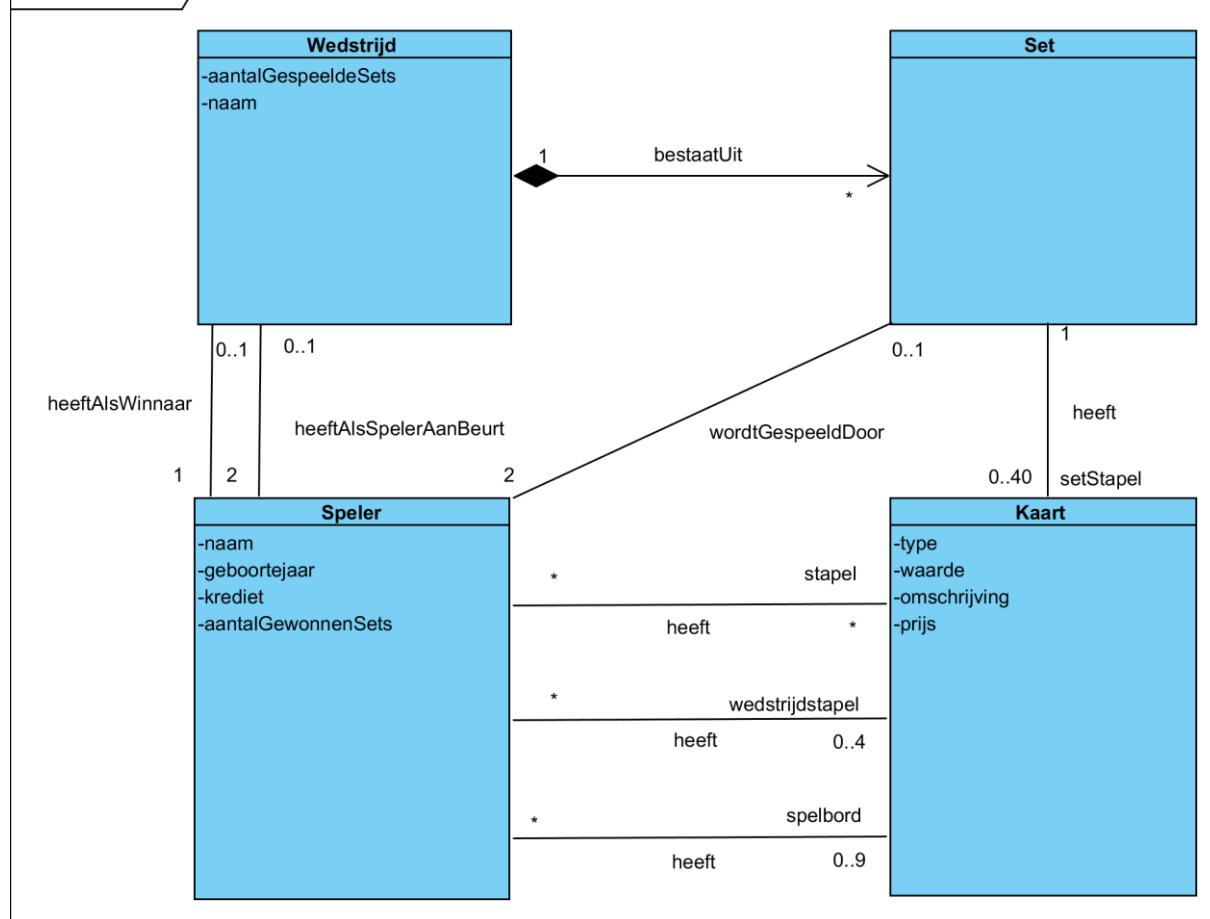
### Analyse

#### Activity Diagram



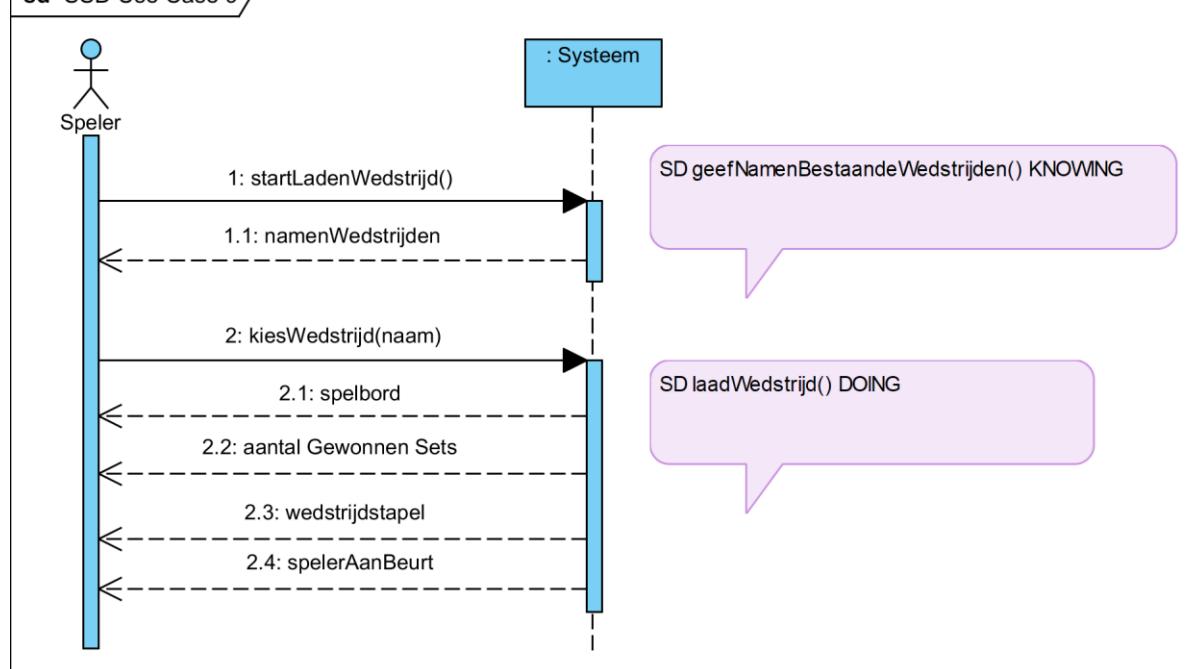
## DM

Visual Paradigm Standard(University College Ghent)  
DM Pazaak UC9

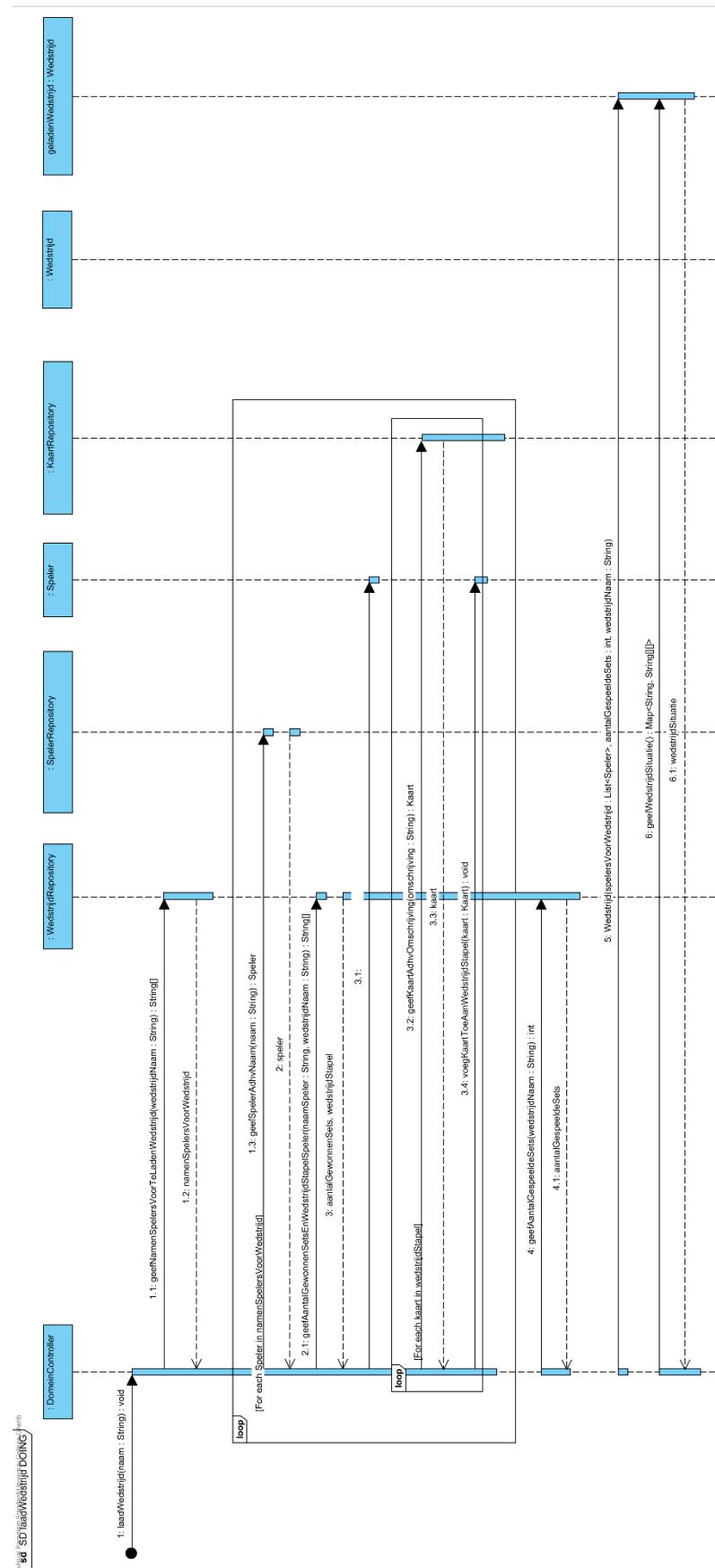


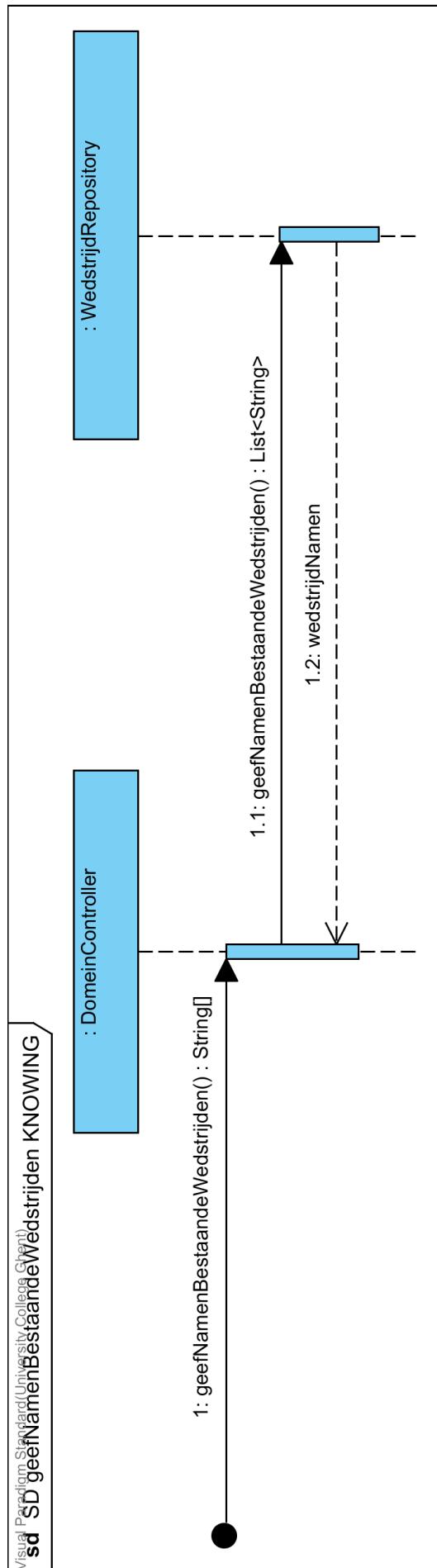
## SSD + OC

Visual Paradigm Standard(University College Ghent)  
sd SSD Use Case 9



## Ontwerpen





# Zelfreflectie

Delmeiren Jonathan

## Deel 1

In groep werken verschilt altijd sterk met wanneer je alles zelf moet doen en met niemand anders rekening moet houden. Bij een softwareproject komen daar dan nog eens andere dingen bij die voor extra problemen kunnen zorgen.

Het grootste probleem voor mij in groepswerken in het algemeen is meestal de gedachte dat alles wat ik zelf doe beter is (ook al is dit uiteraard niet altijd zo). Ik heb dus moeite met het vertrouwen in andermans werk. Hier was dit niet anders, maar gelukkig heb ik een topgroep gekozen en wist ik dus al dat mijn groepsgenoten harde workers zijn, er allemaal voor alles doorwaren en altijd goed mee zijn geweest met de leerstof. Met andere woorden had ik hier dus minder moeite mee dan normaal.

Het grootste IT related probleem met het project was met voorsprong toch dat iedereen in dezelfde code moet werken. Je code is nu niet meer van jou, want iedereen kan er op ieder moment aanpassingen in maken zonder jouw goedkeuren. Je had dus elke keer als je afhaalde van de server een kwartier nodig om te kijken wat er veranderd was, hoe het werkte, waarom iemand die concrete keuzes had gemaakt,... enz. Nu begin ik daar langzaam aan te wennen, maar in het begin was dat toch een serieuze aanpassing.

Talenten bespreken is eerder moeilijk. Ik denk dat de meeste van ons op ongeveer hetzelfde niveau zitten, maar dat we meer ‘ons best’ doen voor dingen die we graag doen. Ik kan bijvoorbeeld uren zitten coderen tot ik dat een lijntje op de console kan aflezen, maar geef mij de taak om de console foutvrij te maken en ik ben het binnen het halfuur al beu. Je zou dus misschien kunnen stellen dat ‘mijn talenten’ eerder in back-end dan front-end liggen.

Als conclusie zou je kunnen stellen dat ik geleerd heb (of aan het leren ben) om mensen meer te vertrouwen en niet altijd alles zelf te doen. Dat programma’s zoals GitHub zeer handig zijn, maar ook problemen met zich meebrengen. En dat mijn interesses meer liggen in het aan de praat krijgen van het programma en minder in het afwerken van de reeds werkende code.

## Deel 2

We zijn nu weer enkele maanden verder en ons programma werkt, is gedebugd én ziet er goed uit! Om voort te bouwen op mijn vorige reflectie kan ik misschien best beginnen met het feit dat ik de laatste tijd nog beter overweg ben kunnen gaan met NetBeans en Github en dat er eigenlijk amper nog problemen mee zijn geweest. Ik ben zelfs hun charmes beginnen appreciëren denk ik. Extra dingen die ik heb bijgeleerd zijn: durf delegeren, maar laat anderen niet aan hun lot over. Hiermee wil ik zeggen: kijk af en toe eens naar wat de anderen al hebben en stuur ze sneller de juiste richting uit moesten ze fout bezig zijn. Op die manier bespaar je enorm veel tijd in het geval dat ze verkeerd begonnen zouden zijn.

Het grootste obstakel voor mij in het 2<sup>de</sup> deel was dat de stukken code die andere mensen schreven veel sneller veel groter werden. Daardoor moest je veel meer en regelmatiger de code bekijken anders was je niet meer mee met het geheel. Omdat ik het graag deed viel dit nu nog wel mee, maar ik kan mij voorstellen dat dit in een groter project nog een groter probleem zal zijn.

Over mijn ‘sterke punten’ kan ik niet veel anders zeggen dan in de vorige zelfreflectie: ik ben eerder een back end persoon. Ondanks dat ik ook een mooi oogend resultaat wil afleveren, heb ik meer voldoening aan het implementeren van de werking dan aan het uitzicht van de knoppen om de functies te bedienen. Gelukkig waren de interesses binnen de groep goed verdeeld en zijn alle taken tot een goed einde gebracht geweest. Tot slot kan ik alleen maar zeggen dat ik zeer tevreden ben met het resultaat!

## El Kaddouri Ismail

Het Pazaak project is een uitdaging voor mij, maar het is leuk om hetgeen wat we al geleerd hebben toe te passen. In het eerste semester vond ik het soms moeilijk om het verband en nut in te zien van alle deeldomeinen (Analyse – Ontwerpen – Programmeren). Door dit allemaal te gaan toepassen wordt duidelijk hoe belangrijk iedere stap in het proces is. Om tot kwalitatieve software te komen moet men met vele aspecten rekening houden. Ik kan nu halverwege het project wel zeggen dat ik al heel veel heb bijgeleerd, maar niet enkel op technisch vlak. Dankzij deze opdracht ondervind ik ook hoe belangrijk het is om goed te communiceren en te overleggen. Ook ben ik heel tevreden over het team. Iedereen doet hard zijn best en staat altijd klaar om elkaar te helpen. Eens de taken afgerond zijn, is het belangrijk dat iedereen deze ook goed begrijpt en er zich in kan vinden. Soms heeft dit wel eens tot onenigheid geleid, maar dan is het een kwestie van goed te argumenteren waarom jouw oplossing de beste is. Zo bereiden we elkaar eindelijk ook al voor op de eindpresentatie. We zijn al enkele problemen tegengekomen, waaronder connectie problemen met GitHub, Vpository en de databank, maar ook daar staat iedereen klaar om te helpen waar mogelijk. Het is ook positief dat iedereen in onze groep andere sterktes en zwaktes heeft, zo vullen we elkaar aan. Het is ook leuk dat iedereen elkaar helpt, zo we verder ontwikkelen in dat deeldomein. Persoonlijk vind ik dat het project goed verloopt, maar het kan altijd beter. Dus we blijven streven naar de top, want een programma robuust maken kan er simpel uitzien maar we hebben ondervonden dat dit zeker niet het geval is. Ik heb mij voornamelijk geconcentreerd op het internationaliseren van de applicatie, dit vond ik persoonlijk een boeiende opdracht. We hebben dit niet behandeld in de les en op internet is er zodanig veel over te vinden dat het moeilijk was om te kiezen hoe ik dit ging verwezenlijken. Het was een proces met ups-and-downs. Ik heb de manier waarop gewerkt wordt gewijzigd, maar met de uiteindelijke uitwerking ben ik wel tevreden. Het is natuurlijk nog niet af, want bij elke use case die erbij komt is er extra tekst die toegevoegd moet worden. Ik kijk nu uit naar het toevoegen van de GUI. Die zal ervoor zorgen dat het spel er echt gaat uitzien. Ik heb mij in het 2de deel van het semester met verschillende aspecten bezig gehouden. Het ontwerp van use case 6 was geen gemakkelijke opdracht, daar hebben we allemaal samen moeten werken om tot een goed resultaat te komen. De use cases die daarop volgden waren dan een mindere uitdaging op het gebied van ontwerp. Persoonlijk vind ik het jammer dat ik soms niet goed betrokken was bij het programmeren, maar heb daar wel telkens de code doorgenomen en mijn best gedaan de werking te begrijpen. Onze code is op zich niet complex. Dankzij de goede programmeer vaardigheden van de andere leden heb ik veel bijgeleerd. Ik kijk dan ook op dit project terug als een zeer leerrijke ervaring en zal deze vaardigheden in volgende opdrachten zeker kunnen meenemen. Programmeren is niet helemaal mijn ding, al vind ik het wel fascinerend hoe iets in elkaar zit. Ook wil ik wil van de gelegenheid gebruik maken om ieder lid van onze groep te bedanken voor de aangename en iets minder aangename momenten. De motivatie in onze groep was ook zeer groot, vooral bij Jonathan die zich zelf nog een extra opdracht heeft gegeven? Onze zogenaamde UC10: AI/Bot, dat is een extra mogelijkheid waarbij je een spel tegen het systeem kan spelen. Dit vind ik heel fascinerend. Het leukste aan het project vond ik persoonlijk het ontdekken van nieuwe dingen, voornamelijk in het onderdeel Programmeren dan. In ons project wordt er gewerkt met een Map als datastructuur die sommige opdrachten heel wat gemakkelijker maakt. Het maken van een GUI had ik me ook helemaal anders voorgesteld maar het was zeer leerrijk. De workshops die we kregen waren ook een meerwaarde.

