

**Verslag Challenge 7 – Pokédex**

Keanu Molin - M41SD.B

Xavier Kessen – M41SD.A

**Voorwoord**

Challenge 7 staat in het teken van C# WinForms. Het doel van de challenge is een kennismaking met C# WinForms en Visual Studio 2022 in combinatie met een MySQL database. Daarom is voor deze opdracht gekozen voor een Pokédex. Een digitale encyclopedie met daarin alle Pokémon.

Maastricht, 1 februari 2023

**Inhoudsopgave**

[1. Inleiding 4](#_Toc121729454)

[2. Oriëntatiefase 5](#_Toc121729455)

[3. Lean board 6](#_Toc121729456)

[4. Mood board 9](#_Toc121729457)

[5. Story board 10](#_Toc121729458)

[6. GitHub 13](#_Toc121729459)

[Bijlage 1: Samenwerkingscontract 14](#_Toc121729460)

# **Inleiding**

Challenge 7 staat in het teken van kennismaken met C# WinForms en Visual Studio 2022 in combinatie met een MySQL database. Daarom wordt tijdens deze periode van 3 weken een Pokédex gebouwd.

In dit verslag wordt beschreven wat een Pokédex is en hoe de Pokédex in elkaar zit. Allereerst komen de oriëntatiefase, het lean board, mood board en story bord aan bod. Vervolgens een korte toelichting op de strokenplanning en daarna de link naar de GitHub repository waarin de code van de website terug te vinden is en waarmee de website kan worden bekeken. Tot slot het samenwerkingscontract.

# **Oriëntatiefase**

Allereerst wat is Pokémon? Pokémon is rond 1995 bedacht door Satoshi Tajiri. In ‘Pokémon’ kun je in de vorm van een mens fictieve wezens genaamd ‘Pokémon’ vangen en trainen. De mensen die de Pokémon vangen en trainen worden Pokémontrainers genoemd. Het doel is om de Pokémon met elkaar te laten voor de sport. (Bron: padlet)

De Pokédex is een digitale encyclopedie om achter informatie over verschillende soorten Pokémon te komen. De Pokémon die je verzamelt en tegenkomt, worden geregistreerd in de Pokédex. Ook kun je zelf zoeken op nummer of naam van een Pokémon. Je krijgt dan een overzicht van gegevens, zoals het type Pokémon en een omschrijving van de Pokémon te zien. Daarnaast is de Pokédex ook een persoonlijk apparaat dat aan een specifieke trainer is gekoppeld. De Pokédex geldt ook als een soort van identificatiebewijs voor ‘leagues’, ofwel toernooien. (Bron: PokemonKaartenVerkopen)

De Pokédex wordt gebouwd door middel van C# WinForms in combinatie met een MySQL database. C# is een programmeertaal die door Microsoft is ontwikkeld en waarmee web-, desktop-, en onder andere mobiele applicaties gebouwd kunnen worden. SQL is een standaardprogrammeertaal voor het opslaan, bewerken en ophalen van gegevens die in databases staan. (Bron: W3Schools)

Welke Pokémon er allemaal zijn, is terug te vinden op de website van Pokémon zelf. Daar is een ook een Pokédex terug te vinden die door Pokémon zelf gebouwd is. Voor deze Pokédex zal een selectie worden gemaakt van een aantal Pokémon aangezien er op dit 1008 verschillende Pokémon zijn. Al deze data in de database van challenge 7 verwerken zal niet mogelijk zijn binnen de resterende periode van 2,5 week die voor deze challenge staat.

Padlet: <https://padlet.com/ictlyceum/sd-lrj-1-challenge-7-pokedex-fzq9c288y3lfb4we>

PokemonKaartenVerkopen: <https://pokemonkaartenverkopen.nl/blog/pokedex/>

W3Schools C#: <https://www.w3schools.com/cs/index.php>

W3Schools SQL: <https://www.w3schools.com/sql/default.asp>

Pokémon website: <https://www.pokemon.com/nl/>

# **Lean board**

## **Oriëntatie**

* Wat is Pokémon?
* Wat is een Pokédex?
* Welke Pokémon zijn er allemaal?
* Met welke codeertaal wordt de Pokédex gebouwd?
* Wat is nodig om de Pokédex te bouwen?
  1. **Challenge doelen**

De challenge doelen zijn onderverdeeld in een technisch en niet-technisch doel.

