

**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](#_Toc126311260)

[2. Oriëntatiefase 5](#_Toc126311261)

[3. Lean board 6](#_Toc126311262)

[4. Mock-up/Mood board/Story board 11](#_Toc126311263)

[5. GitHub 16](#_Toc126311265)

[Bijlage 1: Samenwerkingscontract 17](#_Toc126311266)

# **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 werkende button kan maken waardoor je naar een andere pagina gaat. dit wil ik leren in c#. en dit denk ik binnen 4 dagen te leren

Mijn technisch doel is het maken van een knop die een opdracht uitvoert/linkt naar een ander venster met behulp van C# WinForms in Visual Studio in de periode 8 t/m 15 februari 2023.

* Niet-technisch doel: minimaal per week 20 xp halen om op schema te komen. Hier mee begin ik nu al

Mijn niet technisch doel voor de periode 8 t/m 13 februari 2023 is het behalen van 20XP in keuzedelen. Momenteel, 8 februari 2023, heb ik 28XP.

* 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**

De evaluatie zal op donderdag 16 februari 2023 na de presentatie plaatsvinden. Bij de evaluatie wordt gekeken of het resultaat is behaald aan de hand van eerdergenoemde persoonlijke leerdoelen, gestelde criteria en de strokenplanning. De leerpunten die daaruit komen, kunnen dan worden meegenomen naar een volgende challenge.

Naast de eerdergenoemde criteria zal ook gereflecteerd worden op de soft skills zoals het verloop van het project. Daarbij kan gedacht worden aan de samenwerking, motivatie, sfeer in het team, welke problemen zich hebben voorgedaan, hoe deze problemen zijn opgelost, of de opgestelde taken goed waren geformuleerd, of ieder zijn eigen leerdoelen behaald heeft en indien niet, waarom dat niet is gelukt en tot slot het eigen functioneren binnen dit team.

*Evaluatie naar aanleiding van de presentatie:* achteraf gezien was deze challenge vrij veel werk in een hele korte periode. Zowel SQL, C# en WinForms was allemaal nieuw voor ons. Als we onze doelen evalueren, dan kunnen we wel zeggen dat wij allebei onze doelen hebben behaald. Zowel de technische als niet-technische doelen. Ook komt het geen dat we met WinForms hebben gemaakt exact overeen met de mock-up. Het enige dat niet functioneert is de optie om gegevens op te halen uit de database en toe te voegen + te wijzigen + te verwijderen. Het koppelen van de database aan de WinForms is namelijk niet gelukt, maar dat was ook geen doel van ons voor deze challenge. Verder verliep de samenwerking soepel en hebben wij continu open met elkaar gecommuniceerd. Ook op de momenten dat wij niet beide tegelijk op school aanwezig waren. Daar hebben wij dan ook verder niets op aan te merken.