## Haleydt Renaat

Bij de start van het project had ik geen idee hoe ik eraan zou moeten beginnen. Gelukkig hadden Jonathan en Simon dat wel. Dankzij hen kreeg ik een beeld wat er allemaal moest gebeuren. Ik vond het moeilijk om alle leerstof van vorig semester terug in de vingers te krijgen. In de beginperiode heb ik veel gesnuisterd in de cursussen van Analyse en Ontwerp. Maar gaandeweg vond ik toch de draai terug om de use cases op te lossen. Het tempo lag zeer hoog, vooral omdat ik nog te veel tijd moest steken in het opfrissen van de cursussen. Maar dit was een extra motivatie om de koe bij de horens te vatten en erin te vliegen.

Bij de tussentijdse evaluatie had ik gezegd dat analyse niet echt mijn ding was, maar wat blijkt nu: ik heb meer moeite gehad met het ontwerpen van de use cases. Na Use Case 5 volledig te maken (analyse, ontwerp, code) heb ik ontdekt dat analyse me zelfs meer ligt dan ontwerpen.

In de vorige zelfreflectie had ik geschreven dat ik ‘the big picture’ nog niet zag, maar ondertussen heb ik dit wel beet. Al doende leert men, wel dat is bewezen. Ik heb geleerd hoe je een goed programma opbouwt en hoe dit intern werkt.

Als ik mijn code moet vergelijken met de code die Jonathan of Simon geschreven hebben, dan lijkt mijn code wel kinderspel. Ik heb gedurende dit project ook geleerd dat ik niet de top programmeur ben. Misschien ligt dit aan het feit dat ik me enkel kan spiegelen aan de groepsleden die allebei in het verleden met Java in aanraking zijn gekomen? Maar wat ik ook geleerd heb: dat moet ook niet. Iedereen heeft zijn sterke en negatieve punten. Ik heb geleerd dat ik me graag met de analytische, grafische kant bezig hou. Dat is denk ik waar het project om draait, dat je te weten komt wat je sterke punten zijn, maar ook je zwakkere.

Als ik mezelf zou afvragen waar er ruimte is tot verbetering, dan zal ik ongetwijfeld ontwerpen antwoorden. Ik zal dan ook een tandje moeten bijsteken volgend jaar om een goed niveau te halen.

Over de samenwerking kan ik enkel dit zeggen: top!

Het was een hele leuke groep om samen te werken. Iedereen hield zich aan de, onszelf opgelegde, deadlines. Als er vragen waren, antwoordde iedereen zo snel mogelijk. Iedereen controleerde ook elkaar om zo weinig mogelijk fouten in het programma te krijgen. Ik maakte wel meer fouten dan de rest, maar het project dient om iets bij te leren. Anderen zouden dan kwaad zijn, omdat ik niet onmiddellijk juist was. Maar in plaats daarvan gaven mijn teamgenoten tips hoe de problemen op te lossen. Het kan misschien ongeloofwaardig klinken, maar in dit geval heb ik weinig minpuntjes te vertellen.

Ik heb ontzettend veel bijgeleerd dankzij dit project. Dit was een heel goed voorsmaakje hoe het er later aan toe zal gaan. Ik vind het prachtig om na 1 semester zoveel van de theorie in de praktijk te kunnen brengen en iets moois af te kunnen geven. Wat ik ook prachtig vond was de samenwerking binnen onze groep, dit verliep zonder ruzie, strubbelingen, .... Daar komt nog eens bij dat ik veel geleerd heb van hen.

## Van Lombergen Simon

Dit project heeft mij veel bijgeleerd. Hoewel ik het gewoon ben van in groep te werken was het voor mij nieuw om echt samen aan 1 groot project te werken. Ikzelf heb soms moeite gehad met consequent loggen en deadlines halen. Ik hou ervan om aan zo een groot project te werken maar struikel bij de extra administratie die erbij komt. Voor de rest ging alles vrij vlot. Ik denk dat ik de meeste vaardigheden die nodig zijn wel onder de knie heb. De leerstof van analyse, ontwerpen, databanken en programmeren zat nog vrij fris in mijn hoofd en bij de eerste Use Case na even opfrissen ging het terug zoals bij mijn examens.

Ik vind het wel jammer dat we de informatie maar in delen kregen. Dit zorgde voor onvolledige of zelfs slechte design keuzes die later dan aangepast moesten worden. Het is goed om deel per deel te kunnen afwerken, maar we hebben vaak door nieuwe info oude ontwerpen terug moeten aanpassen en de implementatie dan ook. Een ander struikelblok was dat we exception handeling nog niet in het begin konden toepassen en testen nog niet gezien hebben. Achteraf try catch blokken toevoegen zorgde ervoor dat bijna heel de cui herschreven moest worden. Maar eens we alle informatie hadden van alle Use Cases ging alles heel vlot. We hebben een paar dingen veranderd en uiteindelijk alles zo goed mogelijk naar de vraag van "de klant" ontworpen. Ik ben heel blij met het resultaat en de manier waarop we dit bereikt hebben. Iedereen had een duidelijke verantwoordelijkheid, en alles werd op tijd, en meestal werkend afgewerkt, wat voor een verassend vlot verloop ging. Ikzelf heb mij op het einde van het project nog kunnen verdiepen in het grafisch ontwerp van de GUI, iets waar ik me enorm graag mee bezig hou. Een uitdaging aangaan die zowel functioneel als grafisch uitdagend is, is echt wel iets voor mij en het resultaat is er ook naar denk ik.

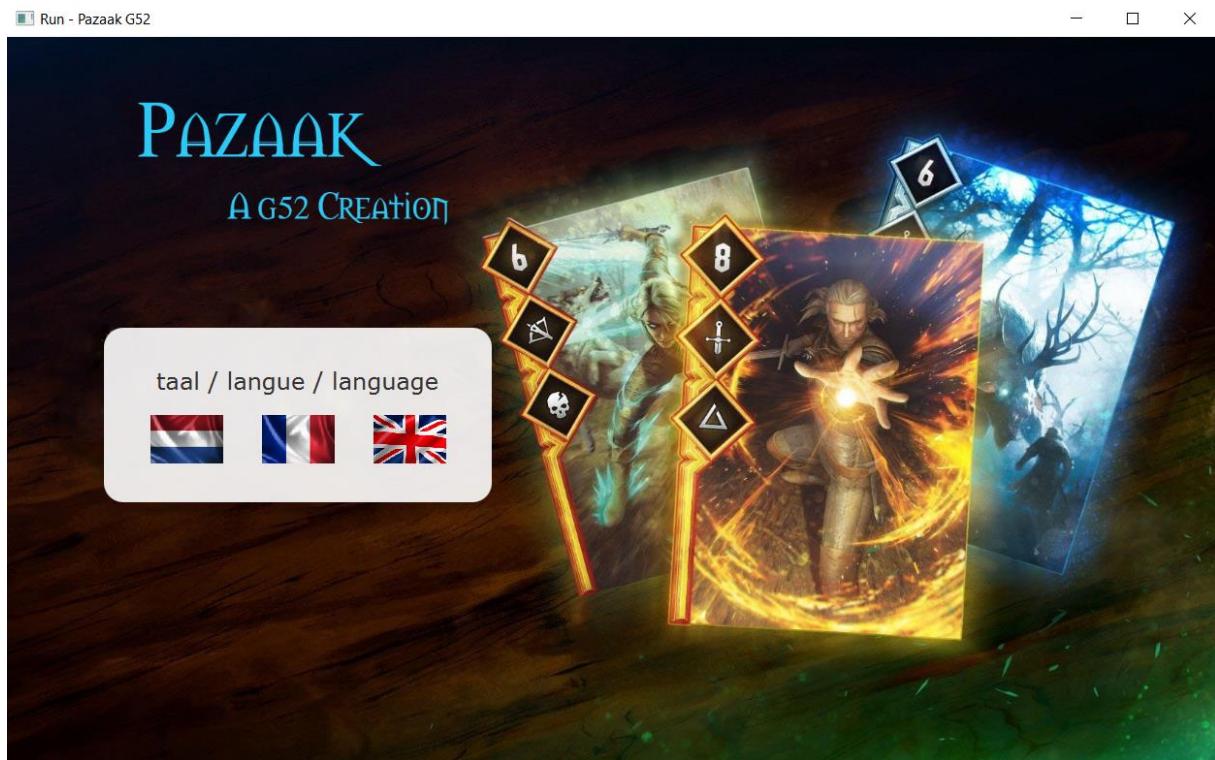
Iets waar ik van mezelf niet zo tevreden over ben is het feit dat ik niet altijd heb gekeken of een beetje overhead gedaan heb op sommige delen van het project die niet uitdrukkelijk mijn taak waren. Bv Use Case 6: heb ik zelf niets van domein (of ontwerp) logica geschreven maar dit heeft een heel lange tijd geduurd om te ontwikkelen. Dit door onvolledige of moeilijke ontwerpdelen die zich dan vertaalden naar een enorme opdracht voor Jonathan die voor de implementatie heeft gezorgd. Uiteindelijk is het resultaat er zeker naar, maar iets wat ik wil meenemen voor volgende projecten is niet zozeer elk deel van iedereen controleren, maar wel van elk stuk van het project een globaal beeld te hebben zodat er eventueel bijgestuurd kan worden indien nodig.

Ik denk dat het voor mij het belangrijkste is dat ik goed kan samenwerken met een team dat er staat wanneer het nodig is. Ook heb ik altijd graag een uitdaging, iets nieuws om bij te leren of echt complexe materie om te doorgronden. Ik vond het een geweldig om aan zo een groot project te werken, zeker als na uren werk er uiteindelijk een output is, en kijk al uit naar de volgende uitdaging.

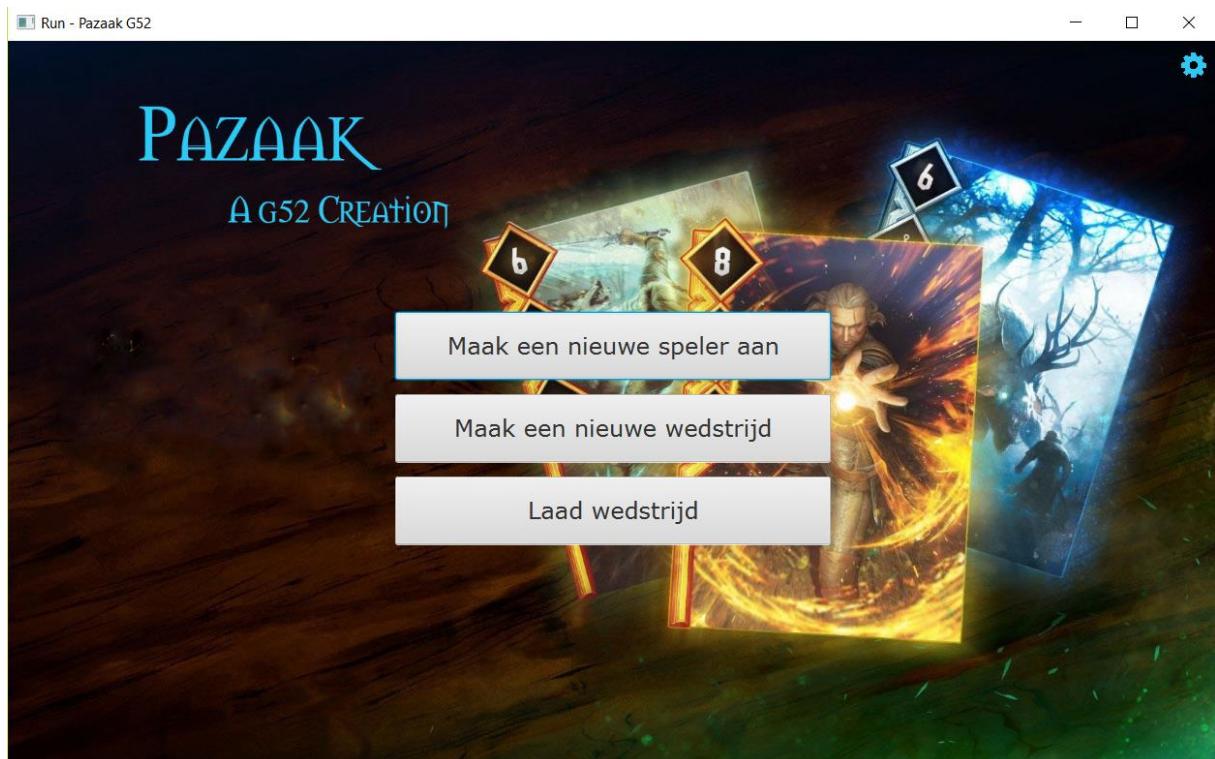
# Bijlagen

## Bijlage 1: GUI

Startscherm – menu keuze

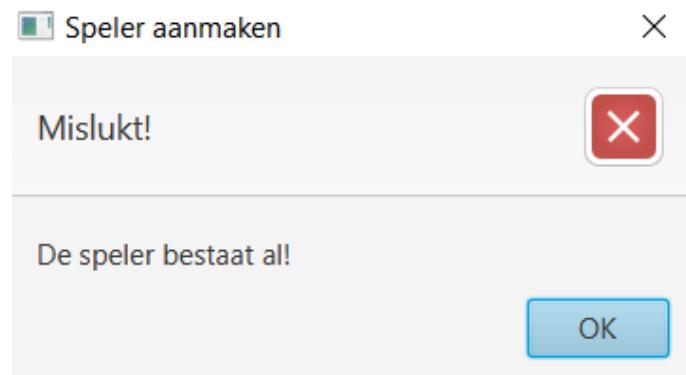
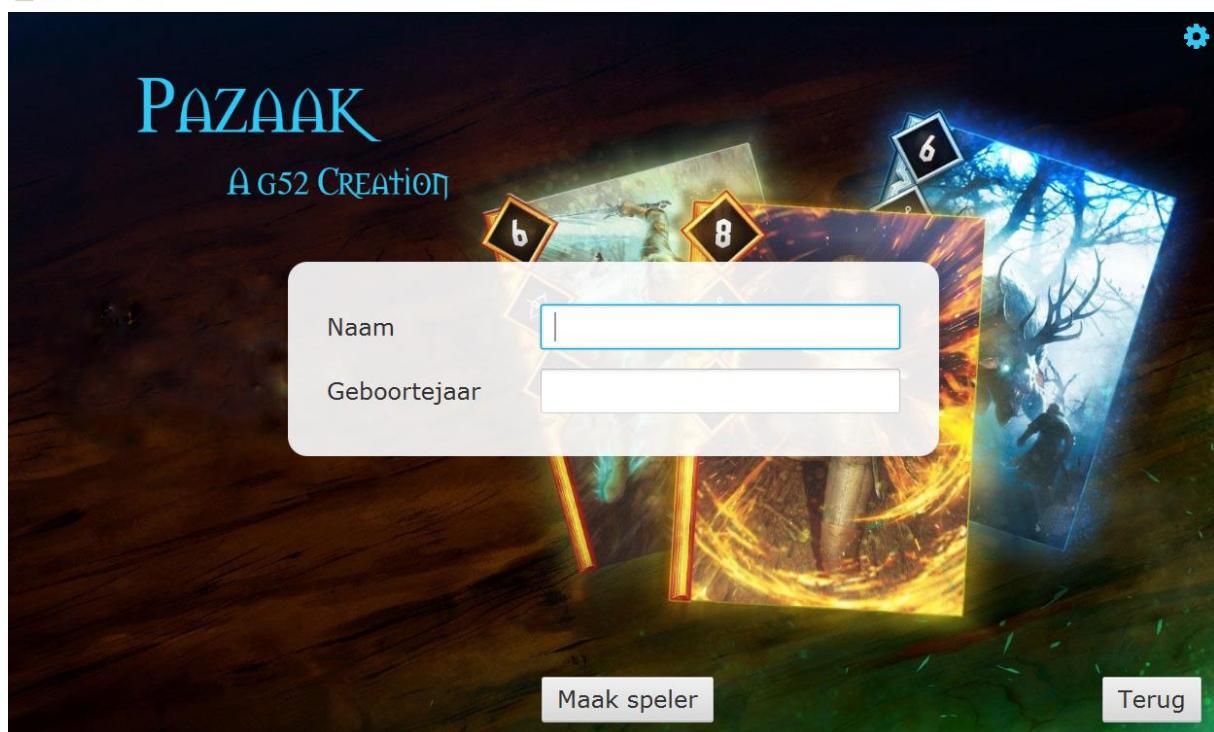


