

# Documentatie Roparun Tracker

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

September 4, 2018

## Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Code eisen</b>	<b>3</b>
2.1	Classes . . . . .	3
2.2	Methodes . . . . .	3
2.3	Commentaar . . . . .	3
2.4	Overig . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Project eisen</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Ontwerp</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Reflectie</b>	<b>6</b>
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**

## **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.

### **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**