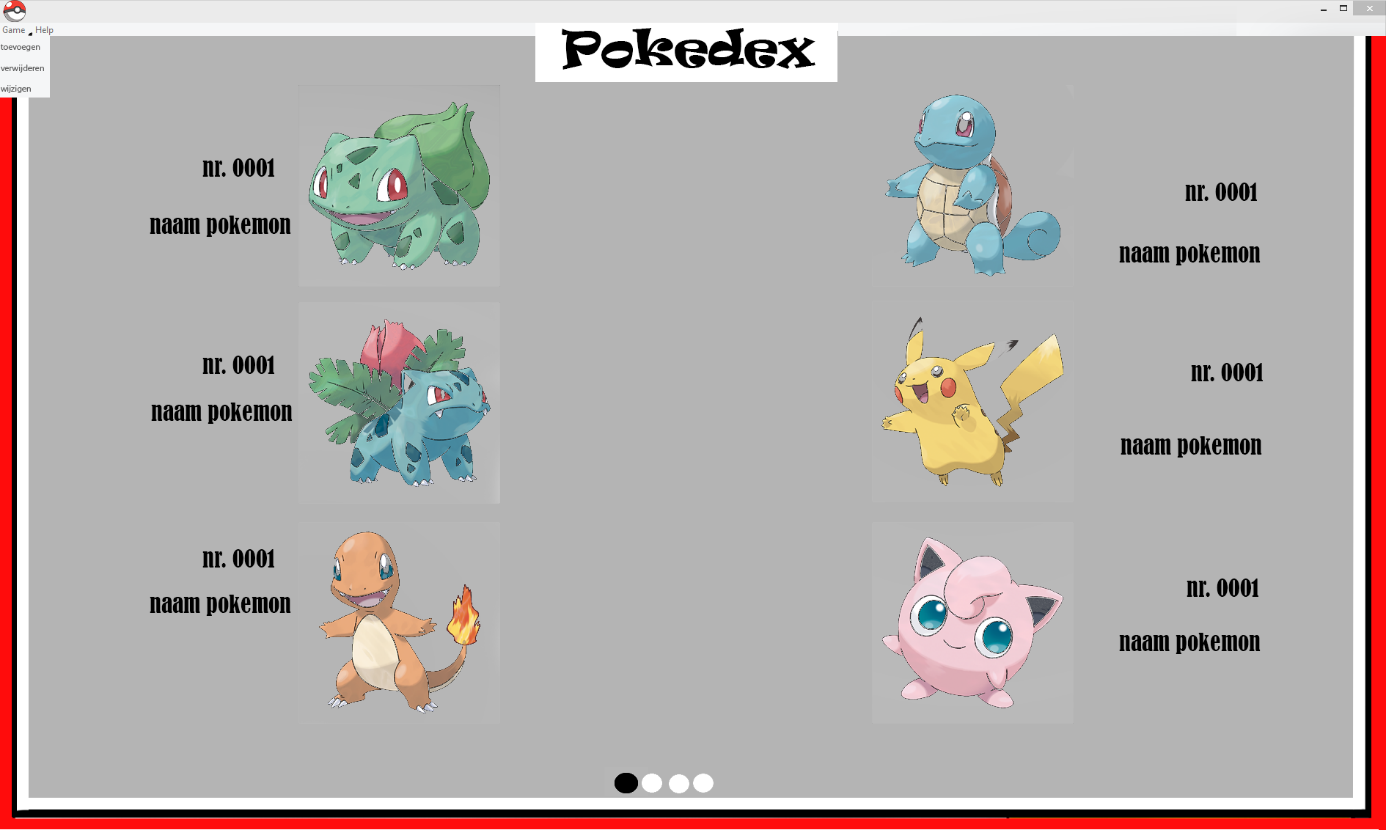
* 1. **Resultaatcontrole**

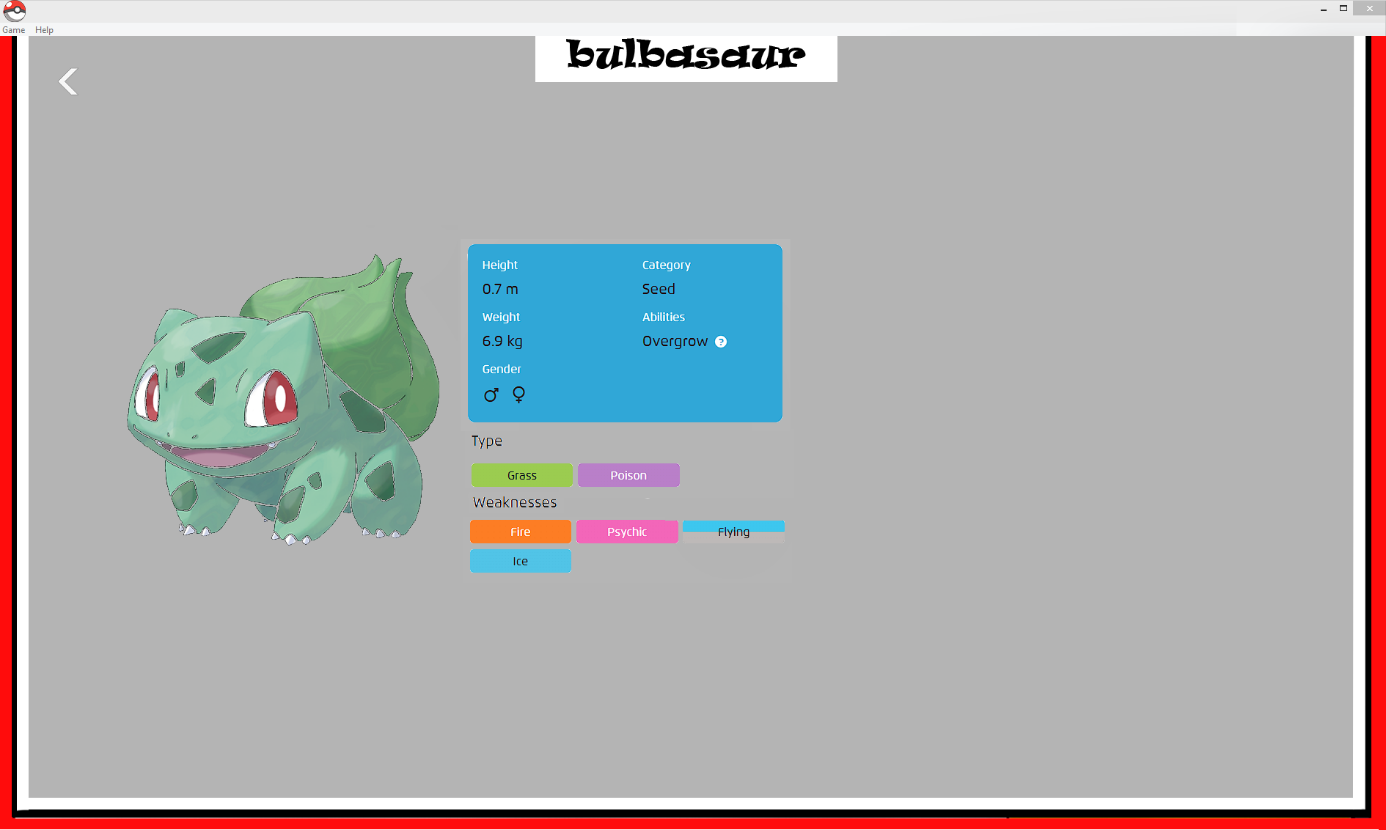
De resultaatcontrole van deze challenge zal ook op donderdag 16 februari 2023 plaatsvinden en op basis zijn van de eerder genoemde gewenste resultaten en criteria. Er zal dan per punt worden gekeken of daaraan is voldaan of niet door de docent(en) die aanwezig zijn bij de presentatie. De ontvangen feedback zal dan worden meegenomen naar de volgende challenge.

*Resultaatcontrole naar aan leiding van de presentatie:* aan het overgrote deel van de resultaten en criteria is voldaan. Het deel waar niet aan voldaan is, heeft te maken met het feit dat we de SQL database niet hebben kunnen koppelen aan de WinForms. Dat is dan ook direct het technisch leerdoel voor de volgende challenge met C# WinForms en SQL.