Hoofdmenu



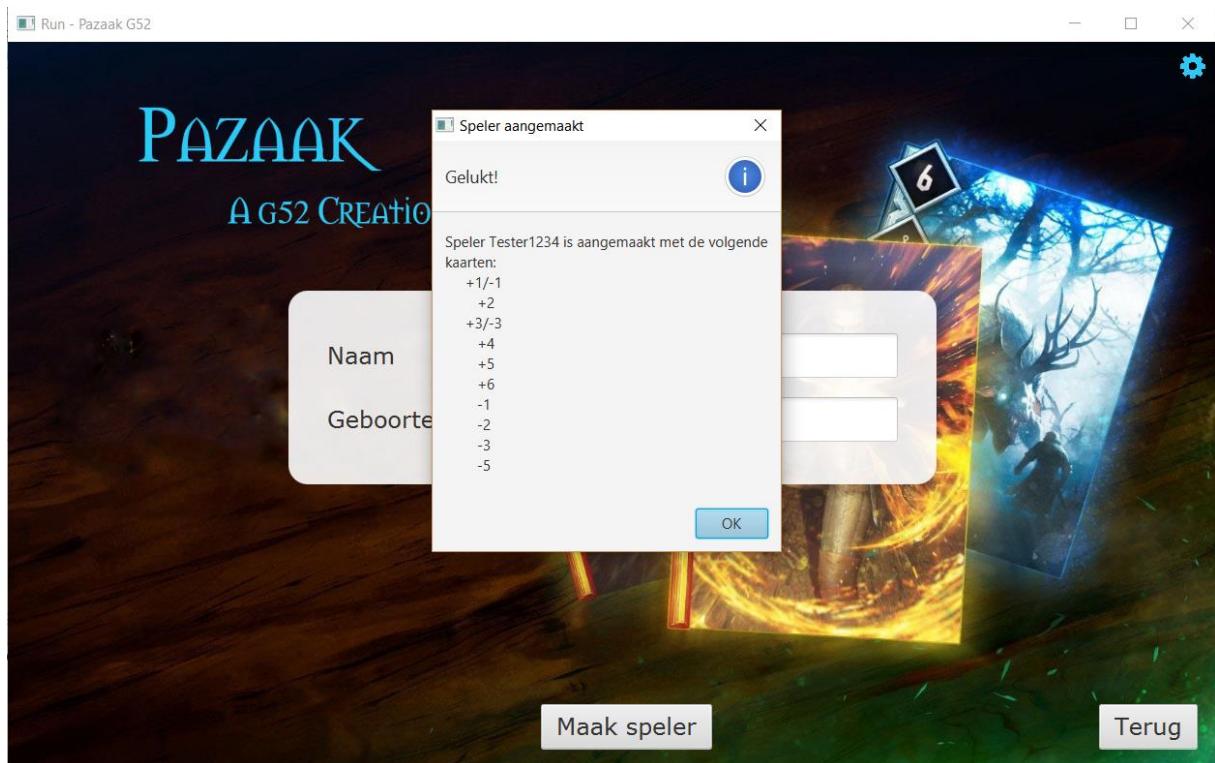
## Creatie speler + mogelijke foutmeldingen

Run - Pazaak G52

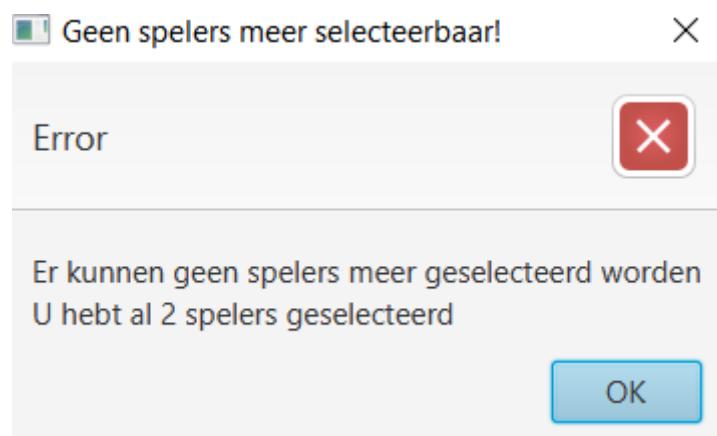
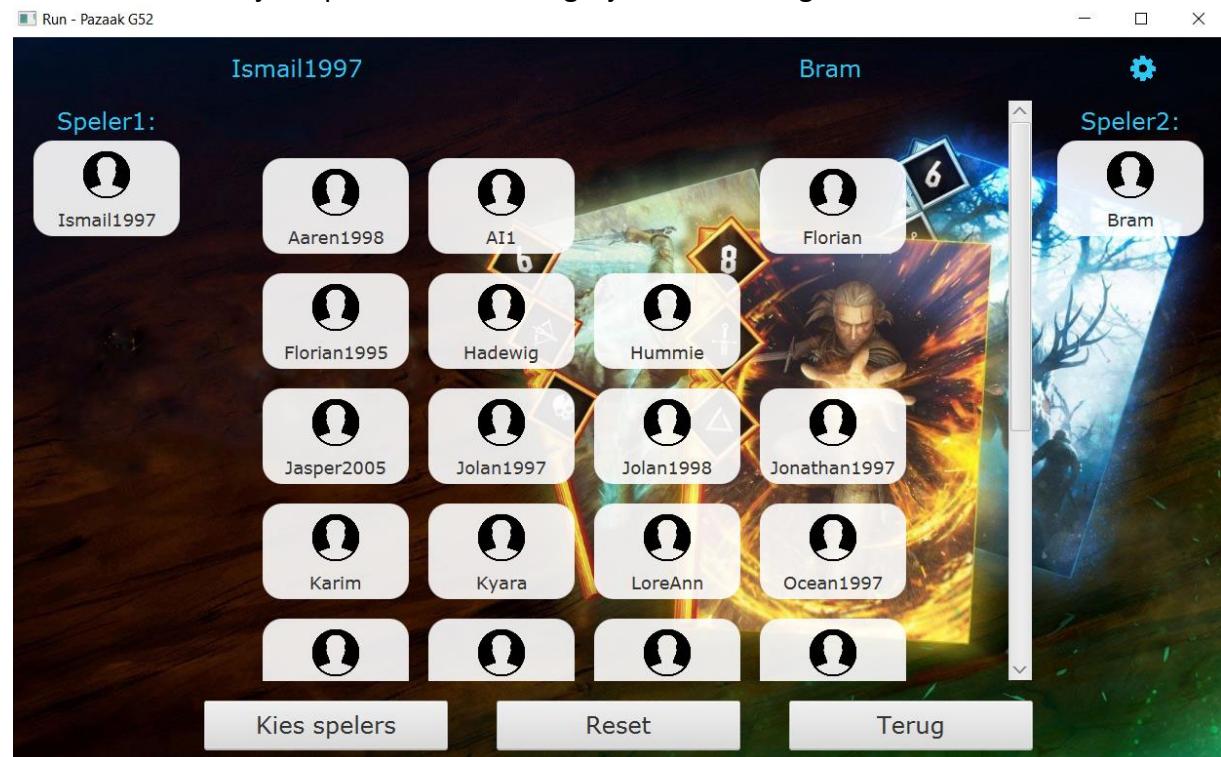




Aanmaken spelers – geslaagd

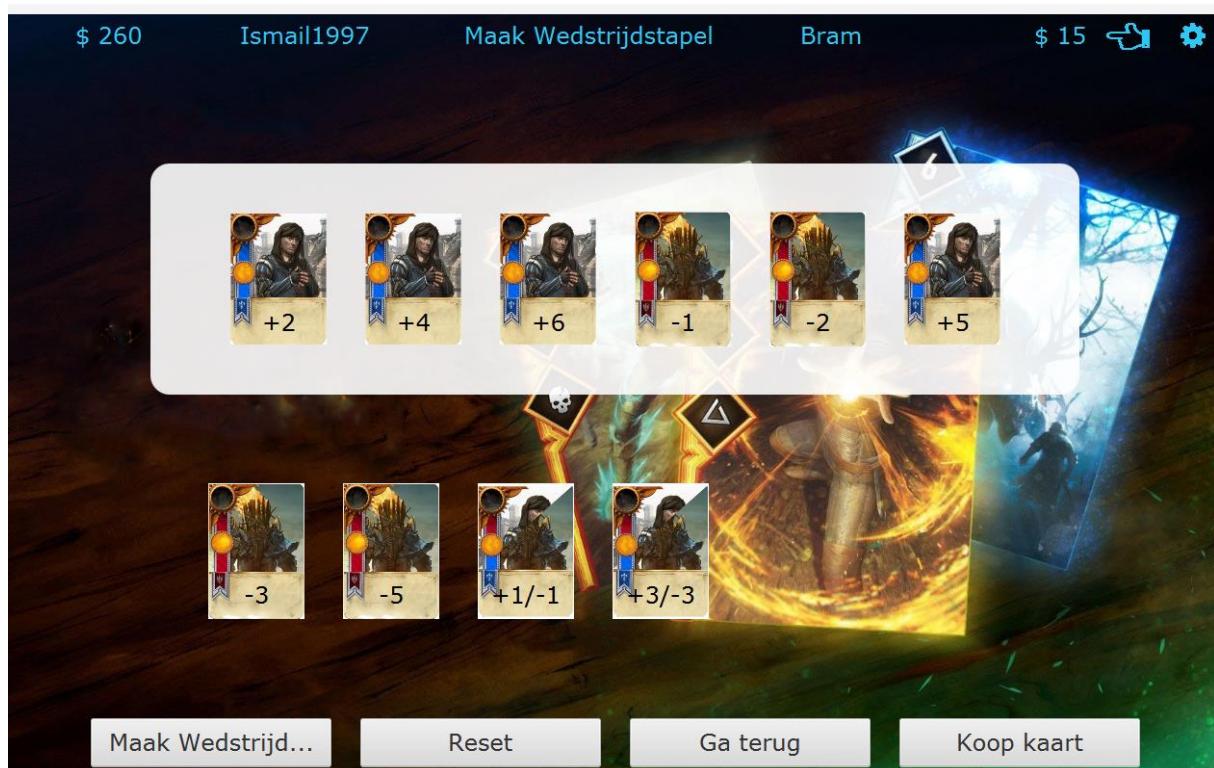


## Aanmaken wedstrijd – speler selectie +mogelijke foutmeldingen

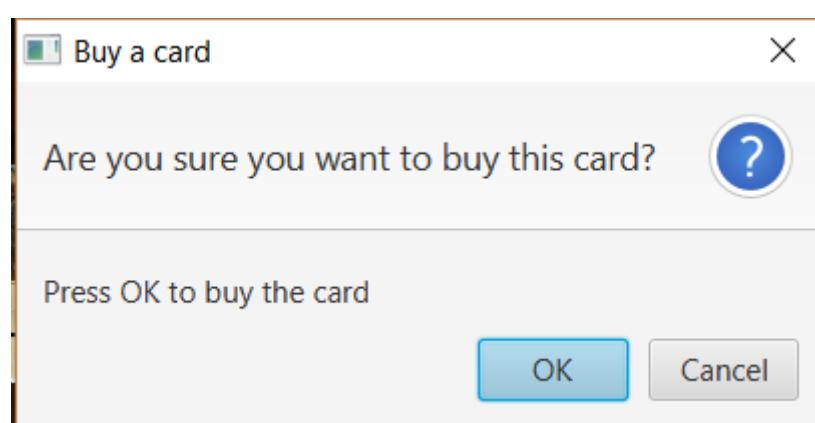
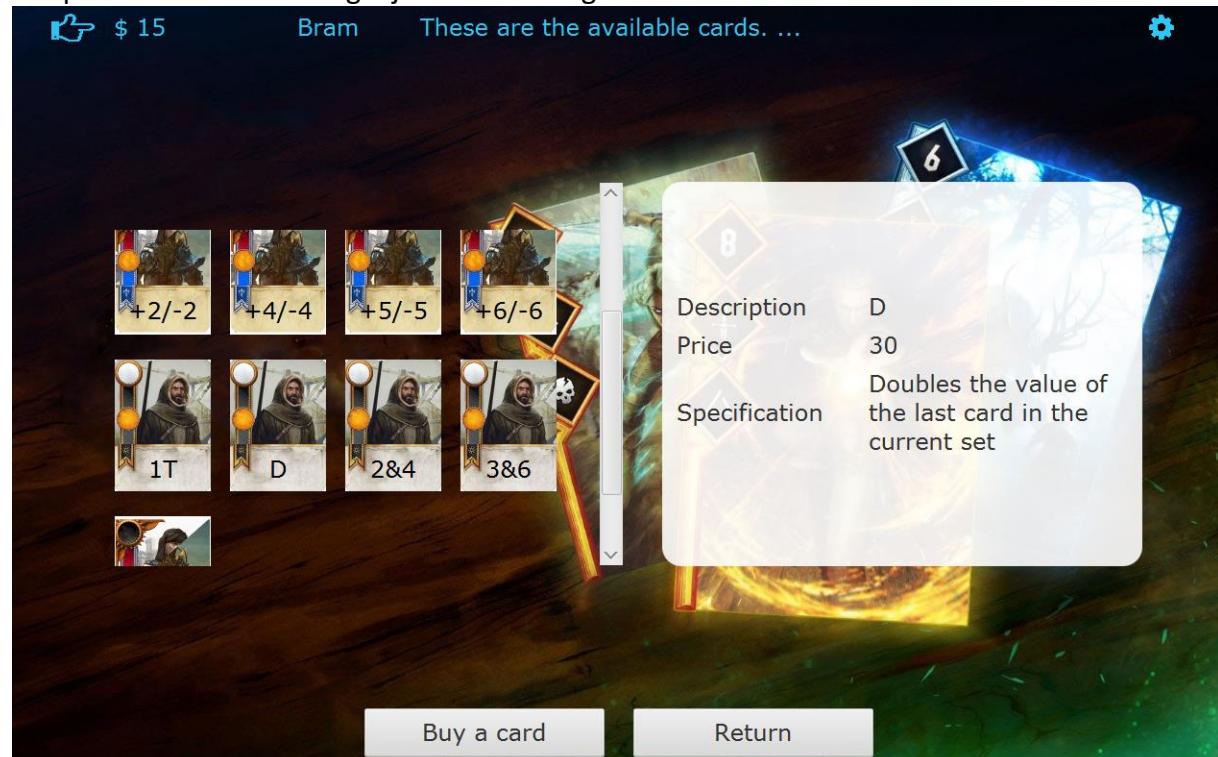


## Wedstrijd maken – creatie wedstrijdstapel + mogelijke foutmeldingen

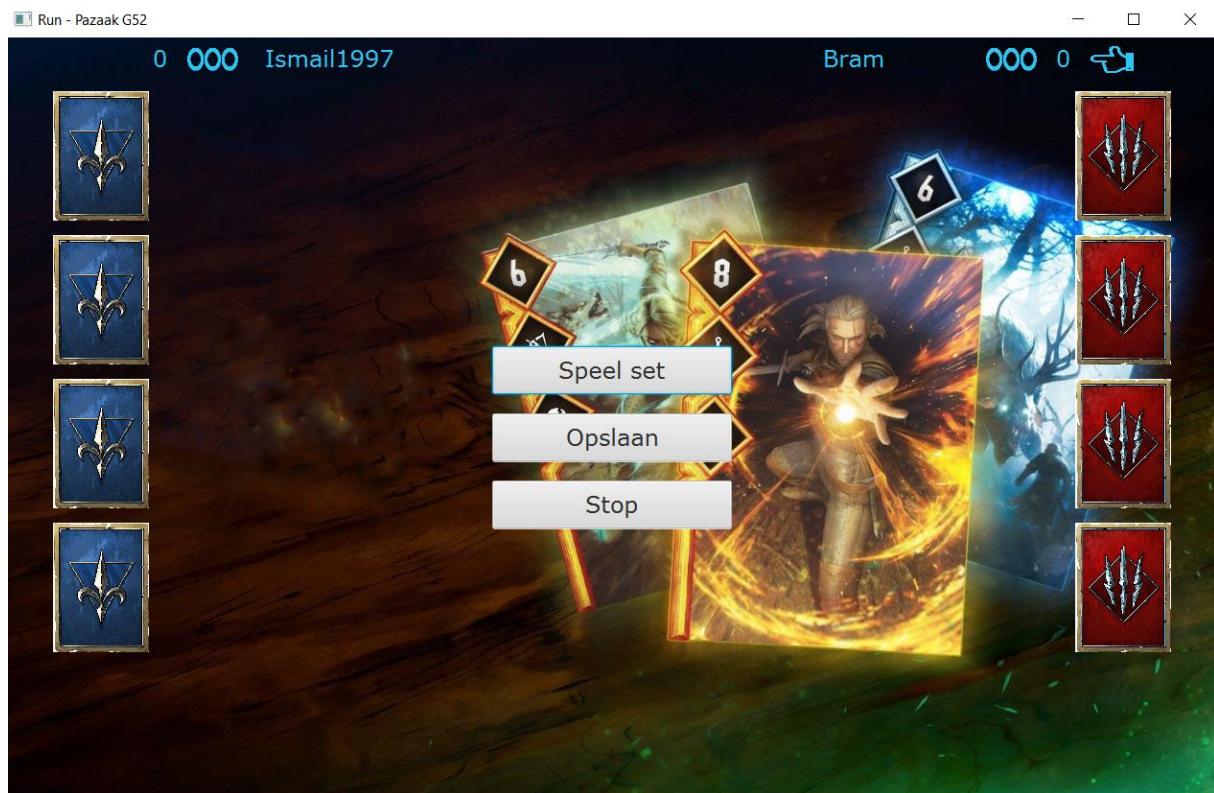
Run - Pazaak G52



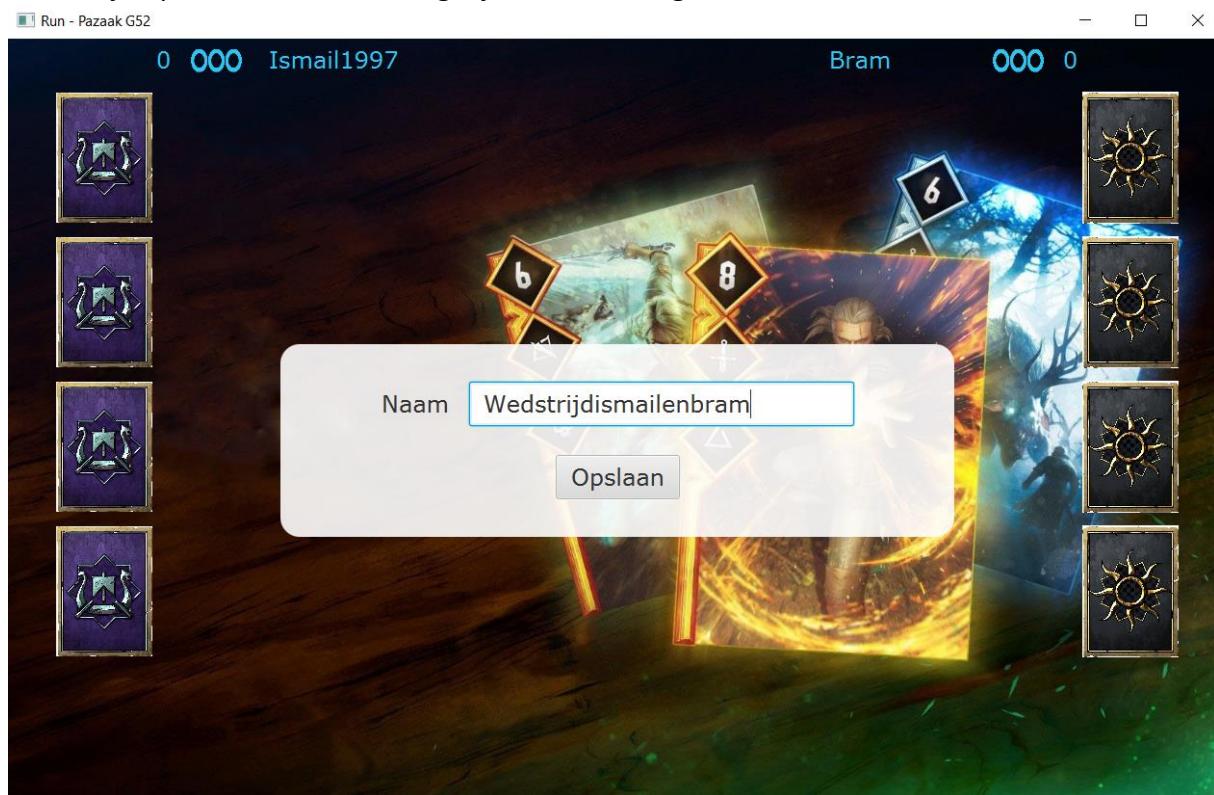
Koop kaart scherm en mogelijke foutmeldingen