Doelen Keanu Molin:

* Technisch doel: mijn technisch doel voor deze challenge is kennismaken met C# WinForms en databases door het bouwen van een Pokédex die op donderdag 2 maart 2023 moet worden opgeleverd.
* Niet-technisch doel: mijn niet-technisch doel voor deze challenge is minimaal 2 keer per week om hulp vragen/vragen te stellen/zaken te laten zien in de komende 2,5 week. Dat toon ik aan door dit te doen bij een van de coaches en ook een logboek bij te houden.

Doelen Xavier Kessen:

* Technisch doel:
* Niet-technisch doel:
  1. **Resultaten**

Het doel van deze challenge is het opleveren van een Pokédex (Pokémon Encyclopedie/database) met behulp van C# WinForms in een periode van 2,5 week op basis van onderstaande criteria.

Criteria:

* C# WinForms
* MySQL database
* Visual Studio 2022
* Pokémon thema moet terugkomen in de Pokédex/database
* Volledig overzicht van alle in Pokédex geregistreerde Pokémon
* Mogelijkheid om nieuwe Pokémon in Pokédex te registreren
* Mogelijkheid om gegevens van geregistreerde Pokémon te bewerken
* Mogelijkheid om geregistreerde Pokémon te verwijderen
  1. **Taken**
* Lean board
* Mood board
* Story board
* Uitzoeken wat Pokémon is
* Uitzoeken wat een Pokédex is
* Uitzoeken welke Pokémon er allemaal zijn
* Pokédex bouwen
* Pokédex testen
* Pokédex presenteren

Coderen:

* Basis van de Pokédex bouwen
* Foto’s van Pokémon invoegen
* Database bouwen/bestaande database koppelen aan Pokédex
* Database testen
* Pokémon invoeren in database
* Pokédex testen
* Indien nodig na de test code aanpassen
* Pokédex presenteren
* Code inleveren
  1. **Planning**

Hieronder volgt een globale planning van de activiteiten vanaf dinsdag 6 december t/m vrijdag 23 december 2022. Zie het apart bijgevoegde Excel bestand voor bijbehorende strokenplanning.

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 6 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Lean board |
| *Blok 2* | Lean board |
| *Blok 3* | Lean board |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 7 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Keuzedelen |
| *Blok 2* | Keuzedelen |
| *Blok 3* | Keuzedelen |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 8 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Mood board |
| *Blok 2* | Mood board |
| *Blok 3* | Afwezig |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 9 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Story board |
| *Blok 2* | Story board |
| *Blok 3* | Thema voor game uitwerken |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Maandag 12 december** | | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Verhaal uitwerken | |
| *Blok 2* | Verhaal uitwerken | |
| *Blok 3* | Afwezig | |
| *Blok 4* | AVO | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 13 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Sollicitatie voorbereiden |
| *Blok 2* | Sollicitatie voorbereiden |
| *Blok 3* | Sollicitatie |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 14 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Keuzedelen |
| *Blok 2* | Keuzedelen |
| *Blok 3* | Keuzedelen |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 15 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Lean board bijwerken |
| *Blok 2* | Lean board bijwerken |
| *Blok 3* | Afwezig |
| *Blok 4* | Afwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 16 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren |
| *Blok 2* | Programmeren |
| *Blok 3* | Programmeren |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Maandag 19 december** | | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren | |
| *Blok 2* | Programmeren | |
| *Blok 3* | Afwezig | |
| *Blok 4* | AVO | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 20 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren |
| *Blok 2* | Programmeren |
| *Blok 3* | Presentatie voorbereiden |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 21 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Keuzedelen |
| *Blok 2* | Keuzedelen |
| *Blok 3* | Keuzedelen |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 22 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Presentatie |
| *Blok 2* | Presentatie |
| *Blok 3* | Afwezig |
| *Blok 4* | Afwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 23 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren |
| *Blok 2* | Laatste puntjes op de i |
| *Blok 3* | Challenge inleveren |
| *Blok 4* | AVO |

# **Mood board**

# **Story board**

# **GitHub**

URL naar de GitHub repository: <https://github.com/xavierkessen/pokedeks.git>

# **Bijlage 1: Samenwerkingscontract**

Bij het maken van een plan van aanpak verdeel je van tevoren de rollen. Je legt de taken en verantwoordelijkheden vast in een samenwerkingscontract. Hierdoor is het helder wat de afspraken en verwachtingen zijn en is de kans groter dat het project slaagt. Het samenwerkingscontract stel je samen op en alle projectleden ondertekenen het.

