

**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 SQL-databases. Dat door het bouwen, beheren en opslaan, wijzigen en verwijderen van gegevens in de SQL-database in combinatie met het bouwen/als onderdeel van een Pokédex in de periode van 30 januari t/m donderdag 2 maart 2023.
* 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 periode van 30 januari t/m 2 maart 2023. 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: Leren hoe ik een knop moet maken in c# wat naar een andere pagina gaat. ik wil dit leren in de 2 de week
* Niet-technisch doel: ik wil minimaal 15 xp per week krijgen met all you can learn. Daar mee begin ik vanaf nu
  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
  + Uitzoeken wat Pokémon is
  + Uitzoeken wat een Pokédex is
  + Uitzoeken welke Pokémon er allemaal zijn
  + Doelen stellen
  + Resultaten opstellen
  + Uitdagingen in kaart brengen
* Mood board maken
* Story board maken
* Teamafspraken opstellen
* GitHub aanmaken
* Mockup maken
* 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 woensdag 1 februari 2023 t/m vrijdag 17 februari 2023. Zie het apart bijgevoegde Excel bestand voor bijbehorende strokenplanning.

|  |  |
| --- | --- |
| **Maandag 30 januari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |
| *Blok 2* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |
| *Blok 3* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 31 januari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Thuiswerken – Keanu + Xavier |
| *Blok 2* | Coaching – Keanu + Thuiswerken – Xavier |
| *Blok 3* | Coaching – Xavier + Thuiswerken – Keanu |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 1 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Introductie challenge + groepen vormen + GitHub aanmaken |
| *Blok 2* | Lean board/Mood board/Story board/Mockup |
| *Blok 3* | Lean board/Mood board/Story board/Mockup |
| *Blok 4* | Lean board/Mood board/Story board/Mockup |
| *Blok 5* | Keuzedelen/Afwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 2 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Lean board/Mood board/Story board/Mockup |
| *Blok 2* | Mood board/Story board |
| *Blok 3* | Alles wat tot nu toe is gemaakt nalopen + Vrijstelling aanvragen voor volgende week |
| *Blok 4* | Alles wat tot nu toe is gemaakt nalopen + Vrijstelling aanvragen voor volgende week |
| *Blok 5* | Keuzedelen/Afwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 3 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Go-moment |
| *Blok 2* | Basis van de Pokédex bouwen |
| *Blok 3* | Basis van de Pokédex bouwen |
| *Blok 4* | Database bouwen/bestaande database koppelen aan Pokédex |

|  |  |
| --- | --- |
| **Maandag 6 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |
| *Blok 2* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |
| *Blok 3* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 7 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Thuiswerken – Keanu + Xavier |
| *Blok 2* | Thuiswerken – Keanu + Xavier |
| *Blok 3* | Coaching – Keanu + Thuiswerken – Xavier |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 8 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Pokédex + Database testen |
| *Blok 2* | Code aanpassen indien nodig |
| *Blok 3* | Code aanpassen indien nodig/Pokémon invoeren in database |
| *Blok 4* | Pokémon invoeren in database |
| *Blok 5* | Keuzedelen/Afwezig/Vrijstelling |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 9 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Pokémon invoeren in database |
| *Blok 2* | Foto’s van Pokémon invoegen |
| *Blok 3* | Foto’s van Pokémon invoegen |
| *Blok 4* | Pokédex testen |
| *Blok 5* | Keuzedelen/Afwezig/Vrijstelling |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 10 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Pokédex testen |
| *Blok 2* | Code aanpassen indien nodig |
| *Blok 3* | Code aanpassen indien nodig |
| *Blok 4* | Opnieuw testen |

|  |  |
| --- | --- |
| **Maandag 13 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |
| *Blok 2* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |
| *Blok 3* | Online Zoom – Keuzedelen/Trello |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 14 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Coaching – Xavier + Thuiswerken – Keanu |
| *Blok 2* | Thuiswerken – Keanu + Xavier |
| *Blok 3* | Thuiswerken – Keanu + Xavier |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 15 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Data + code nalopen + ruimte voor verbetering |
| *Blok 2* | Data + code nalopen + ruimte voor verbetering |
| *Blok 3* | Data + code nalopen + ruimte voor verbetering |
| *Blok 4* | Presentatie voorbereiden |
| *Blok 5* | Keuzedelen/Afwezig/Vrijstelling |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 16 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Presentatie voorbereiden |
| *Blok 2* | Presentatie |
| *Blok 3* | Presentatie |
| *Blok 4* | Presentatie |
| *Blok 5* | Keuzedelen/Afwezig/Vrijstelling |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 17 februari** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Laatste puntjes op de i |
| *Blok 2* | Laatste puntjes op de i |
| *Blok 3* | Reflectie schrijven |
| *Blok 4* | Challenge inleveren |

* 1. **Evaluatie**

**Hoe je een en ander gaat evalueren en vervolgens ook de evaluatie doen.**

* + 1. Bij een evaluatie kijkt u niet alleen naar het resultaat maar u analyseert ook het verloop van het project. Wat kunt u leren van dit verloop om zo verbeteringen aan te brengen in nieuwe projecten.
    2. In deze fase analyseert u ook uw eigen leerdoelen. Ga na in hoeverre u uw eigen leerdoelen bereikt heeft. Probeer ook al nieuwe leerdoelen voor het volgende project te benoemen.
    3. Activiteiten:
    4. · Ga na hoe de motivatie van de teamleden was gedurende het project?
    5. · Hoe was de sfeer in de groep?
    6. · Welke problemen hebben zich tijdens het project voorgedaan? Hoe heeft u deze problemen opgelost?
    7. · Kwamen deze problemen ook voor in uw risicoparagraaf? Was de vooraf gekozen oplossing voor dit probleem hetzelfde?
    8. · Ga na of de door opgestelde lijst met taken goed was.
    9. · Ga na of de planning verlopen is volgens het vooraf gesteld plan. Wat liep er anders en waarom?
    10. · Heeft iedereen (projectleider, documentbeheerder, beheerder van de planning, teamlid) zijn rol goed vervult? Geef aan waarom iemand zijn rol goed vervuld heeft. Wat had kan er verbeterd worden?
    11. · Heeft iedereen kunnen werken aan zijn eigen leerdoelen?
    12. · Reflecteer op uw eigen functioneren als teamlid. Wat gaat u de volgende keer anders doen?
  1. **Resultaatcontrole**

**De resultaatcontrole kan vooraf aan de presentatie al worden gedaan. Je kunt dan reflecteren op de resultaten die je hebt opgesteld en of je die hebt behaald of niet.**

* + 1. Aan het begin van het project heeft u de projectdoelen en de gewenste resultaten opgesteld. In deze paragraaf gaat u per punt na of u het doel bereikt heeft.
    2. Onder deze fase valt ook de beoordeling van het project door de docent aan de hand van de vooraf gegeven beoordelingscriteria. De docent zal aangeven wat u in het volgende project zult moeten verbeteren.

# **Mood board**

# **Story board**

# **GitHub**

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

# **Bijlage 1: Samenwerkingscontract**