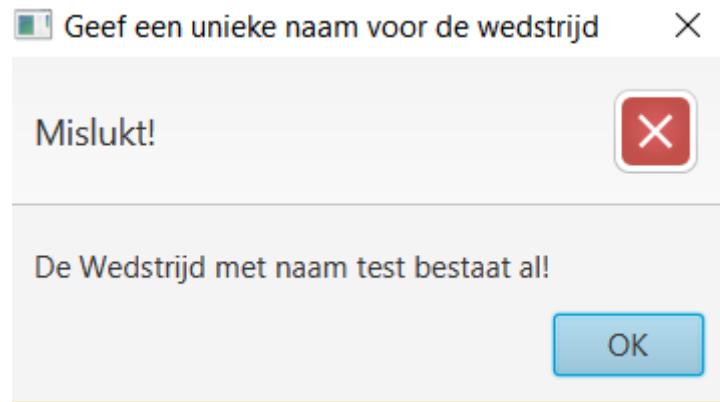


## Speel set scherm

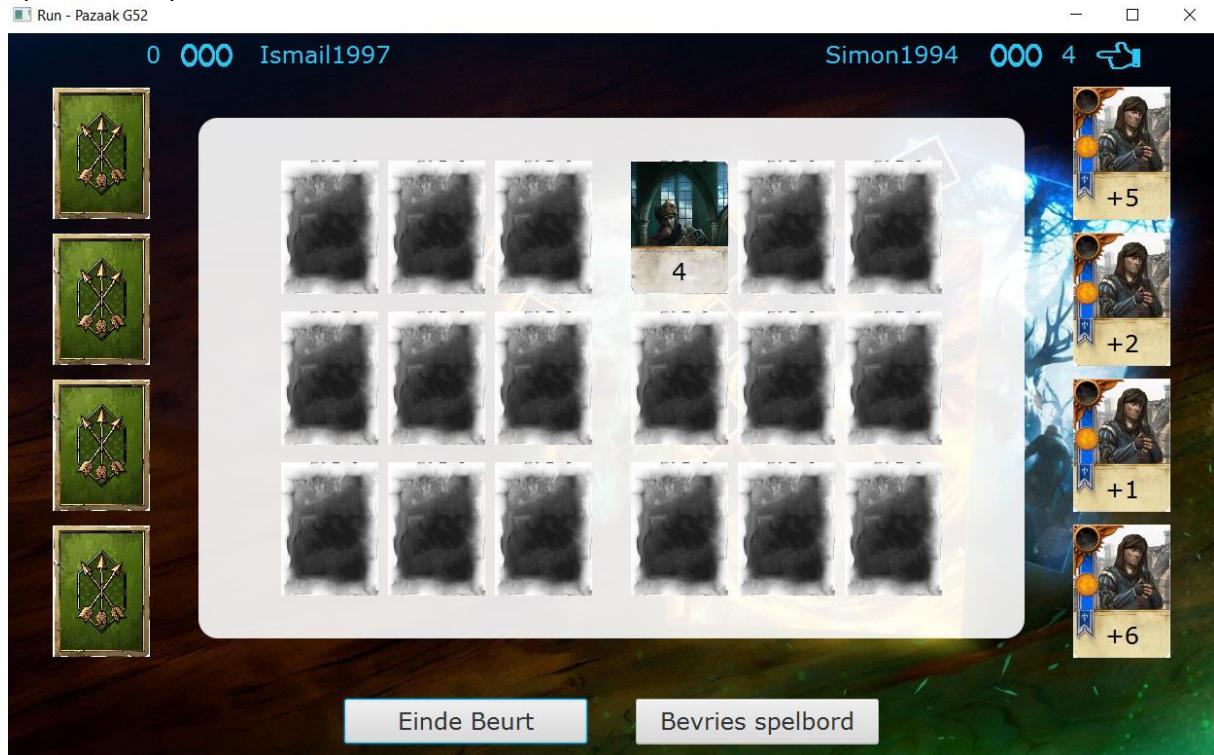


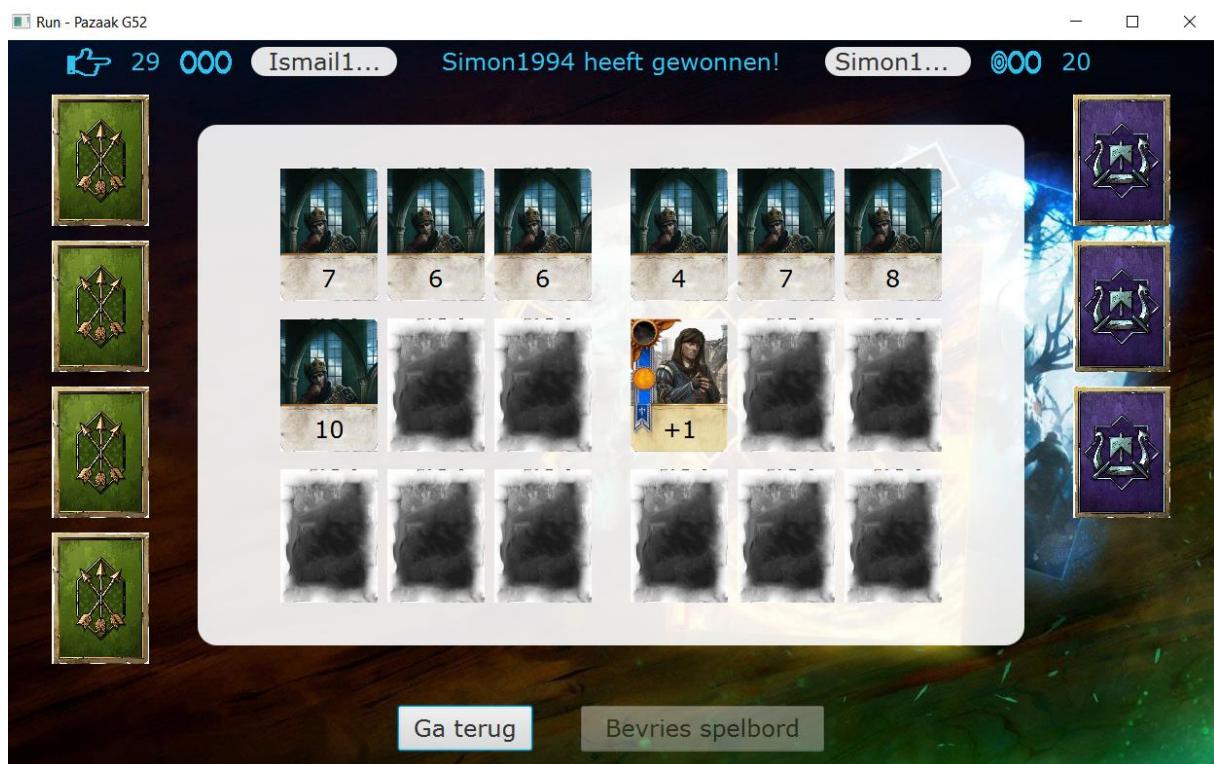
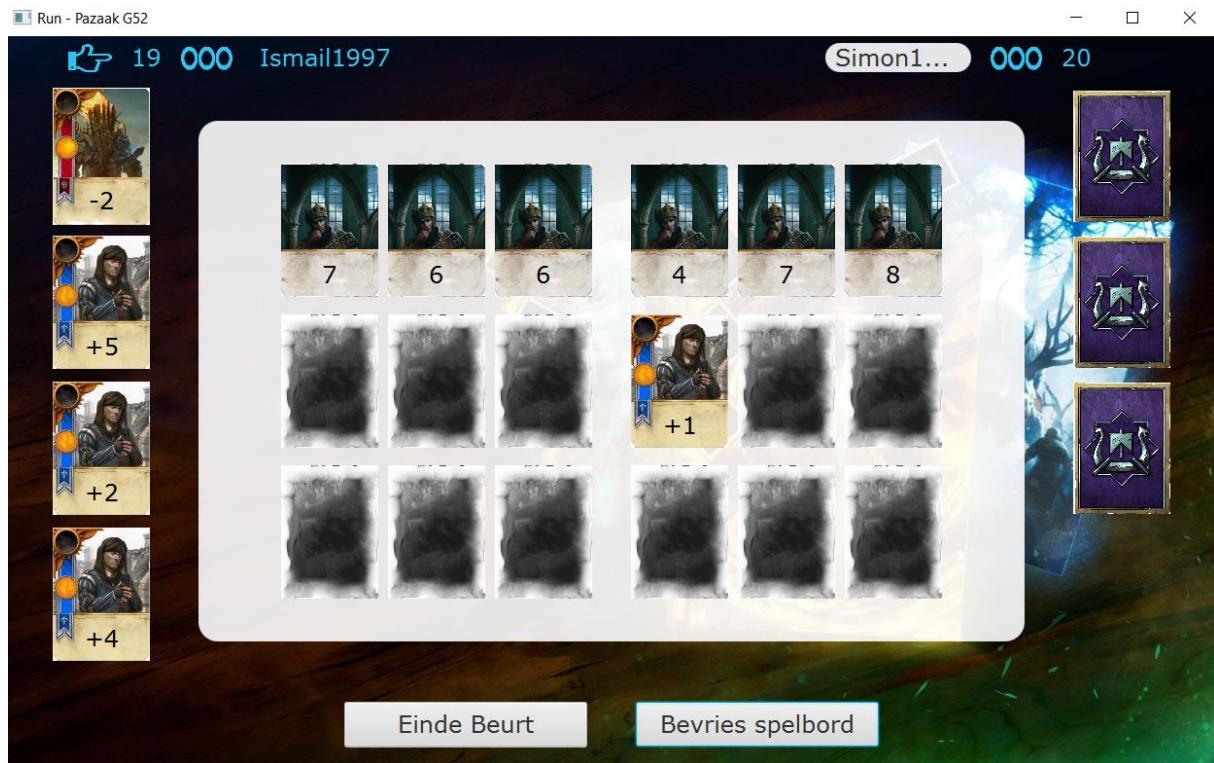
## Wedstrijd opslaan scherm en mogelijke foutmeldingen

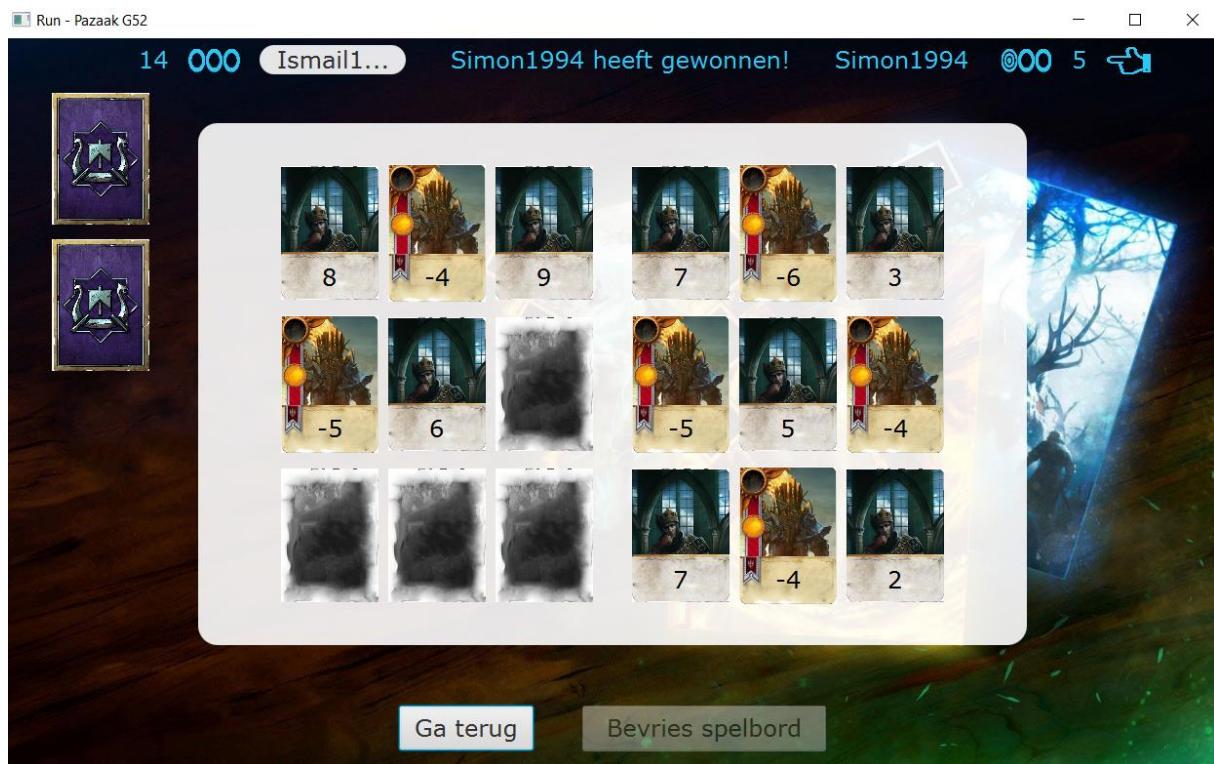




### Speel set – spelbord schermen

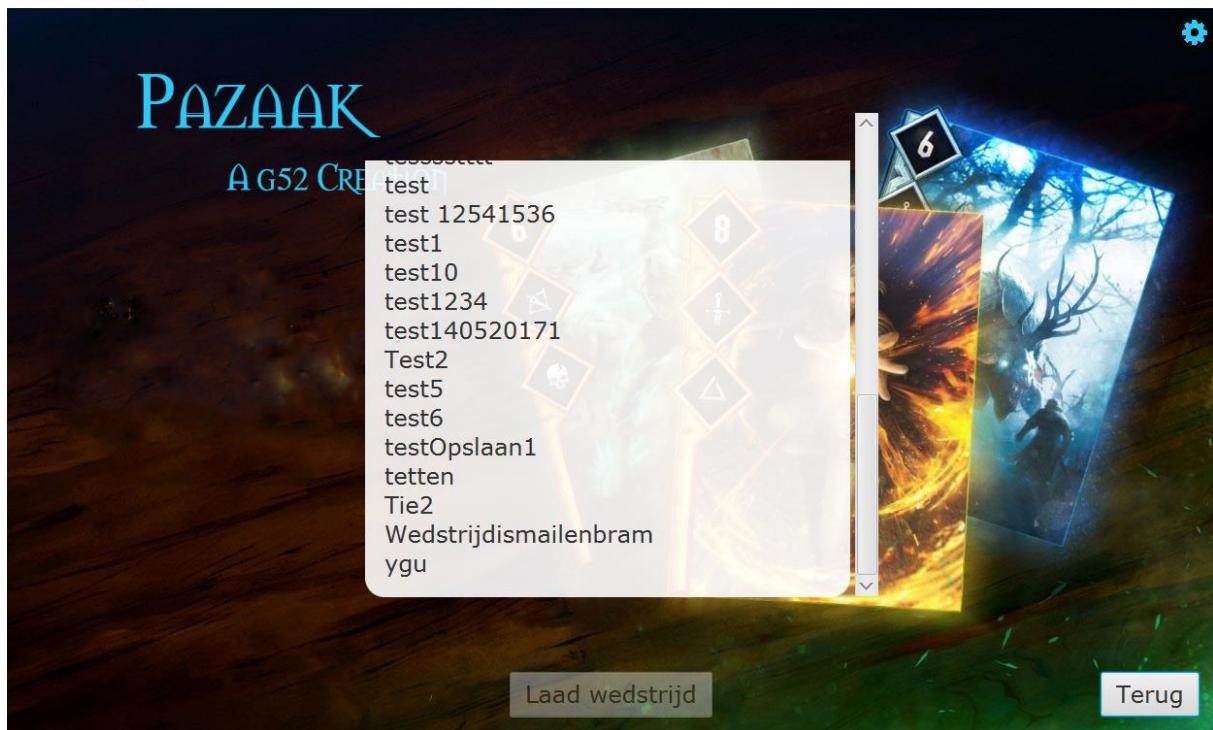






### Wedstrijd scherm – Er is een winnaar





## Bijlage 2: Test handleiding

Parameters voor start:

- max 1 speler (om eerst te kunnen tonen wat er gebeurt met te weinig spelers)
- deze speler heeft genoeg geld om kaarten te kopen om alle functionaliteit uit te testen (die koopt ook alle kaarten)

Timetable:

- Intro: Ismail
- Taalkeuze (alle scenario's): Ismail
- Maak wedstrijd met te weinig spelers: Simon
- Laad wedstrijd zonder wedstrijden: Simon
- Maak spelers (alle scenario's): Ismail
- Uitleg algemene methoden, UX: Simon
- Maak wedstrijd (alle scenario's): Simon
- Koop kaart (alle scenario's, Simon koopt alle kaarten): Renaat
- Maak wedstrijdstapel (alle scenario's): Simon
- Spelers genoeg kaarten geven via DB (geld) en CUI (ev andere taal): Simon
- Speel spel (alle scenario's): Jonathan
- Sla wedstrijd op (alle scenario's): Renaat
- Laad wedstrijd (alle scenario's): Renaat

<b>UC 1 - Speler aanmaken</b>
→ Leeftijd 5 jaar (2012)
→ Leeftijd 6 jaar (2011)
→ Leeftijd 99 jaar (2018)
→ Leeftijd 100 jaar (1917)
→ Naam met speciale tekens Loréann
→ Naam met spaties Lore Ann
→ Naam met speciale tekens en spatie Loré Ann
→ Duplicate (zelfde casing)
→ Duplicate (verschillende casing)
→ Naam heeft minder dan 3 tekens
<b>UC 2 - Taalselectie</b>
→ Invoeren van letters
→ 1,2,3 (geldige invoer)
→ 0,4,een , twee, drie (ongeldige invoer)
<b>UC 3/ UC 4 - Wedstrijd</b>