**Samenwerken, jouw rol binnen de groep**

Elke groep is anders, ieder mens is anders. Om goed met elkaar te kunnen samenwerken, is het verstandig om bij de start te bepalen welke rol je hebt in het projectteam. Mensen nemen in een team vaak dezelfde rol op zich. De ene persoon neemt bijvoorbeeld het initiatief om alles te regelen, terwijl een ander zorgt voor een goede sfeer binnen de groep. De Britse onderzoeker Belbin heeft onderzocht hoe mensen samenwerken en welke rollen vaak voorkomen:

**1. Voorzitter:**neemt de leiding van de groep op zich. Luistert naar anderen en zorgt ervoor dat de groepsdoelen worden behaald.

**2. Afmaker:** de persoon die het werk altijd afmaakt. Is perfectionistisch, systematisch en voelt zich sterk verantwoordelijk.

**3. Waarschuwer**: de persoon die het proces en de tijd bewaakt.

**4. Groepswerker:** houdt de groep bij elkaar, kan met iedereen overweg en zorgt voor een positieve sfeer. Heeft geen duidelijke eigen mening.

**5. Bedenker:** de creatieveling die veel weet en steeds met nieuwe ideeën komt.

|  |  |
| --- | --- |
| **Format samenwerkingscontract** | |
| Namen van de projectleden + telefoonnummer +e-mailadres | 1. Keanu Molin, 0629130000, [208545@vistacollege.nl](mailto:208545@vistacollege.nl) |
| 1. Didier Vanspauwen, [514184@vistacollege.nl](mailto:514184@vistacollege.nl) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Groepsregels** | |
| Doelstelling | Wat is het doel van het project? *Het doel van het project is een Python tekst based RPG met kerstthema.* |
| Werktijden | Wanneer werk je aan het projectverslag? Doe je dit gezamenlijk of individueel, of allebei? *Een deel van het verslag wordt individueel gemaakt en een deel van het verslag samen. Zo maakt bijvoorbeeld ieder voor zich het lean board, mood board en story board.* |
| Vergadertijden | Wanneer vergader je en hoe lang? Waar ga je vergaderen? *Vergaderingen vinden in principe tijdens de contacturen plaats en zo vak als nodig is. Daarbuiten kan er via Teams, e-mail en/of WhatsApp contact worden onderhouden.* |
| Afspraken communicatie | Hoe communiceer je met elkaar? Maak je bijvoorbeeld een whatsapp-groep aan? Of gebruik je iets anders? *Teams, WhatsApp en mondeling.* |
| Afspraken aanwezigheid | Wat spreek je af over de aanwezigheid? Wat verwacht je van iemands aanwezigheid? *Dat de ander vrijwel elke dag aanwezig is en indien niet, dat die persoon dan een berichtje stuurt.* |
| Afspraken documenten delen | Hoe deel je onderling de documenten? Welk hulpmiddel gebruik je (google drive, dropbox etc.)? *GitHub* |
| Procedure bij niet-nakomen afspraken | Wat gebeurt er als iemand zijn afspraken niet nakomt (niet aanwezig zijn, deadlines niet halen, niet communiceren etc.)? Werk je met waarschuwingen? Hoeveel? Wat zijn de consequenties? *Een keer kan gebeuren, maar als er gecommuniceerd wordt dan is er niets aan de hand. Gebeurt het zonder dat er is gecommuniceerd en is de ander de volgende dag weer aanwezig, dan is er in principe nog niets aan de hand als hetgeen dat niet af is alsnog ingehaald wordt. Wordt er niet gecommuniceerd, dan wordt een coach erbij gehaald en besproken wat mogelijke consequenties zullen zijn. Aangezien mogelijke consequenties de voortgang in gevaar kunnen brengen.* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Taakverdeling** | |
| Rollen | Voorzitter: Keanu Molin |
| Afmaker: Didier Vanspauwen |
| Waarschuwer: Keanu Molin |
| Groepswerker: Keanu en Didier |
| Bedenker: Keanu en Didier |

|  |  |
| --- | --- |
| **Akkoord gemaakte afspraken** | |
| Namen, datum, handtekening | 1.    **Keanu Molin** |
| 1. **Didier Vanspauwen** |