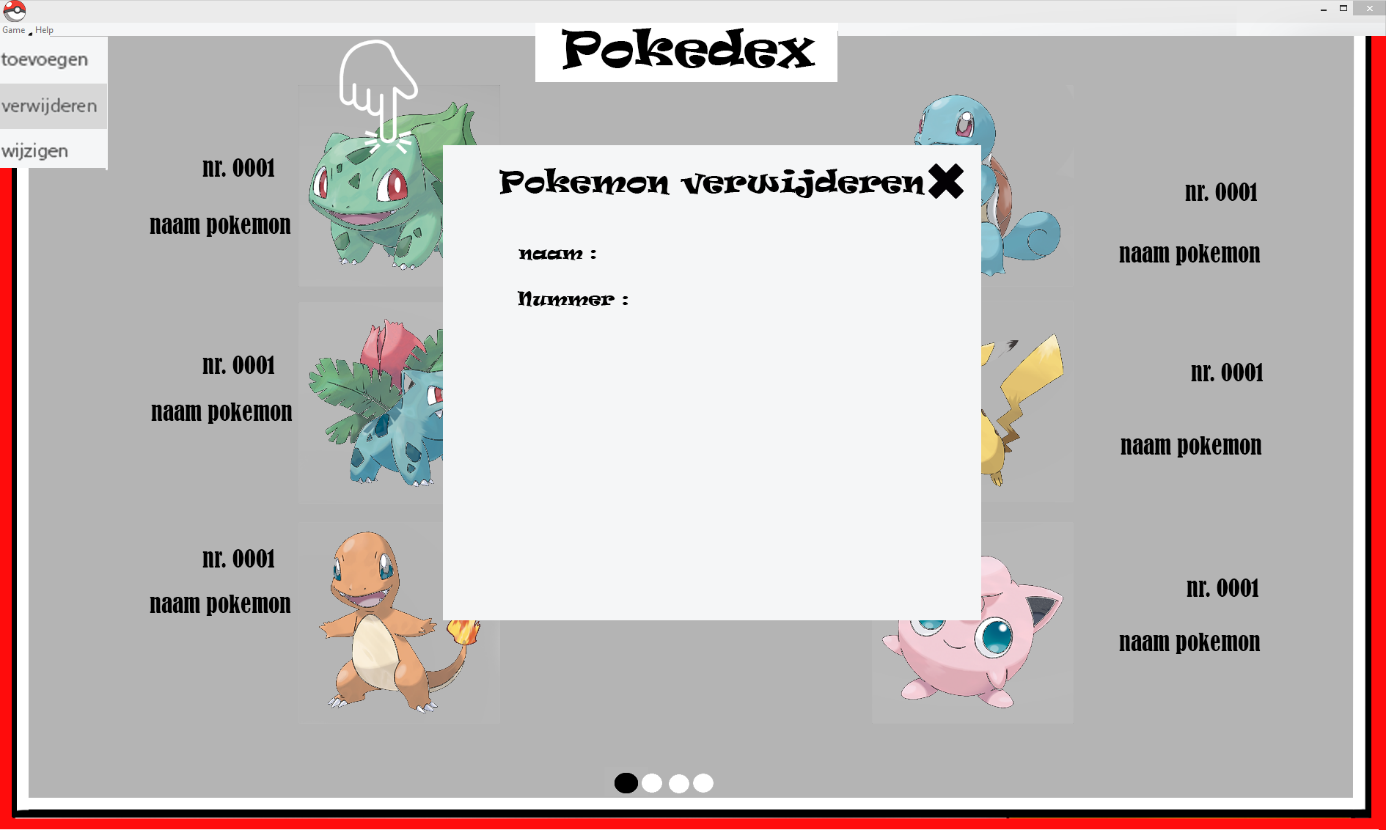
# **Mock-up/Mood board/Story board**

# 

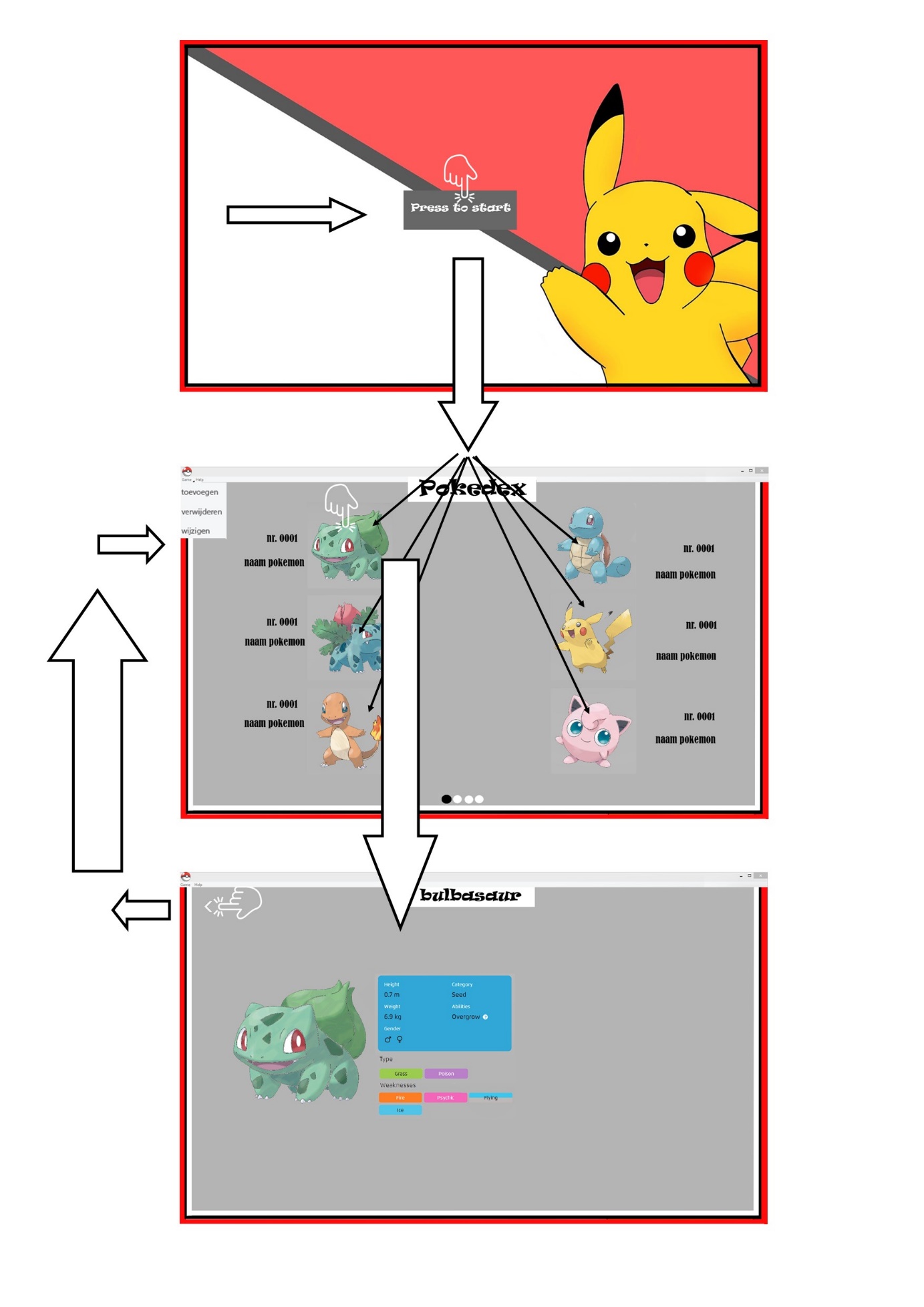












# **GitHub**

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 |
| 1. Xavier kessen |
| 3. |
| 4. |
| 5. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Groepsregels** | |
| Doelstelling | Wat is het doel van het project? – kennis making met c# |
| Werktijden | Wanneer werk je aan het projectverslag? Doe je dit gezamenlijk of individueel, of allebei? – gezamenlijk |
| Vergadertijden | Wanneer vergader je en hoe lang? Waar ga je vergaderen? – na de uitleg begin van de dag 15 minuutjes maximaal |
| Afspraken communicatie | Hoe communiceer je met elkaar? Maak je bijvoorbeeld een whatsapp-groep aan? Of gebruik je iets anders? – Discord |
| Afspraken aanwezigheid | Wat spreek je af over de aanwezigheid? Wat verwacht je van iemands aanwezigheid? – Dat de Persoon zo veel mogelijk aanwezig is. |
| Afspraken documenten delen | Hoe deel je onderling de documenten? Welk hulpmiddel gebruik je (google drive, dropbox etc.)? – Discord of google drive |
| 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? – je krijgt 3 waarschuwingen en na de 3 waarschuwingen gaan we naar de leraar |

|  |  |
| --- | --- |
| **Taakverdeling** | |
| Rollen | Voorzitter:Taak: xavier |
| Afmaker:Taak: keanu |
| Waarschuwer:Taak: xavier |
| Groepswerker:Taak: keanu |
| Bedenker:Taak:xavier |

|  |  |
| --- | --- |
| **Akkoord gemaakte afspraken** | |
| Namen, datum, handtekening  Keanu molin  Xavier kessen | 1.    Keanu molin |
| 1. Xavier kessen |
| 3. |
| 4. |
| 5. |