→ Minder dan 2 spelers in het spel!
→ Meer dan 2 spelers selecten
→ Speler selectie letters ingeven
→ Speler selectie 0 ingegeven
→ Meer dan 6 wedstrijdkaarten selecteren
→ Gelijkspel
→ Speler met score onder 20, en dichtst bij 20 wint (beide bevriezen)
→ Speler met 3 gewonnen sets, krediet +5
→ Wisselkaart spelen
→ Spelbord vol => Er is een winnaar
→ Wedstrijd laden
→ Wedstrijd opslaan
→ Wedstrijd opslaan met identieke naam
→ Wedstrijd opslaan met zelfde naam en andere casing
→ Speler gaat over 20 en stopt beurt, tegenstander wint
<b>UC5: Speel Wedstrijd</b>
Na winnen 3 sets onmiddellijk naam en krediet van winnaar tonen en terug naar hoofdmenu gaan
<b>UC6: Speel Set</b>
<u>Eerste Speler:</u> bij begin set: eerst oudste dan alfabetisch bij volgende sets: om de beurt
<u>Input controle:</u> - letters - Speciale tekens - buiten de keuzerange
<u>Setstapel:</u> - Niet meer dan 4 dezelfde - Willekeurig gemengd
<u>Wedstrijdsituatie toont:</u> 1) Naam Spelers 2) Aantal gewonnen sets per Speler 3) Welke Speler aan de beurt is 4) Of een Speler zijn spelbord bevroren heeft 5) De setscore per Speler (= de score van zijn huidige spelbord) 6) Beide spelborden 7) Beide wedstrijdstapels

<u>Handkaarten:</u>	
1) +x	
2) -x	
3) +x/-x	Correcte wisselkaarten
4) xT	+1 en BEVRIES en WINT BIJ GELIJKSPEL
5) D	Identieke kaart als de vorige kaart komt erbij
6) x&y	Kaart erbij + waarde van correcte kaarten draait om
7) x+/-y	Correcte wisselkaarten
<u>Acties:</u>	
1) STOP -> tegenspeler krijgt nieuwe kaart + is aan de beurt	
2) BEVRIES -> wordt aangegeven in wedstrijdsituatie + de tegenspeler blijft aan beurt	
3) SPEEL HANDKAART -> toont mogelijke handkaarten + toont de mogelijke wissels van een handkaart eens de speler die geselecteerd heeft	
<u>STOP = x:</u>	
1) Optiemenu: naar hoofdmenu	
2) Handkaartmenu: terug naar set	
3) Wisselkaartmenu: terug naar set	
<u>Set einde:</u>	
1) Speler stopt of bevriest met een setscore > 20	
2) Speler heeft 9 kaarten op zijn spelbord	
3) Beide Spelers hebben bevoren	
<u>Set winnaar:</u>	
1) 9 kaarten op spelbord EN setscore <= 20	
2) Hoogste setscore bij set einde EN setscore <= 20	
<u>Algemeen:</u>	
Handkaarten zijn op -> vraagt niet meer of je er wil spelen	
<b>UC7: Koop Kaart</b>	
Cijfers buiten bereik + cijfer 0 + combinatie cijfers & letters + letters	
Kaart kopen met te weinig krediet	
Kaart kopen met voldoende krediet	
<b>UC8: Bewaar Wedstrijd</b>	
Spel opslaan met bestaande naam	
Spel opslaan met nieuwe naam	
<b>UC9: Laad Wedstrijd</b>	
Spel laden met 0	
spel laden zonder wedstrijden	
Spel laden dat niet bestaat	
Bestaand spel laden	

## Bijlage 3 : Opvolgins document

GROEP 52			
			
Simon	Renaat	Ismail	Jonathan

### Databank-gegevens:

Hostname: ID222177\_g52.db.webhosting.be

Username: ID222177\_g52

Password: Kipyij6owl=

Week 1, donderdag 16/02/2017

### Deel 1 - In te vullen door de studenten

	<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>
Algemeen	Algemene uitleg gehad
Simon	Algemene Uitleg

Renaat	Algemene uitleg
Ismail	Algemene uitleg
Jonathan	Ziek

<b><i>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</i></b>	
Algemeen	Downloaden van programma's en alles voorbereiden
Simon	
Renaat	De opdracht goed doornemen
Ismail	Activity Diagram voorbereid op papier
Jonathan	Alles ivm databank in orde brengen

### ***Hoe verloopt het groepswerk?***

#### **Deel 2 - In te vullen door de begeleider**

	<i>Aanw</i>	<i>Feedback lector</i>
Algemeen		
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	A	wettiging nog niet bevestigd door secretariaat, wordt opgevolgd → goedgekeurd door lector!

### ***Week 2, donderdag 23/02/2017***

#### **Deel 1 - In te vullen door de studenten**

<b><i>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</i></b>	
Algemeen	Project Pazaak aangemaakt & Alles in orde gebracht om er aan te beginnen
Simon	Use Case 1 - Activity Diagram (van Ismail) gemaakt in VP + SSD en OC gemaakt
Renaat	Use Case 1 - DomeinModel gemaakt
Ismail	Use Case 1 - Use Case Diagram gemaakt
Jonathan	Use Case 1 - Use Case Diagram gemaakt & Databank aangemaakt

<b><i>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</i></b>	
Algemeen	Use Case 1 in alle opzichten afgewerkt + de analyse en (hopelijk) het ontwerp van use case 2 klaar.
Simon	
Renaat	AanmaakSD geefInfoSpeler KNOWING + aanpassing op DCD.
Ismail	Analyse use case 2 uitwerken, Pazaak spel bestuderen.
Jonathan	Connectie met Netbeans en de (test)databank tot stand brengen + het ontwerpen van de database voor use case 1

#### ***Hoe verloopt het groepswerk?***

Er waren enkele problemen met de installatie, maar iedereen heeft een taak (van de analyse-fase) op zich genomen en die voltooid.

#### **Deel 2 - In te vullen door de begeleider**

	<b><i>Aanw</i></b>	<b><i>Feedback lector</i></b>
Algemeen		Jullie hebben een vrij goede start genomen. Aangezien er 8 use cases komen, zorg je best wel dat UC1 (ongeveer) af is tegen volgende week om goed op schema te blijven. In het logboek zie ik dat nog niet iedereen aan 6 uur komt. Behalve voor Jonathan, die de eerste sessie gemist heeft, zou dat nochtans zeker al moeten, aangezien jullie vorige week 2 uur en deze week 4 uur bij de projectsessie aanwezig waren en daar gewerkt hebben. Vul dit dus verder aan! Opvolgingsformulier: TODO voor week 2 nog aanvullen - waar denken jullie volgende week te staan?
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

#### **Week 3, donderdag 02/03/2017**

#### **Deel 1 - In te vullen door de studenten**

<b><i>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</i></b>	
Algemeen	UC1 volledig afgewerkt: Analyse-fase, Ontwerp-fase, alle scripts geschreven, database geïmplementeerd. UC2: Analyse-fase en ontwerp-fase geschatst

Simon	UC1: SSD, SD maakNieuweSpeler DOING, SD maakNieuweSpeler KNOWING afgewerkt, DCD afgewerkt, ontwerp implementeren
Renaat	UC1: DM, SD maakNieuweSpeler KNOWING begonnen. UC2: OC gemaakt, DCD aangepast, SD's gemaakt
Ismail	UC1: UC Diagram, begonnen aan DCD, SD maakNieuweSpeler DOING. UC2: DM aangepast, SSD gemaakt
Jonathan	Pazaak database ontworpen en aangemaakt + mapperklassen geïmplementeerd + functionaliteit eerste use case afgewerkt met team

<b><i>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</i></b>	
Algemeen	Taalkeuze + use case 3 helemaal af
Simon	Aanpassingen van opmerkingen UC1 en 2 + start implementatie UC3
Renaat	UC3 implementeren.
Ismail	meertaligheid van de applicatie uitzoeken en implementeren
Jonathan	SSD + helft van het ontwerp use case 3 (+ een nog te bepalen deel van programmeren)

### ***Hoe verloopt het groepswerk?***

Groepswerk gaat vlot, iedereen werkt goed mee. Geschreven code wordt wekelijks uitgelegd aan de rest van het team door de persoon die ze geschreven heeft zodat iedereen het volledige project snapt. Designkeuzes duren soms al eens wat langer door verschillende meningen, maar we zijn er al altijd uitgekomen met een keuze waarmee iedereen akkoord is. We hebben wel een eigen gedeelde TODO list gemaakt om makkelijker bij te houden wie aan wat bezig is en dubbel werk te vermijden.

### **Deel 2 - In te vullen door de begeleider**

	<b><i>Aanw</i></b>	<b><i>Feedback lector</i></b>
Algemeen		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Graag wat informatie over het groepswerk!</li> <li>● TODO telkens (gedetailleerd, per persoo) invullen voor het einde van de sessie op donderdag, graag!</li> <li>● Domeinmodel per UC bijhouden!</li> <li>● AD UC3: Speler is fout als hij NIET bestaat!</li> <li>● SSD UC1 - OC: er is nog geen Wedstrijd in UC1!</li> <li>● SSD UC2: ga je taal enkel bijhouden als String in Spel?</li> <li>● DCD: het menu tonen is puur UI!</li> <li>● SD maakSpelerAan: je voegt je Speler maar toe aan de Repository als hij uniek is, maar je checkt pas of hij uniek is na het toevoegen! Methodenaam isUniek komt niet overeen met DCD!</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● SD kiesTaal: taalkeuze behoort niet tot het domein, dus mag geschrapt worden!</li> <li>● SD maakSpel: van waar komt die? Hoort bij UC3, maar daar is nog geen SSD van!</li> <li>● Implementatie: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bouw de StartUp op zoals we gezien hebben in OOP II!</li> <li>○ Gebruik aparte Applicatieklassen per UC om het geheel overzichtelijk te houden!</li> <li>○ Drie-dimensionale array???</li> <li>○ Schrijf je code zo flexibel mogelijk: wat als er nog talen bijkomen?</li> </ul> </li> </ul>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	aangekomen om 9u15

#### Week 4, donderdag 09/03/2017

##### Deel 1 - In te vullen door de studenten

	<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>
Algemeen	Taalkeuze + afwerken UC2 + analyse en ontwerp UC3 + begin van implementatie UC3
Simon	Meewerken aan ontwerp en analyse UC3.
Renaat	Deel geïmplementeerd van code na UC3
Ismail	mogelijk maken van Meertalig maken van de applicatie en bestuderen van de code
Jonathan	De volledige analyse + ontwerp van UC3 (nagekeken en verbeterd door Renaat)

	<b>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</b>
Algemeen	Implementatie UC3 + volledig UC4
Simon	Volledig UC4 afwerken, voorgaande opmerkingen aanpassen
Renaat	UC3 volledig werkend + aan mijn ontwerp-skills werken + volledige code begrijpen
Ismail	Ontwerpen UC4 (zal geen evidentie zijn). Indien tijd over de bestaande code verder robuuster maken door overall ExceptionHandeling te voorzien
Jonathan	Analyse + de volledige implementatie van UC4

### Hoe verloopt het groepswerk?

Alles verloopt nog altijd redelijk vlot. Deze week was het werk wel wat minder verdeeld, omdat niemand veel tijd had in het 'begin' van de week. Daardoor werd de analyse en het ontwerp redelijk laat gedaan en was er niet veel tijd meer voor de implementatie. Voor volgende week hebben we dit probleem niet en zijn we van plan om de 'verloren' tijd in te halen door goede afspraken te maken.

### Deel 2 - In te vullen door de begeleider

	Aanw	Feedback lector
Algemeen		<p>(nagekeken op 11/03 's avonds)</p> <p>Administratie: logboek werd deze week niet gepubliceerd op Chamilo!</p> <p>Analyse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>DM UC3: hier hoeft je de wedstrijdstapel nog niet te modelleren aangezien je nog niet weet hoe hij er uit zal zien</i></li> <li>● <i>DM UC4: hier komt de wedstrijdstapel erbij, maar jullie hebben 3 stapels? hou je die allemaal bij?</i></li> <li>● <i>SSD UC3:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>loop voor de keuze van de Spelers die aan de Wedstrijd deelnemen bij voorkeur zo definiëren dat je makkelijk kan wijzigen hoeveel deelnemers er zijn</i></li> <li>○ <i>als je de namen van de deelnemers een voor een doorloopt, dan is de keuze daarna al niet meer nodig - toon dus elke keer de lijst met nog beschikbare spelers, laat de gebruiker er daaruit eentje kiezen, maak voor die speler de wedstrijdstapel aan en stop wanneer er geen beschikbare spelers meer zijn</i></li> <li>○ <i>OC maakWedstrijd: moet er ook niets met die Spelers van uit kiesSpelerVoorWedstrijd gebeuren?</i></li> <li>○ <i>OC kiesSpelerVoorWedstrijdZonderWedstrijdstapel: nog een extra lijstje bijhouden in de DomeinController?</i></li> </ul> </li> <li>● <i>SSD UC4:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>loop bij voorkeur zo definiëren dat het aantal kaarten dat de Speler mag kiezen makkelijk gewijzigd kan worden</i></li> <li>○ <i>OC kiesKaartVoorSelectie: operation staat hier anders gedefinieerd als in het SSD zelf en eigenlijk is er na het uitvoeren van deze actie slechts 1 Kaart gekoppeld aan de Speler (maar dit gebeurt in een loop, dus uiteindelijk zijn het er wel 6)</i></li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ OC maakWedstrijdstapel: associatie bestond al (zie OC kiesKaartVoorSelectie), maar is gewijzigd</li> <li>● alternatief verloop van UC4? hier komt een nieuwe actie in voor!</li> </ul> <p><b>Ontwerp:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● SD geefNamenSpelersVoorWedstrijdZonderWedstrijdstapel: hier gebruik je al geen extra lijstje meer in de DomeinController, wel ga je er van uit dat er al ergens een lege Wedstrijdstapel voor elke Speler uit de Wedstrijd werd gemaakt</li> <li>● SD maakWedstrijdstapel: de DomeinController vraagt 4x aan de Speler om een Kaart toe te voegen aan zijn Wedstrijdstapel, maar dit kan alleen als je er van uitgaat dat de eerder gemaakte selectie ook gaat blijven bestaan en als je daar dan telkens de Kaarten die al gebruikt zijn, gaat uit verwijderen - kan dus beter...</li> </ul> <p><b>Implementatie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Programma is nog niet volledig geïnternationaliseerd</li> <li>● Exception handling / kans om opnieuw te proberen na een foute invoer kan nog beter</li> </ul>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

## Week 5, donderdag 16/03/2017

### Deel 1 - In te vullen door de studenten

DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?	
Algemeen	Verdere implementatie van UC3 + volledig UC4 (OA, OO & OP) + opmerkingen vorige iteraties aanpassen
Simon	Volledig ontwerp UC4 (met aanpassingen op DCD) gemaakt.
Renaat	Code van UC3 volledig geïmplementeerd.
Ismail	Taal volledig herwerkt, probleem met de github oplossen
Jonathan	Volledige analyse en implementatie van UC4 + opmerkingen aanpassen UC3+4

### TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?

Algemeen	Alles tot en met UC5 100% afwerken + alles voorbereiden voor de presentatie
Simon	
Renaat	Analyse op mij nemen van volgende UC. Verdere exception handling toepassen.
Ismail	Taal implementeren in domein, erd tekenen en databank luik verder uitwerken (taakverdeling voor volgende UC moet nog gebeuren)
Jonathan	Opmerkingen implementeren (aanpassen van ontwerp + code) + het programma voorstellingsklaar maken in alle opzichten

### Hoe verloopt het groepswerk?

Het groepswerk verloopt vlot. De samenwerking verloopt goed, iedereen weet wat hij moet doen en wat van hem verwacht wordt.

De kleine foutjes die gemaakt worden kunnen door anderen opgelost worden. Het samen oncijferen van het probleem is goed om een teamgeest te creëren.

Iedereen vindt meer en meer zijn weg doorheen het project en weet wat hij kan doen.

### Deel 2 - In te vullen door de begeleider

	Aanw	Feedback lector
Algemeen		<p>Administratie: ok</p> <p>Analyse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AD UC5: Speel Set is UC6!</li> <li>• DM UC4/5: associaties Spel/Kaart nog aanpassen</li> <li>• SSD UC5: je vergeet nog stap 5 uit het normaal verloop te modelleren</li> <li>• Is er ook een SSD voor het alternatief verloop van UC5?</li> </ul> <p>Ontwerp:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DCD: ik merk eigenlijk nu pas dat jullie geen KaartRepository hebben. Hebben jullie die niet nodig gehad bij de creatie van de Speler (UC1)? Dit gebeurt blijkbaar rechtstreeks via Speler. Kan, maar hoe ga je de gewone genummerde Kaarten (1 t/m 10) om de Set mee te spelen vandaan halen? In de klasse Set dan? Misschien toch eens over nadenken of een KaartRepository dan niet makkelijker is!</li> </ul> <p>Implementatie: internationalisatie, gebruiksvriendelijkheid en robuustheid kunnen nog beter!</p>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	

Jonathan	x	
----------	---	--

### Week 6, donderdag 23/03/2017

#### Deel 1 - In te vullen door de studenten

<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>	
Algemeen	Deze week is UC5 geïmplementeerd en hebben we veel aan code verbetering gedaan. Dit staat nog niet op punt maar we zijn op de goede weg
Simon	code verbeterd
Renaat	Alles van UC5 (analyse, ontwerp en programmeren) gedaan.
Ismail	Internationalisering verder uitgewerkt, samenstellen van het dossier
Jonathan	Opmerkingen implementeren + programma presentatie-klaar maken

<b>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</b>	
Algemeen	Analyse + ontwerp + begin implementatie UC6 + grondlegging gui
Simon	helpen met analyse en ontwerp, gui start
Renaat	Een robuust programma helpen schrijven, nog meer werk maken om de try-catch onder de knie te krijgen.
Ismail	Helpen het programma robuster te maken , en over sommige ontwerp en analyse keuzes opnieuw nadenken. En de analyse (en ontwerp) van UC6 op mij te nemen.
Jonathan	Opmerkingen tussentijdse versie aanpassen + implementatie UC6 (zoveel mogelijk)

#### Hoe verloopt het groepswerk?

Het groepswerk verloopt goed, we blijven iedere week vooruitgang boeken, deze week zijn de veranderingen niet echt zichtbaar, omdat er vooral exceptions toegevoegd zijn. En aan het dossier gewerkt is geweest.

