

Documentatie Roparun Tracker

Paul de Hek, 0941736
Rick van Vonderen, 0945444
Quentin Hoogwerf, 0929493
Wouter Bruggeman, 0943071

September 4, 2018

Inhoudsopgave

1	Inleiding	2
2	Code eisen	3
2.1	Classes	3
2.2	Methodes	3
2.3	Commentaar	3
2.4	Overig	3
3	Project eisen	4
4	Ontwerp	5
5	Reflectie	6
5.1	Paul de Hek	6
5.1.1	Wat was er leuk	6
5.1.2	Wat was er niet leuk	6
5.1.3	Wat was er moeilijk	6
5.1.4	Wat heb ik geleerd	6
5.2	Rick van Vonderen	7
5.2.1	Wat was er leuk	7
5.2.2	Wat was er niet leuk	7
5.2.3	Wat was er moeilijk	7
5.2.4	Wat heb ik geleerd	7
5.3	Quentin Hoogwerf	8
5.3.1	Wat was er leuk	8
5.3.2	Wat was er niet leuk	8
5.3.3	Wat was er moeilijk	8
5.3.4	Wat heb ik geleerd	8
5.4	Wouter Bruggeman	9
5.4.1	Wat was er leuk	9
5.4.2	Wat was er niet leuk	9
5.4.3	Wat was er moeilijk	9
5.4.4	Wat heb ik geleerd	9

1 Inleiding

In dit verslag wordt beschreven hoe wij als team aan Project 0: Roparun hebben gewerkt. Het ontwerp, de projecteisen, code eisen en zelf-reflectie zullen allemaal aan bod komen.

2 Code eisen

In dit hoofdstuk staat beschreven wat de eisen aan de code zijn.

2.1 Classes

Het maken van classes is noodzakelijk omdat we Java gebruiken om de applicatie te ontwikkelen. Classes maken het ook mogelijk om code her te gebruiken.

2.2 Methodes

Een methode van een classe mag en kan maar 1 ding doen. Dit zorgt voor minder verwarring en duidelijkere methode namen.

2.3 Commentaar

Het gebruik van commentaar regels is een vereiste voor dit project. Een commentaar regel moet duidelijk beschrijven waarom de onderstaande methodes worden uitgevoerd.

2.4 Overig

Om te voorkomen dat er onvrede ontstaat door het gebruiken van snakecase en CamelCase, heb ik besloten om hier een advies over te geven.

Mijn advies is dan ook om gebruik te maken van CamelCase en alle methode en variable namen in het Engels te schrijven. Dit zorgt ervoor dat de code ook goed leesbaar is voor niet-nederlanders.

De code is te vinden op github: <https://github.com/wouterbruggeman/roparun-tracker>

3 Project eisen

4 **Ontwerp**

5 Reflectie

5.1 Paul de Hek

5.1.1 Wat was er leuk

5.1.2 Wat was er niet leuk

5.1.3 Wat was er moeilijk

5.1.4 Wat heb ik geleerd

5.2 Rick van Vonderen

5.2.1 Wat was er leuk

5.2.2 Wat was er niet leuk

5.2.3 Wat was er moeilijk

5.2.4 Wat heb ik geleerd

5.3 Quentin Hoogwerf

5.3.1 Wat was er leuk

5.3.2 Wat was er niet leuk

5.3.3 Wat was er moeilijk

5.3.4 Wat heb ik geleerd

5.4 Wouter Bruggeman

5.4.1 Wat was er leuk

Het uitzoeken van de Android wear API vond ik erg leuk om te doen.

5.4.2 Wat was er niet leuk

Het is jammer dat het downloaden en en installeren van Android Studio erg lang duurde.

5.4.3 Wat was er moeilijk

5.4.4 Wat heb ik geleerd