#### Deel 2 - In te vullen door de begeleider

	<b>Aanw</b>	<b>Feedback lector</b>
Algemeen		Administratie: ok, enkel ta(a)k(en) Simon voor volgende week niet gekend! Dossier: <ul style="list-style-type: none"><li>● Databank:</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ vermeld ook bij welke UC('s) dit hoort, want in een volgende UC verandert er nog een en ander</li> <li>○ bij creatie startstapel komt er opeens een veldje bij in Kaarttype!</li> <li>● DCD: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ moet de DomeinController de set rechtstreeks kennen?</li> <li>○ KaartRepository toevoegen?</li> <li>○ in plaats van getters en setters telkens apart te vermelden, beter attributen als Property definiëren!</li> </ul> </li> <li>● UC1: DM: Kaart behoert maar tot maximaal 1 Speler?</li> <li>● UC2: DM: je mag ook gewoon vermelden dat dit hetzelfde gebleven is tov UC1!</li> <li>● UC3: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ AD: elke speler heeft sowieso een startstapel, maar het kan zijn dat niet elke speler een wedstrijdstapel heeft!</li> <li>○ DM: kan een Speler in meer dan één Wedstrijd (tegelijk) actief zijn?</li> <li>○ SSD + OC: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ stap 4: hoe weet de gebruiker uit welke lijst met Spelers hij (nog) mag kiezen?</li> <li>■ stap 5: is eigenlijk een referentie (interaction use)</li> <li>■ OC voor maakWedstrijd() → welke operation is dit?</li> </ul> </li> <li>○ SD geefNamenBeschikbareSpelers KNOWING: terugkeertype is niet leesbaar</li> <li>○ SD maakWedstrijd DOING: parameter(s) constructor Wedstrijd is/zijn niet leesbaar</li> </ul> </li> <li>● UC4: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ DM: worden de selectie en de uiteindelijke wedstrijdstapel allebei bijgehouden?</li> <li>○ SSD + OC: is maakWedstrijdStapel() een actie die door de actor geïnitieerd wordt?</li> <li>○ SD geefSelecteerbareKaartenUitStartStapel KNOWING: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ actie 1.1 heeft geen naam</li> <li>■ 1.1.1 is niet volledig</li> </ul> </li> <li>○ SD kiesKaartVoorSelectie DOING: 1.1 is onbenoemd</li> <li>○ SD maakWedstrijdstapel DOING: zie opmerking bij SSD</li> <li>○ SD speelWedstrijd DOING:</li> </ul> </li> </ul>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ hoort pas bij UC5!</li> <li>■ is gewonnenSpeler de winnaar van de Set of die van de Wedstrijd?</li> <li>■ moet je het aantal gewonnen Sets per Speler opnieuw op 0 zetten of gebeurt dat bij de constructie van de Wedstrijd?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● UC5:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ SSD + OC:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ UC6 - Speel set is een referentie (interaction use)</li> <li>■ na de loop moeten nog de gegevens van de winnaar teruggegeven worden!</li> <li>■ OC ivm UC6 - Speel Set hoort bij UC6!</li> </ul> </li> <li>○ SD geefInfoWinnaar KNOWING (of iets dergelijks) ontbreekt!</li> </ul> </li> </ul> <p>Demo / code:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exception handling kan nog beter</li> <li>● Misschien best ook mogelijkheid voorzien om te stoppen met aanmaken speler / spel indien men beslist dat men dit toch niet wil!</li> <li>● Code werkt naar behoren tot en met UC5, je kan/mag dus ook al eens beginnen bekijken om een GUI te maken</li> </ul>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

## Week 7, donderdag 30/03/2017

### Deel 1 - In te vullen door de studenten

DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?	
Algemeen	Er is samengewerkt om de analyse te doen van UC6
Simon	Analyse en Ontwerp aangepast, naar de wijzigingen die in de code gebeurd zijn.
Renaat	Opstellen van SSD's van UC6 + implementatie van UC5
Ismail	Poging tot Analyse van UC6, waarbij ik heel wat moeilijkheden heb ondervonden + ontwerpen SD's van uc6 (deels)

Jonathan	Opmerkingen vorige week aangepast
----------	-----------------------------------

<b><i>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</i></b>	
Algemeen	UC6 afwerken + UC 7 afwerken + deel van GUI beginnen
Simon	Starten programmatie GUI + KaartenRepo ontwerpen en implementeren + Analyse en Ontwerp UC7
Renaat	Ontwerp UC6 afwerken + analyse UC7 + ontwerp UC6 + helpen aan GUI
Ismail	Analyse/ ontwerp uc6 + nadenken over ontwerp voor GUI
Jonathan	Implementatie UC6

### ***Hoe verloopt het groepswerk?***

Deze week is er niet veel gebeurd, maar we blijven ons best doen om er iets moois van te maken. Ik (Ismail) merk dat ik moeite heb met de moeilijke Analyse en Ontwerp.

### **Deel 2 - In te vullen door de begeleider**

	<b>Aanw</b>	<b>Feedback lector</b>
Algemeen		<p>Administratie: zeer goed!</p> <p>Analyse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● AD UC6:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ hoe schud je de speler aan de beurt door elkaar? ;)</li> <li>○ zet duidelijk bij de decision node welke weg je opgaat als je een bepaalde beslissing neemt!</li> <li>○ terugkeren naar stap 3 moet ik ook zien adhv de pijlen!</li> </ul> </li> <li>● DM UC6:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ je zal ook moeten bijhouden of een Kaart (uit de Wedstrijdstapel) al gespeeld werd in een Wedstrijd (want je kan dezelfde kaart geen 2x gebruiken!) In ons geval wordt de kaart gepopt uit de wedstrijdstapel.(List)               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ de setStapel blijft niet constant uit 40 kaarten bestaan!</li> <li>○ hoe weet je wie er aan de beurt is?</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● SSD UC6 normaal verloop: OC beëindigBeurt: moet aantalGespeeldeSets bijgehouden worden?</li> </ul> <p>foutje</p> <p>Ontwerp:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>SD geefNaamWinnaar en SD geefKredietWinnaar → samennemen als geefInfoWinnaar (of iets dergelijks)? anders leidt dit tot veel dubbele code!</li> <li>SD KiesKaartWedstrijdstapel ontbreekt!</li> <li>DCD: hoe/waar hou je de Speler die aan de beurt is bij?</li> </ul> <p>Code:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>is niet of nauwelijks veranderd sedert vorige week</li> <li>zal vanaf nu steeds belangrijker worden: analyse en ontwerp zijn bijna af!</li> </ul>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

## Week 8, donderdag 20/04/2017

### Deel 1 - In te vullen door de studenten

	<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>
Algemeen	Volledig ontwerp en implementatie UC6, GUI t.e.m. het aanmaken van een speler, analyse en ontwerp van UC7
Simon	Ontwerp en Analyse UC7, GUI tem maak speler + UX design GUI
Renaat	Er is niet zoveel gebeurd als gepland. We hadden wat meer werk dan gedacht aan het ontwerp van UC6. Het SSD van UC6 stond ook nog niet helemaal op punt, maar dit is ondertussen wel geregd. Ik heb me dus enkel bezig gehouden met het ontwerp van UC6.
Ismail	Ik heb samen met Renaat het ontwerp voor UC6 gemaakt, dit heeft wat meer tijd in beslag genomen dan verwacht.
Jonathan	De implementatie van UC6 (+ helpen met het ontwerp van UC6)

	<b>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</b>
Algemeen	Verder bouwen aan de GUI. UC7 implementeren.
Simon	GUI, UC8 analyse, ontwerp en deel implementatie
Renaat	Simon helpen met de GUI. We hebben besloten om de opmaak van de GUI op de 2e plaats te laten komen. De functionaliteit is prioriteit!

Ismail	Implementatie UC7
Jonathan	Verbeteren ontwerp UC6 + opmerkingen aanpassen

### ***Hoe verloopt het groepswerk?***

Iedereen heeft zijn taken gedaan, dus het groepswerk gaat nog altijd vlot.

### **Deel 2 - In te vullen door de begeleider**

*Aanw*    *Feedback lector*

Algemeen	<p>Administratie: zeer goed</p> <p>Analyse en ontwerp: werd deze week niet gecontroleerd</p> <p>Code:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● algemeen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ constanten zoals het aantal spelers, het aantal kaarten in de wedstrijdstapel, ... best ook als constante definiëren zodat dit makkelijk aanpasbaar is!</li> <li>○ als je in een lus zoekt naar een bepaalde waarde in een lijst, zorg dat dan dat je de rest van de lijst niet meer moet doorlopen als je het gezochte al gevonden hebt! BREAK: TODO</li> <li>○ denk ook al eens aan Javadoc-commentaar (minstens in de domeinklassen!) ISMAIL IS ERMEE BEZIG</li> </ul> </li> <li>● cui: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ApplicatieUC1: in de methode maakNieuweSpeler staat op het einde een enhanced for-lus waarvan ik me afvraag waarom deze op die manier is geschreven. outputSpeler bevat niet enkel kaarten, ook andere info speler</li> <li>○ ApplicatieUC3: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ opsplitsen in aparte methodes (of zelfs aparte klasses), wordt anders onleesbaar en al zeker niet herbruikbaar! Elke UC is nu een aparte klasse (met soms meerdere methodes)</li> <li>■ controle of naam al bestaat = domeinlogica</li> <li>■ opmerkingen in commentaar: <ul style="list-style-type: none"> <li>● na UC4 moet er nog niks van de Wedstrijd in de DB kunnen worden opgeslagen</li> <li>● bij elke nieuwe Wedstrijd kiest de Speler opnieuw zijn wedstrijdstapel</li> <li>● Wedstrijd mag inderdaad zijn deelnemers (=lijst van Spelers) kennen</li> <li>● Scanner-methode next() leest maar tot aan de spatie, gebruik nextLine() als je tot het einde van de regel wil lezen! We hadden vaak problemen met next() dat er na een spatie een enter in de buffer kwam, bij nextLine() niet. Controle op spaties zit wel in het systeem dus krijgt de gebruiker een 2e kans</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
----------	--

- invoer kaartkeuze komt 2x voor in deze klasse: dubbele code vermijden! Idem voor andere invoer: zorg dat hierdoor geen dubbele code voorkomt!
    - Cui:
      - wat als er ooit meer dan 3 talen komen of meer/minder dan 3 menuopties? Maak dit flexibeler!
      - methode geefInvoer is nogal eigenaardig: je leest de invoer in als String, parseert de String naar het juiste datatype en dan geef je hem toch weer terug als een String, zodat hij nog een keer geparsed moet worden! Nochtans is het wel een goed idee om zo'n algemene methodes te maken! Parsing in methode is voor try catch delen niet dubbel te moeten schrijven
    - domein:
      - DomeinController:
        - geefSelecteerbareKaartenUitStapel: niet efficiënt als je dat hier op deze manier doet. Zie niet hoe dit beter kan. Je kan niet vergelijken per Kaart-object zelf, want die zijn verschillend aangezien we bij het uitlezen uit de database nieuwe Kaart-objecten aanmaken. Dus moeten we wel de eigenschappen van de Kaarten vergelijken volgens mij.
        - vervangSpelerZonderWedstrijdstapelDoorSpelerInGebruikMetWedstrijdstapel: wat wordt dit verondersteld te doen? Te lang om te typen, maar kunnen we verklaren!
        - DomeinController niet teveel verantwoordelijkheid geven: vb koopKaart → met de gegeven parameters kan je de juiste Kaart opvragen en dan kan je aan de spelerInGebruik vragen om het verder afhandelen van de aankoop te regelen (methode koopKaart in Spelerklasse)!
        - Kaart: methode controleerOmschrijving klopt niet!
        - KaartRepository: moet je in de methode geefKaartAdhvTypeEnWaarde altijd naar de mapper (DB!) gaan om die kaart op te halen? Kan je niet (beter) lokaal een lijstje van kaarten bijhouden waaruit je die dan kan opvragen? Dat lijstje kan dan ook dienst doen voor geefBeschikbareKaarten! Maar moeten/kunnen alle methodes dan via dat lijstje werken? (is veel werk dus zijn daar veel voordelen aan of niet?)  
Is oke zoals het nu is!

- Set: de 2 Spelers kan je best in een lijstje steken om dubbele code te vermijden!

Daardoor verandert er natuurlijk ook wel een en ander in de methodes, maar het wordt wel efficiënter en flexibeler! We hebben als groep bewust beslist om met 2 Spelers te werken ipv een lijst van Spelers om de complexiteit te drukken. We zijn momenteel nog altijd zeer blij met onze keuze.

- Speler:

- controleerNaam kan nog efficiënter als je gebruik maakt van reguliere expressies (binnenkort in H14 van OOP II) nog meer info bij meldingen als je op alles apart controleert > regex (bewuste keuze)

- verwijderGekozenHandkaartUitWedstrijdStapel: commentaar klopt niet, want remove-methode verwijdert enkel het eerste object dat voldoet uit de lijst! Als er in een loop .remove wordt gebruikt op een enkel object zal elk object dat in de loop raakt verwijderd worden. Maar eigenlijk doet het er in dit project niet toe, want in deze versie van Pazaak mag een speler (blijkbaar) geen meerdere dezelfde kaarten hebben.

- SpelerRepository: in methode bestaatSpeler en geefSpelerAdhvNaam niet naar mapperklasse gaan maar het lokaal lijstje gebruiken! Idem opmerking bij KaartRepository.

- Wedstrijd:

- gebruik een methode bepaalWinnaar die je een Speler-object teruggeeft (of null als er nog geen winnaar is) zodat je niet telkens moet checken welke Speler er 3 sets gewonnen heeft

- startNieuweSet:

- wat als we het spel in het jaar 2100 nog willen spelen?
- moeten we de hele lijst weer opnieuw doorlopen om de andere (jongste) Speler te kennen? Je zou de oudste speler uit de lijst van Spelers kunnen verwijderen en dan de overgebleven Speler eruit kunnen nemen, maar dit lijkt mij niet sneller (zelfs moeilijker) dan gewoon de lijst met de 2 objecten te overlopen.

- gui:

- OptieMenu: array van MenuItem's gebruiken zodat je dubbele code kan vermijden!

- TaalKnoppen: lijstje van Strings voor css-styles om dubbele code te vermijden en flexibeler te kunnen werken als er meer talen zouden komen
- util:
  - LanguagesController: nog gebruikt/nodig?
  - Taal: kiesTaal kan korter/efficiënter als je gebruik maakt van arrays
- EXTRA VRAGEN: verbinding Set met KaartRepo: wat is de betere oplossing?

Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

### Week 9, donderdag 27/04/2017

#### Deel 1 - In te vullen door de studenten

	<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>
Algemeen	Er is veel werk gemaakt van de GUI en CUI. We kunnen effectief een wedstrijd spelen in de CUI. De meeste opmerkingen zijn ook opgelost. Er is ook veel getest geweest, waardoor er veel foutjes uit gehaald zijn.
Simon	UC8, grafisch ontwerp GUI, CUI optimalisatie door algemene methodes
Renaat	Ik heb me vooral bezig gehouden met de GUI om spelers te kiezen en een wedstrijdstapel te maken. Ik had gehoopt hier wat meer progressie in te krijgen, maar het is moeilijker dan gedacht. SpelerlijstScherm, KiesWedstrijdstapelScherm, Zijbalk, Hoofdbalk heb ik gemaakt.
Ismail	Implementatie UC7 met Simon + Taal verder uitbreiden in uc7 ,uc8 , exception klasse + javadoc schrijven
Jonathan	Verbeteren ontwerp UC6 + 'gelijkzetten' ontwerp en implementatie + aanpassingen opmerkingen

	<b>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</b>
Algemeen	De GUI verder uitbreiden. Het zou mooi zijn als we effectief een wedstrijd zouden kunnen spelen. JavaDOC beginnen schrijven in domein.
Simon	grafisch ontwerp GUI afwerken, verderzetting UX design, UC3-9 in GUI helpen
Renaat	De schermen die ik reeds gemaakt had afwerken.
Ismail	javaDOC (dit ook om zo de code verder te bestuderen en beter te begrijpen.)
Jonathan	Werking met 'nieuwe kaarten' toevoegen aan UC6 + GUI UC9

#### Hoe verloopt het groepswerk?

Geen noemenswaardige veranderingen in de groepsdynamiek

#### Deel 2 - In te vullen door de begeleider

	<b>Aanw</b>	<b>Feedback lector</b>
Algemeen		<p>Feedback zal vanaf nu beperkter zijn vanwege de nabijheid van de deadline.</p> <p>Hierbij alleen nog enkele werk puntjes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• administratie is bij jullie steeds dik in orde - houden zo!</li> <li>• ik ga er van uit dat alle UML en code op elkaar afgestemd zijn aangezien dit bij de DONE van Jonathan staat!</li> <li>• TODO: in week 12 (= donderdag 18 mei) wordt het einddossier (= herwerkte en aangevulde versie van het tussentijds dossier) en het project zelf (= alle UML-schema's, database-scripts en exportbestand van de DB, code voor de console t.e.m. UC 7 en voor de gui t.e.m. UC 9) ingediend! Hier horen ook nog de Javadocs bij. Zorg dus dat dit allemaal af is binnen (minder dan) 3 weken.</li> <li>• Jullie zitten wel goed op schema. Als jullie verder werken zoals jullie bezig zijn, zou dit zeker in orde moeten komen! Doe zo voort, dus!</li> </ul>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

### Week 10, donderdag 04/05/2017

#### Deel 1 - In te vullen door de studenten

	<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>
Algemeen	Er is aan de GUI gewerkt, er zijn verdere bugs uitgehaald, alsook de CUI is beter gemaakt zodat er minder kans op fouten zijn.
Simon	Werken aan GUI, start snelheidsanalyse & debugging programma.
Renaat	GUI: SpelerlijstScherm bijna afgewerkt.
Ismail	JavaDoc in CUI en Domein, taal implementatie verder uitgebreid,
Jonathan	Opmerkingen aanpassen + implementeren van extra kaarten uit UC7 + alle userinput laten verwerken via 1 methode

	<b>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</b>
Algemeen	Verder werken aan de GUI. Alle Use Cases in de CUI implementeren.

Simon	Verder werken aan de GUI. Snelheidsanalyse programma afronden.
Renaat	GUI: KiesWedstrijdstapelScherm maken.
Ismail	Ontwerp UC9 + Samenstellen einddossier (Ontwerp - code: controleren of alles overeenstemt) databank queries bundelen.
Jonathan	GUI UC9

### Hoe verloopt het groepswerk?

Het groepswerk verloopt goed, het einde is in zicht, waardoor de druk wat verhoogt. Iedereen blijft gemotiveerd en wil zo snel mogelijk het project af te werken, zodat er zoveel mogelijk fouten uitgehaald kunnen worden.

### Deel 2 - In te vullen door de begeleider

	Aanw	Feedback lector
052258178		<p>Administratie: zeer goed!</p> <p>Verloop laatste weken:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Volgende donderdag (11 mei) laatste kans om vragen te stellen tijdens de sessie</li> <li>● In de loop van week 12 (15 t.e.m. 19 mei): 2e peer assessment invullen (belangrijk voor groepsfactor!)</li> <li>● Donderdag 18 mei: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ voorstelling console 9u35 - 10u15: bereid dit grondig voor (meer uitleg volgende week)</li> <li>○ indienen einddossier (op papier) en volledig project (via Chamilo)</li> </ul> </li> </ul>
Simon	x	
Renaat	x	
Ismail	x	
Jonathan	x	

**Week 11, donderdag 11/05/2017**

### Deel 1 - In te vullen door de studenten

**DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?**

Algemeen	De Javadoc is geschreven, er werd vooral gespeeld om zo eventuele bugs te krijgen en die er dan ook uit te halen. De GUI heeft ook duidelijk vorm gekregen de voorbije week. Het is nu mogelijk om het spel te spelen.
Simon	GUI: grafisch ontwerp KiesSpelerScherm, maken MaakWedstrijdstapelscherm, Wedstrijdmenu, SpeelSetScherm, debugging
Renaat	Ik heb de basis gemaakt van het KiesSpelersScherm & KiesWedstrijdstapelscherm.
Ismail	javaDoc aangepast, aanpassingen in DB voor GUI, testen , GUI meertalig gemaakt
Jonathan	Ontwerp en implementatie van UC9 + fixen van bugs

<b><i>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</i></b>	
Algemeen	Volgende week is de deadline, dus alles moet klaar zijn: alle bugs uit GUI & CUI, einddossier samenstellen.
Simon	Debugging, GUI afwerken (creditsscherm, popup scherm), DB model herbekijken
Renaat	Samen met Jonathan gaan we het KoopKaartScherm maken. Ook ga ik nog wat in de databank kijken om zo te begrijpen wat daar allemaal aan de hand is en wat er gebeurd.
Ismail	testen, ontwerp - code vergelijken (verder doen) , einddossier samenstellen, en helpen waar nodig om het project af te werken.
Jonathan	Return problematiek in CUI eindelijk oplossen + GUI UC9

### ***Hoe verloopt het groepswerk?***

Het groepswerk verloopt wederom goed. Het einde komt nu echt wel dichtbij en daarom is het belangrijk dat iedereen even gemotiveerd blijft. De samenwerking verloopt nog altijd prima: de taken worden goed verdeeld en afgewerkt tegen de opgelegde deadline. Iedereen weet wat hij kan en geeft dit ook zo door aan de rest. Zo wordt er geen tijd verspild met wachten op elkaar.

### **Deel 2 - In te vullen door de begeleider**

	<b>Aanw</b>	<b>Feedback lector</b>
Algemeen		<p>Administratie: zoals steeds dik in orde!</p> <p>Richtlijnen volgende week:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Alles indienen op Chamilo (zie mail “Indienen projecten I”)</li> <li>● Einddossier op papier meebrengen (zie brochure voor richtlijnen inhoud)</li> <li>● Demo voorbereiden van ALLE functionaliteit in console - ik ga er van uit dat wat ik niet gezien heb, er ook niet in zit!</li> <li>● Indien tijd over gebruiken we die voor een korte demo GUI en/of een nabesprekking van het verloop van de projectwerking</li> </ul>

Simon	x	
Renaat	x	te laat door treinvertraging - gewettigd
Ismail	x	
Jonathan	x	

### Week 12, donderdag 18/05/2017

#### Deel 1 - In te vullen door de studenten

	<b>DONE - Wat werd voorbije week gerealiseerd?</b>
Algemeen	Aangezien het project bijna klaar was hebben we ons vooral bezig gehouden met debugging om een zo feilloos project af te leveren. Het einddossier is afgewerkt door Ismail. De GUI is ook volledig afgewerkt voorbije week.
Simon	Gui debuggen, ontwerp en code bijsleutelen waar nodig.
Renaat	GUI: KoopKaartScherm basis gemaakt, ERD van databank gemaakt, databank gemapt
Ismail	Opslaan van een wedstrijd via GUI, scherm Opslaan in GUI, controle DCD domein en code, uitgebreid testen mogelijke test scenario UC1 - UC4 opstellen + GUI meertalig maken, JavaDoc volledig herwerkt met definitieve methodes, opstellen einddossier
Jonathan	GUI UC9 + return problematiek in CUI oplossen + AI in GUI + debuggen + voorbereiden CUI presentatie

	<b>TODO - Wat plannen we volgende week te realiseren?</b>
Algemeen	Project verdediging voorbereiden
Simon	Project verdediging voorbereiden
Renaat	Project verdediging voorbereiden
Ismail	Project verdediging voorbereiden
Jonathan	Project verdediging voorbereiden

#### Hoe verloopt het groepswerk?

Alles verliep opnieuw zeer vlot. Er werd een laatste to-do opgesteld met taken die verdeeld werden. Iedereen heeft die taken zonder problemen afgewerkt.

#### Deel 2 - In te vullen door de begeleider

	<i>Aanw</i>	<i>Feedback lector</i>
Algemeen		
Simon		
Renaat		
Ismail		
Jonathan		

## Bijlage 4: Logboek

### Pazaak - groep 52

Datum	Omschrijving taak	Student	Tijd in min.	DB	OA	OO	OP	?	commit/revision #
16-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I	Simon	120					x	
16-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I	Ismail	120					x	
16-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I	Renaat	120					x	
20-2-2017	Bruchure lezen, software installeren, Pazaak spelen, ... (eigenlijk gewoon alles om de les van 16-2 in te halen)	Jonathan	90					x	
23-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I & project maken + verbinden	Simon	120					x	
23-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I & project maken + verbinden	Ismail	120					x	
23-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I & project maken + verbinden	Jonathan	120					x	
23-2-2017	Bijwonen algemene uitleg Proj_I & project maken + verbinden	Renaat	120					x	
23-2-2017	Probleem oplossen: verbinding met de databank en aanmaken databank g52	Jonathan	30	x					
23-2-2017	Activity Diagram (voorbereiding op papier)	Ismail	30		x				
23-2-2017	Activity Diagram controle en invoer in VP	Simon	30		x				7
23-2-2017	Aanmaken SSD+OC in VP	Simon	60		x				15+20
23-2-2017	Aanmaken DM	Renaat	30		x				8
23-2-2017	Aanmaken Use case Diagramma	Ismail	30		x				14
23-2-2017	Aanmaken DCD: DomeinController ,Speler, Kaart	Ismail	30			x			19
23-2-2017	Aanmaak SD maakSpelerAan DOING + aanpassingen op DCD	Simon	30			x			23

23-2-2017	Aanmaak SD maakSpelerAan DOING + aanpassingen op DCD	Ismail	30			x			21,22,23
23-2-2017	AanmaakSD geefInfoSpeler KNOWING + aanpassing op DCD	Renaat	90			x			
23-2-2017	Connectie DB in Java (werkt nog niet, maar wordt afgewerkt)	Jonathan	90				x		18193
23-2-2017	Connectie DB in Java met werkend (test) resultaat	Jonathan	60				x		0339a
25-2-2017	Afwerken SD maakNieuweSpeler + aanpassingen in DCD en packages	Simon	45			x			26
25-2-2017	Opstellen correcte ERD voor use case 1	Jonathan	60	x					
25-2-2017	Casestudie spel Pazaak, algemene spelregels, spel spelen,..	Simon	30					x	
25-2-2017	Afwerken Ontwerp: toevoeging klasse KaartType, aanpassen SD's en DCD	Simon	60			x			27
25-2-2017	Ontwerp implementeren: methodes vervolledigen, aanmaak SpelerMapper (nog niet af)	Simon	120				x		daa51e
26-2-2017	Mapping en normalisatie van ERD	Jonathan	30	x					
27-2-2017	Aanmaak AD Use Case 2, en uitwerking	Ismail	60		x				32
27-2-2017	Aanpassen AD UC1 en UC2 + aanmaken SSD UC2 + Aanpassingen op DM pazaak	Ismail	60		x				33
27-2-2017	Casestudie spel Pazaak, algemene spelregels, spel spelen,..	Ismail	30					x	
27-2-2017	Begrijpen Use Case 2, spelen Pazaak, algemene regels bekijken	Renaat	30					x	
27-2-2017	Use Case 2: OC gemaakt, DM aangepast, SD startSpel DOING, SD kiesTaal KNOWING gemaakt	Renaat	60			x			34
28-2-2017	Volledig afwerken UC 1 + testruns (het werkt!)	Simon	150				x		35-37, Git: 28/2 tem 6dab36d
28-2-2017	Volledig afwerken UC 1 + testruns (het werkt!) (= script schrijven voor aanmaken DB, mapperklassen implementeren, debuggen)	Jonathan	150	x			x		35-37, Git: 28/2 tem 6dab36d
28-2-2017	Debuggen + afwerken details UC1	Jonathan	60				x		5fea7ba, a4212ba
1-3-2017	Opnieuw maken van ontwerp-fase UC2 (zie stap 34) door fout tijden upload. Geen commit gedaan, wel screenshots gemaakt	Renaat	30			x			

1-3-2017	Begrijpen van code UC1	Renaat	30			x		
2-3-2017	Aanpassingen commit 33	Renaat	15		x		38	
2-3-2017	Uitleg van verbinding met DB en implementatie UC1 (omzetting van OA en OO naar OP)	Ismail	45			x		
2-3-2017	Uitleg van verbinding met DB en implementatie UC1 (omzetting van OA en OO naar OP)	Simon	45			x		
2-3-2017	Uitleg van verbinding met DB en implementatie UC1 (omzetting van OA en OO naar OP)	Renaat	45			x		
2-3-2017	opzoeken hoe multiple language application te maken	Ismail	120			x		
2-3-2017	UC2: implementatie UC2 (zonder taal)	Ismail	90			x	6414169	
02-03-2017	UC3: Activity Diagram	Renaat	180	x			43 + 45	
2-3-2017	poging 1:taal implementatie (nog aan het uitproberen)	Ismail	105			x	e8f60af	
2-3-2017	poging 2:taal implementatie (nog aan het uitproberen)	Ismail	180			x	0e90baf + externe project	
2-3-2017	Overlopen van de geschreven code met de andere teamleden om iedereen up to date te brengen	Jonathan	60			x		
2-3-2017	SSD Use Case 3 maken (op papier wegens problemen VPository)	Jonathan	60	x				
2-3-2017	Problemen met zowel Git als VPository proberen oplossen (tot nu toe zonder succes)	Jonathan	135			x		
3-3-2017	taal implementatie + util aanmaken + properties creëren + testen en debuggen	Ismail	90			x	d1c6147 + d85e1f2 + 0e90baf	
3-3-2017	Problemen met Git verder proberen uit te pluizen, uiteindelijk een hard reset gedaan naar de laatste versie van het project (tot nu toe lijkt het probleem daarmee opgelost)	Jonathan	60			x		
6-3-2017	Google afgaan voor oplossingen voor problemen met VPository (zonder resultaat)	Jonathan	60			x		
6-3-2017	Afwerking SSD UC3 (staat door de problemen dus nog enkel lokaal op mijn laptop) Volledig ontwerp van UC3 (enkel eerste test commit is gelukt)	Jonathan	30	x				
7-3-2017		Jonathan	120		x		46	
8-3-2017	Raadplegen van Google om problemen met het pad naar de language properties op een mac op te lossen. Nog geen permanente oplossing gevonden	Renaat	30			x		

8-3-2017	Bekijken van laatste aanpassingen en snappen wat er gebeurd is.	Renaat	30				x		
8-3-2017	Door een fout van VPository was al het gemaakte ontwerp van UC3 weer weg dus heb ik het weer opnieuw moeten maken	Jonathan	90			x			47-49
8-3-2017	Ontwerp en Analyse van UC3 (door Jonathan) bekijken en opmerkingen doorgegeven + kleine aanpassingen gedaan	Renaat	30			x			50
8-3-2017	Deel geïmplementeerd UC3 naar code	Renaat	90				x		053e9e4
8-3-2017	OC's toevoegen aan het ontwerp + kleine aanpassingen gevonden door Renaat	Jonathan	45			x			51
9-3-2017	Besprekking UC 3, taakverdeling etc	Simon	60				x		
9-3-2017	Meewerken aan analyse en ontwerpen UC 3	Simon	180		x	x			
9-3-2017	UC3 verder geïmplementeerd (geefNamenBeschikbareSpelers KNOWING,	Renaat	120				x		1d953ac + 76b9c79 + 87fe3f1
9-3-2017	Afspraken maken voor de komende week + documentatie in orde brengen	Jonathan	60				x		
9-3-2017	Activity Diagram UC4	Jonathan	60		x				56
9-3-2017	Analyse en ontwerp aangepast aan opmerkingen (UC1-3)	Simon	60		x	x			
9-3-2017	Implementatie van bovenstaande aanpassingen	Simon	60				x		
9-3-2014	Workshop systeembeheer: linux	Ismail	120					x	
9-3-2017	overleggen en taakverdeling en bekijken UC3 (aanpassingen overleggen)	Ismail	60			x			
9-3-2017	Aparte class Taal maken, zodanig deze in iedere methode kan worden gebruikt	Ismail	60				x		69fbda7 en e0bca2f
9-3-2017	UC3 geïmplementeerd	Renaat	60				x		bcf5fd7
9-3-2017	SSD UC4 + OC's	Jonathan	90		x				57, 58
9-3-2017	Comments toevoegen + kleine aanpassingen	Renaat	30				x		1241165
9-3-2017	Volledig ontwerp van UC4.	Simon	120			x			59

10-3-2014	CUI terug operationeel maken voor de andere (ondertussen in ander project taal verder uitwerken)	Ismail	30			x		48c65b4
10-3-2017	UC3: Ontwerp nagekeken en fouten uit gehaald	Renaat	30		x			60
13-3-2017	UC3: Ontwerp nagekeken en fouten uit gehaald	Simon	30		x			60
10-3-2017	UC3: implementatie: fouten uit gehaald + manuele debugging.	Renaat	150			x		6b5e9b8 + b150b17 + 7135e23
10-3-2017	UC3: implementatie: fouten uit gehaald + manuele debugging.	Simon	150			x		6b5e9b8 + b150b17 + 7135e23
10-3-2017	Taal klasse volledig herwerkt en taal implementie met ResourceBundle	Ismail	120			x		6c9000d
10-3-2017	Begrijpen ontwerp + paar kleine aanpassingen maken	Jonathan	30		x			62, 63
10-3-2017	Begin implementatie UC4 (local)	Jonathan	60			x		
11-3-2017	Eerste 2 SD's van UC4 geïmplementeerd (nog niet 100% op punt)	Jonathan	120			x		94eac + df80d
11-3-2017	SD kiesKaartVoorSelectie UC4 foutloos (behalve user input filteren)	Jonathan	150			x		7fa21
11-3-2017	Implementatie UC4 volledig af (op een paar kleinigheden na die overleg met de groep vragen)	Jonathan	210			x		04ad6
14-3-2017	Opmerkingen aanpassen Analyse UC3+4	Jonathan	90	x				68
14-3-2017	Start Exception handling in CUI (met eigen exceptions en bestaande exceptions)	Simon	150			x		
14-3-2017	Taal volledig geïmplementeerd in de cui en property files afgewerkt	Ismail	120			x		push failed
14-3-2017	Probleem met Push to upstream (problemen met merge)	Ismail	120			x		ffb27f0
15-3-2017	Problemen MySQL Workbench proberen oplossen. Maar ik kan nog altijd niets runnen in programma.	Renaat	30	x				
15-3-2017	Try-catch in deel van de cui geïmplementeerd.	Renaat	210			x		97dffdd
16-3-2017	Taal toegevoegd in domein + uitbreiden properties	Ismail	120			x		3b8838c ,0f0710d ,
16-3-2017	Analyse UC5	Renaat	150	x				69

16-3-2017	Ontwerp UC5	Renaat	120			x		71
16-3-2017	Tekenen van ERD in VP	Ismail	105	x				nog in lokaalbestand
16-3-2017	Implementatie van aanpassingen in het ontwerp UC3 en 4 + debugging domein en CUI + ontwerp en analyse mee aanpassen	Jonathan	240			x	x	923069 + 70
16-3-2017	Implementatie van aanpassingen in het ontwerp UC3 en 4 + debugging domein en CUI + ontwerp en analyse mee aanpassen	Simon	240			x	x	923069 + 70
20-3-2017	Databanken: ERD herontworpen en mapping	Simon	30	x				
20-3-2017	Databanken: ERD herontworpen en mapping	Ismail	60	x				
20-3-2017	Implementatie UC5 + kleine aanpassingen ontwerp	Renaat	120			x		4dc28db + 214f119
21-3-2017	Implementatie UC5 in CUI	Renaat	60			x		aa4ea0e
21-3-2017	CUI testen + lijst maken van de op te lossen problemen	Jonathan	120				x	
22-3-2017	Implementatie UC5 afwerking	Renaat	120			x		15529a3
22-3-2017	Aanpassingen Ontwerp UC5	Renaat	30		x			74
20-3-2017	sjabloon opstellen dossier	Ismail	15				x	
22-3-2017	Properties verder aanvullen en verbeteren (meertalige exceptions)	Ismail	60			x		f9b88ba , 0f31639
22-3-2017	Testen en kleine aanpassingen	Ismail	30			x		31c28c8
22-3-2017	Verder testen + schrijven zelfreflectie	Jonathan	120				x	
22-3-2017	Dossier samenstellen en zelfreflectie schrijven	Ismail	150				x	
22-3-2017	Zelfreflectie schrijven	Renaat	30				x	
23-3-2017	Voorbereiden presentatie + presentatie	Renaat	120				x	
23-3-2017	Analyse aanpassingen UC5	Renaat	60	x				77

23-3-2017	Ontwerp aanpassingen UC5	Renaat	60			x		
23-3-2017	Voorbereiden presentatie + presentatie	Ismail	120				x	
23-3-2017	Analyse UC6 (AD) + aanpassing aan UC4(uit opvolging)	Ismail	120		x			79, 81
23-3-2017	Analyse: schetsen mogelijkheden domeinmodel UC6 (nog niet af) op papier	Ismail	30		x			
23-3-2017	Voorbereiden + geven tussentijdse presentatie	Jonathan	60				x	
23-3-2017	Ontwerp aanpassen naar veranderingen die we gedaan hadden in de code en het DCD	Jonathan	120			x		75, 76
23-3-2017	Analyse aanpassen naar veranderingen die we gedaan hadden in de code en het DCD	Jonathan	60		x			78, 80
23-3-2017	Voorbereiden + geven tussentijdse presentatie	Simon	60				x	
23-3-2017	Ontwerp aanpassen naar veranderingen die we gedaan hadden in de code en het DCD	Simon	120			x		75, 76
23-3-2017	Analyse aanpassen naar veranderingen die we gedaan hadden in de code en het DCD	Simon	60		x			78, 80
25-03-17	Nadenken over aanpassingen UC5	Renaat	30		x			83
26-3-2017	UC6: opstellen SD's (nog op papier)	Ismail	30		x			/
27-3-2017	Analyse & Ontwerp aanpassingen UC5	Renaat	60		x	x		86
27-3-2017	Aanpassingen UC5	Renaat	90				x	2319adf
27-2-2017	Bekijken analyse UC6 + aanpassingen	Renaat	90		x			
28-3-2017	Opmerkingen na tussentijdse evaluatie implementeren	Jonathan	60				x	88
28-3-2017	Analyse DM UC 6, groepsdiscussie, aanpassingen maken en afwerken	Simon	120		x			89
28-3-2017	Analyse DM UC 6, groepsdiscussie, aanpassingen maken en afwerken	Jonathan	120		x			89
28-3-2017	Analyse DM UC 6, groepsdiscussie, aanpassingen maken en afwerken	Renaat	60		x			89

29-3-2017	Analyse SSD UC6	Renaat	90		x				90 + 91
29-3-2017	Ontwerp UC6: toevoeging SD geefWedstrijdSituatie en SD speelSet	Ismail	150		x				92
30-3-2017	Verduidelijken + aanpassen van opmerkingen in analyse en ontwerp van UC5	Jonathan	120		x	x			94
30-3-2017	Helpen met onduidelijkheden over het ontwerp van UC6	Jonathan	30			x			
30-3-2017	Brainstormen over de layout van de GUI	Jonathan	90					x	
30-3-2017	Ontwerp UC6	Ismail	240		x				95
30-3-2017	Ontwerp UC6	Renaat	240		x				95
3-4-2017	Opmerkingen aanpassen	Ismail	30		x				96
3-4-2017	Opmerkingen aanpassen	Renaat	30		x				96
3-4-2017	Meedenken en oplossen problematiek rond speler aan beurt in Set (DCD, DM, met oog op verdere implementatie)	Simon	60		x				97
3-4-2017	Aanpassingen Activity Diagram UC6 volgens opmerkingen opvolgingsdocument	Ismail	30	x					98
3-4-2017	Ontwerp UC6	Ismail	360		x				96,97,98,99,100,101,102,103,104
3-4-2017	Ontwerp UC6	Renaat	360		x				96,97,98,99,100,101,102,103,104
4-4-2017	Proberen begrijpen van analyse en ontwerp UC6	Jonathan	120	x	x				
5-4-2017	Via pseudocode bedenken hoe het ontwerp kan omgezet worden in javacode	Jonathan	120		x				
5-4-2017	Het ontwerp herdenken + opmerkingen formuleren + de cui in pseudocode uitschrijven om te kijken welke SD's we nodig hebben in het ontwerp	Jonathan	240		x	x			999d4 + 105
6-4-2017	Overleggen hoe we het ontwerp gaan aanpassen en hoe dit te implementeren is.	Simon	60		x				/
6-4-2017	Overleggen hoe we het ontwerp gaan aanpassen en hoe dit te implementeren is.	Renaat	60		x				/
6-4-2017	Overleggen hoe we het ontwerp gaan aanpassen en hoe dit te implementeren is.	Ismail	60		x				/

6-4-2017	Overleggen hoe we het ontwerp gaan aanpassen en hoe dit te implementeren is.	Jonathan	60			x		/
6-4-2017	Overleggen hoe we analyse UC6 moeten aanpassen	Renaat	30		x			/
6-4-2017	Overleggen hoe we analyse UC6 moeten aanpassen	Jonathan	30		x			/
6-4-2017	Aanpassingen Analyse UC6	Renaat	30		x			106
6-4-2017	Aanpassen SSD UC6 + toevoegen notities voor het duidelijk maken van welke operaties in het SSD welke SD's nodig hebben	Jonathan	90		x			107
6-4-2017	Herontwerpen UC6	Renaat	240			x		112,114,115,117
6-4-2017	Herontwerpen UC6	Ismail	240			x		108,109,110,111,113,116
6-4-2017	Consulting Simon voor Ismail & Renaat	Simon	30			x		/
7-4-2017	Ontwerp UC6	Renaat	120					118,121,123
7-4-2017	Ontwerp UC6	Ismail	120					119,120,122
7-4-2017	CUI volledig aanpassen naar nieuwe algemene invoermethode, UX verbeterd door de gebruiker altijd optie te geven om te stoppen	Simon	180			x		7853f6a tem 78caebd
10-4-2017	Opstellen Activity Diagram UC7	Ismail	30		x			124
15-4-2017	Popup scherm gemaakt met optie om taal te veranderen	Simon	120			x		2d7d7ed
15-4-2017	Aanmaken van MaakSpelerScherm (WIP) in GUI	Simon	120			x		4bbd99a
16-4-2017	DCD opnieuw layouten (voor de leesbaarheid)	Jonathan	30				x	125
16-4-2017	Afwerken UC1 in GUI	Simon	120			x		c9c398f
16-4-2017	Toevoegen afsluit controle GUI	Simon	30			x		091eaa8
16-4-2017	Toevoegen kaartrepo in ontwerp en implementatie, toevoegen setstapel aan DB	Simon	60	x		x	x	99e83f9, 127
16-4-2017	isWedstrijdTENeinde, isSetTenEinde, startNieuweSet, geefSpelerNieuweSetKaartOpSpelbord en begin van toonWedstrijdSituatie geïmplementeerd	Jonathan	240			x		5a3d8

17-4-2017	Analyse en ontwerp UC7 buiten Activity Diagram (SO to Ismail)	Simon	120		x	x		128
17-4-2017	Voorlopige versie van toonWedstrijdSituatie geïmplementeerd + debuggen	Jonathan	150			x		8df27
18-4-2017	Oplossen problemen GUI	Simon	30			x		e3ac2e0
18-4-2017	GUI: toevoegen van TAB en Enter functionaliteit in schermen	Simon	120			x		c1543eb
18-4-2017	Laatste bugs ivm met toonWedstrijdSituatie oplossen + geefWedstrijdStapel en bevriesSpelbordSpelerAanBeurt geïmplementeerd	Jonathan	150			x		a2bca
18-4-2017	isSpelbordSpelerNietAanBeurtBevoren en wisselSpelerAanBeurtEnSpelerNietAanBeurt geïmplementeerd	Jonathan	90			x		local
19-4-2017	voegKaartToeAanSpelbord geïmplementeerd + bug met setScore opgelost	Jonathan	60			x		55c30
19-4-2017	UC6 volledig geïmplementeerd (op een paar kleine bugs na)	Jonathan	210			x		54174
19-4-2017	Bugs bij het spelen van 2 wedstrijden zonder af te sluiten en bij het kiezen van de startSpeler per set opgelost	Jonathan	90			x		ca705
19-4-2017	Testen UC6 + aanpassen taal	Renaat	60			x		982e806
20-4-2017	Werken aan scherm Speel Wedstrijd	Renaat	240			x		5cced95
20-4-2017	UC7: aanpassingen Databank + queries	Ismail	60	x				
20-4-2017	UC7: volledige implementatie domein(met hulp van Simon)	Ismail	240			x		5f42f20, 215a3d7, e39d38e
20-4-2017	UC7: helpen implementatie	Simon	30			x		
20-4-2017	Analyse UC8: opstellen AD	Ismail	30		x			133
20-4-2017	ontwerp aanpassingen UC7	Ismail				x		129(gecommit met Ismail zijn account)
20-4-2017	Ontwerp UC6: startNieuweSet, verwijderGekozenHandkaartUitWedstrijdStapel, isSpelbordSpelerNietAanBeurtBevoren en wisselSpelerAanBeurtEnSpelerNietAanBeurt gemaakt + aanpassingen gemaakt in andere SD's (+ geholpen waar nodig)	Jonathan	240		x			134
20-4-2017	Ontwerp UC6: verhoogAantalGewonnenSetsVanSetWinnaarMetEen gemaakt en geefUitslagSet aangepast + DCD en code vergeleken en foute/overbodige methodes verwijderd uit DCD	Jonathan	60		x			135

20-4-2017	Werken aan GUI, ontwerp en analyse UC8	Simon	210		x	x	x		
20-4-2017	Implementatie UC8 buiten mapper	Simon	60			x			
21-4-2017	Implementatie wedstrijdmapper, aanpassen ERD, Mapping en DB naar model met wedstrijd	Simon	60	x			x		
21-4-2017	CUI en Debugging: UC7	Simon	240	x			x		
21-4-2017	Implementatie CUI UC 8	Simon	60				x		
23-4-2017	Verbeteren van tonen van de wedstrijdsituatie	Jonathan	60				x		667a4
23-4-2017	Aanpassen opmerkingen: UC's splitsen in klassen, KaartRepository en SpelerRepository voorzien van lokale lijst + methodes aangepast zodat ze werken met die lokale lijst, methode bepaalWinnaar toegevoegd	Jonathan	120			x		6b166	
24-4-2017	Grafisch design GUI	Simon	120			x			
25-4-2017	Problemen oplossen opvolgingsdossier, Taalkeuzes naar lijst, verbinding met die lijst in GUI, grafisch design MaakSpelerScherm	Simon	180			x			
25-4-2017	Aanpassingen om output te veranderen naar omschrijving ipv type en waarde	Jonathan	120			x		a78c3, 71cf6	
25-4-2017	Algemene kiesMenuOptie methode + aanpassing CUI naar deze mehtode	Simon	180			x			
25-4-2017	Werken GUI: Hoofdbalk, Zijbalk, Centerbalk	Renaat	240			x		a3671b0,ec19d40	
25-4-2017	Debugging	Renaat	30				x		
26-4-2017	UC7 + UC8 meertaligheid implementeren + testen	Ismail	120			x		f7fc6d4,f191c30	
26-4-2017	GUI: KiesWedstrijdstapelScherm + SpelerlijstScherm	Renaat	240			x		d151873, 73357e2, 4db3d84	
26-4-2017	Debugging + Kleine aanpassingen Taal	Renaat	60				x	93e657d	
27-4-2017	AD UC9 + DM UC9 + SSD UC9	Ismail	120	x				136+ 137	
27-4-2017	GUI: SpelerlijstScherm + KiesWedstrijdstapelScherm	Renaat	120			x		3b1b62a + 42763ae	
27-4-2017	GUI: Renaat helpen, start snelheidsanalyse	Simon	120			x			

27-4-2017	Opmerkingen aanpassen (deel 1)	Jonathan	120			x		f690a
27-4-2017	Opmerkingen aanpassen (deel 2) + aanpassen werking wisselKaarten	Jonathan	120			x		e34e3
27-4-2017	Implementeren van extra kaarten van UC7	Jonathan	150			x		f0cba
27-4-2017	Alle invoer laten invoeren via algemene methode (geschreven door Simon) + sorteren van te kopen kaarten op prijs + debuggen	Jonathan	120			x		df655
27-4-2017	Javadoc werking uitzoeken + Applicatie UC1	Ismail	60			x		5585592, 6c2f170,
1-5-2017	Javadoc: Applicatie UC1, Applicatie UC3, Applicatie UC4 + Applicatie UC5 + Applicatie UC6 + Applicatie UC7 + Applicatie UC8 + CUI	Ismail	120			x		a293cc3, b6dae7b, cc473ad, aab6b0e, 51c1b24, 7d9c5e
1-5-2017	UC6: taal verder implementeren	Ismail	30			x		c91e09b
1-5-2017	JavaDoc Domein , Taal properties verbeteren	Ismail	90			x		527a8dc
2-5-2017	GUI: SpelerlijstScherm: eventhandler	Renaat	60			x		edc1a15
2-5-2017	JavaDoc: Domeinklasse Kaart + KaartRepository + Set + SpelerRepository + WedstrijdRepository + Speler + aanpassen taal properties	Ismail	210			x		363ec29, df1f4fc, 97e2f2f, 2be9196
2-5-2017	Bugs ivm teKopenKaarten, het hebben van dezelfde wedstrijdstapel bij 2 opeenvolgende wedstrijden en het niet correct opslaan van krediet opgelost	Jonathan	90			x		09a0f
2-5-2017	GUI: SpelerlijstScherm: eventhandler	Renaat	180			x		0bd7410, ba91495
3-5-2017	GUI: SpelerlijstScherm	Renaat	60			x		f3bd368
4-5-2017	Ontwerp UC9 (met Jonathan)	Ismail	165		x			138
4-5-2017	Taal toevingen UC7 + Properties aanpassen	Ismail	30			x		9415cf, 567aeeb
4-5-2017	GUI: SpelerlijstScherm wordt KiesSpelersScherm. Aan dit scherm eventhandlers toegevoegd, UX Design toegepast.	Renaat	180			x		f38c666, 9c7993c, 2a4f2af, 1431809, eed37b1
4-5-2017	Spelers en wedstrijden aanmaken, test UC6, UC7, UC8 + tekstformatteringen aanpassen	Ismail	60			x		a1cbb12
4-5-2017	GUI: KiesWedstrijdstapelScherm probleem parents	Renaat	60			x		
4-5-2017	GUI: Renaat helpen, start snelheidsanalyse, DB fouten uit halen, alles aanpassen naar nieuw model	Simon	240	x		x		
4-5-2017	Ontwerp UC9	Jonathan	120		x			138
4-5-2017	Implementatie UC9	Jonathan	150			x		

4-5-2017	GUI: kiesSpelersScherm + parents	Renaat	60			x	0eed5a2, 4c289ae
5-5-2017	GUI: kiesSpelersScherm: exceptions, opmaak + kiesWedstrijdstapelScherm: exceptions	Renaat	180			x	4187ab8, 4e58321
6-5-2017	KiesWedstrijdstapelScherm: functionaliteit	Renaat	120			x	00388fa
6-5-2017	KiesWedstrijdstapelScherm: functionaliteit	Renaat	60			x	06d7860
6-5-2017	GUI: grafisch ontwerp kaarten met PhotoShop	Simon	240			x	
6-5-2017	GUI: opmaak kiesSpelerscherm, herontwerp kies wedstrijdstapelscherm	Simon	240			x	1c5ce5f tem be5d42b (6 commits)
7-5-2017	GUI: klasse Kaart, verderzetting maakWedstrijdstapel	Simon	60			x	f99b4ff, 20b4cb4 (en vorige)
8-5-2017	JavaDoc aanpassen + debuggen na aanpassingen DB	Ismail	60		x		0fdc15
8-5-2017	Aanpassingen DB voor kaarten in GUI + verzamelen DB queries	Ismail	30	x			
8-5-2017	GUI: afwerken maakWedstrijdstapelScherm, resizing, maakWestrijdScherm, Wedstrijdmenu, SpeelSetScherm + debugging	Simon	420			x	ef2ffbd tem e3bc616 (20 commits)
9-5-2017	GUI: wisselkaarten ontwerp + functionaliteit(bug), resizing, debugging	Simon	120			x	ac3d6e8 tem 6ac96b1 (9 commits)
10-5-2017	Ontwerp - code vergelijken en controleren	Ismail	60			x	/
10-5-2017	Taal implementeren in GUI + properties uitbreideen + JavaDoc aanpassen + testen of taal overal werkt + bugs zoeken in speelspel	Ismail	135			x	8bd3e95 + cca2748
11-5-2017	Ontwerp - code controle : WedstrijdRepo, Wedstrijd, Set, SpelerRepo, KaartRepo + aanpassen formattering en properties	Ismail	180		x		17f4f1c
11-5-2017	GUI: opslaan scherm en functionaliteit	Ismail	120			x	0ebb3a7,169c17b,6038b25,db13921
11-5-2017	Stoppen (input = 'x') in de CUI brengt je nu mooi terug naar het hoofmenu + bug met winnen van een wedstrijd opgelost	Jonathan	150			x	d9dec
11-5-2017	UC9: LaadWedstrijdScherm werkt in GUI	Jonathan	150			x	255e7, de549
11-5-2017	GUI: debugging, helpen met ontwerpen schermen Ismail, Renaat en Jonathan	Simon	240			x	
11-5-2017	Domein opkuiswerken, aanpassen implicaties UI	Simon	270			x	139
11-5-2017	KiesWedstrijdstapelScherm: krediet laten zien	Renaat	180			x	3b34a2b
12-5-2017	GUI: KoopKaartScherm	Renaat	90			x	ca3560c
13-5-2017	KoopKaartScherm	Renaat	90			x	a542b8f
14-5-2017	Ontwerp aanpassen naar verbeterd Domein	Simon	180		x		140
14-5-2017	GUI: KoopKaartScherm	Renaat	90			x	63d8b97
14-5-2017	Databanken: ERD herontworpen	Renaat	90	x			
14-5-2017	debugging	Simon	60			x	
14-5-2017	Testen GUI + test patroon schrijven (Speler aanmaken, wedstrijdstapel aanmaken + wedstrijd spelen + wedstrijd laden) Bugs documenteren	Ismail	90			x	

14-5-2017	testen (bugs oplijsten) + debuggen + properties verbeteren + test checklist uitgebreid	Ismail	240				x	540ee99, a57d7cc
14-5-2017	GUI: KoopKaartScherm afgewerkt	Renaat	150			x		4ff2a97, 2ee3b59, 83e14b5, 406d8a7
15-5-2017	Werking UseCases controleren en scenario presentatie opstellen	Ismail	60			x		b870fe6
15-5-2017	Einddossier: Analyse onderdeel	Ismail	150				x	141
15-5-2017	Databanken einddossier: queries verzamelen en DDL genereren	Ismail	60	x				
15-5-2017	GUI: sorteertKopenKaarten in DomeinController verwerkt + setKrediet aangepast + kleine aanpassingen aan Exceptions	Renaat	60			x		2967e28, 3293153, f5bfce8, 83777ff, d353134
15-5-2017	Debugging in GUI	Simon	60			x		
15-5-2017	ERD digitaliseren	Renaat	90	x				
16-5-2017	Databank mappen	Renaat	30	x				
16-5-2017	JavaDoc opnieuw in orde brengen	Ismail	90			x		008c4d9, 6d601d1
16-5-2017	Taal volledig afwerken, GUI (opslaan / laden / koop kaart) + controle of alles meertalig is in de code	Ismail	90			x		6c46ada, 008c4d9
16-5-2017	EInddossier: Ontwerp onderdeel	Ismail	180				x	
17-5-2017	Einddossier : GUI + (testen GUI)	Ismail	30				x	
17-5-2017	Debuggen + testen	Ismail	30			x		
17-5-2017	Ga terug knop toevoegen aan opslaanscherm	Ismail	30			x		7d00879
17-5-2017	Einddossier afwerken en bijlagen invoegen	Ismail	60				x	
16-5-2017	Zelfreflectie schrijven	Renaat	30				x	
17-5-2017	Kleine bug oplossen	Renaat	-					628b1a1
17-5-2017	Testscenario maken	Renaat	30				x	
17-5-2017	Testen van spel in CUI & GUI	Renaat	60				x	
17-5-2017	Alle functionaliteiten testen	Jonathan	30				x	
17-5-2017	Correct sorteren van kaarten + bugfixes	Jonathan	60			x		870a0, 5069d, 116db, 7bf84
17-5-2017	Alle mogelijke scenario's van UC5+6 noteren + testen	Jonathan	60			x		
17-5-2017	Databank voorbereiden voor presentatie	Jonathan	30	x				
17-5-2017	Laatste aanpassingen, DB clearen, debuggen	Simon	60			x		
17-5-2017	Alles samenvoegen en indienen op Chamillo	Ismail	60				x	