

Definition of done

KW1 Cinema

Auteur: M. vd Wetering

Studentnummer: 12345678

Datum: November 2022

Versie: 1.0

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Betrokkenen.....	3
Doelstellingen	3
Benodigheden.....	4
Te realiseren functionaliteiten (use-cases)	4
Technieken	5
Code conventions.....	5

Inleiding

De bioscoop KW1Cinema is tien jaar geleden opgericht door gepensioneerd onderwijzer Peter Stegeman. Hij zag in dat er voor studenten in en om Den Bosch geen relatief goedkope manier was om met name oude en nieuwe kaskrakers te bekijken.

Dhr. Stegeman geeft aan dat op dit moment de reserveringen in de bioscoop KW1Cinema geautomatiseerd worden opgenomen. Het huidige systeem toont echter gebreken, vandaar dat men graag een nieuw systeem wil laten ontwikkelen.

Als newApps, een startend software development bedrijf in de omgeving Den Bosch, hebben we de opdracht gekregen dit nieuwe systeem vorm te geven en te ontwikkelen.

Betrokkenen

De volgende personen zijn betrokken bij het project:

Naam	Functie	E-mail
Dhr. Stegeman	Contactpersoon opdrachtgever	pstegeman@kw1cinema.nl
Dhr. Ocent	Projectleider	d.ocent@kw1c.nl
Milan Blanke	Junior applicatieontwikkelaar	m.blanke@jmail.com
Peter Stuyvesant	Junior applicatieontwikkelaar	p.stuyvesant@jmail.com
Annette Visser	Junior applicatieontwikkelaar	a.visser@jmail.com

Doelstellingen

De applicatie heeft de volgende doelen:

- Kunnen beheren en tonen van informatie van de zalen van de bioscoop
- Kunnen beheren en tonen van informatie van films die draaien in de bioscoop
- Kunnen beheren en tonen van informatie over mensen die meegewerkt hebben aan een film (bv als acteur of als regisseur)
- Kunnen beheren en tonen van informatie over voorstellingen (welke film draait wanneer in welke zaal)
- Kunnen beheren en tonen van informatie over filmrollen (welke film medewerker heeft welke rol in een film)
- Kunnen beheren en tonen (ook op papier) van reserveringen voor voorstellingen
- Kunnen beheren en tonen van klanten van de bioscoop

De te ontwikkelen applicatie zal door een aantal verschillende personen gebruikt gaan worden. Allereerst natuurlijk door dhr. Stegeman als directeur van KW1Cinema, maar ook door de medewerkers bij de receptie om reserveringen op te kunnen slaan. Verder moeten studenten en medewerkers via een zogenaamde 'zuil' (die op diverse plekken in het college komen te staan) een reservering voor een film moeten kunnen maken. Als laatste moet een programmamedewerker voorstellingen en film kunnen beheren.

Benodigheden

Hieronder een overzicht van de benodigheden die nodig zijn om dit project te kunnen maken:

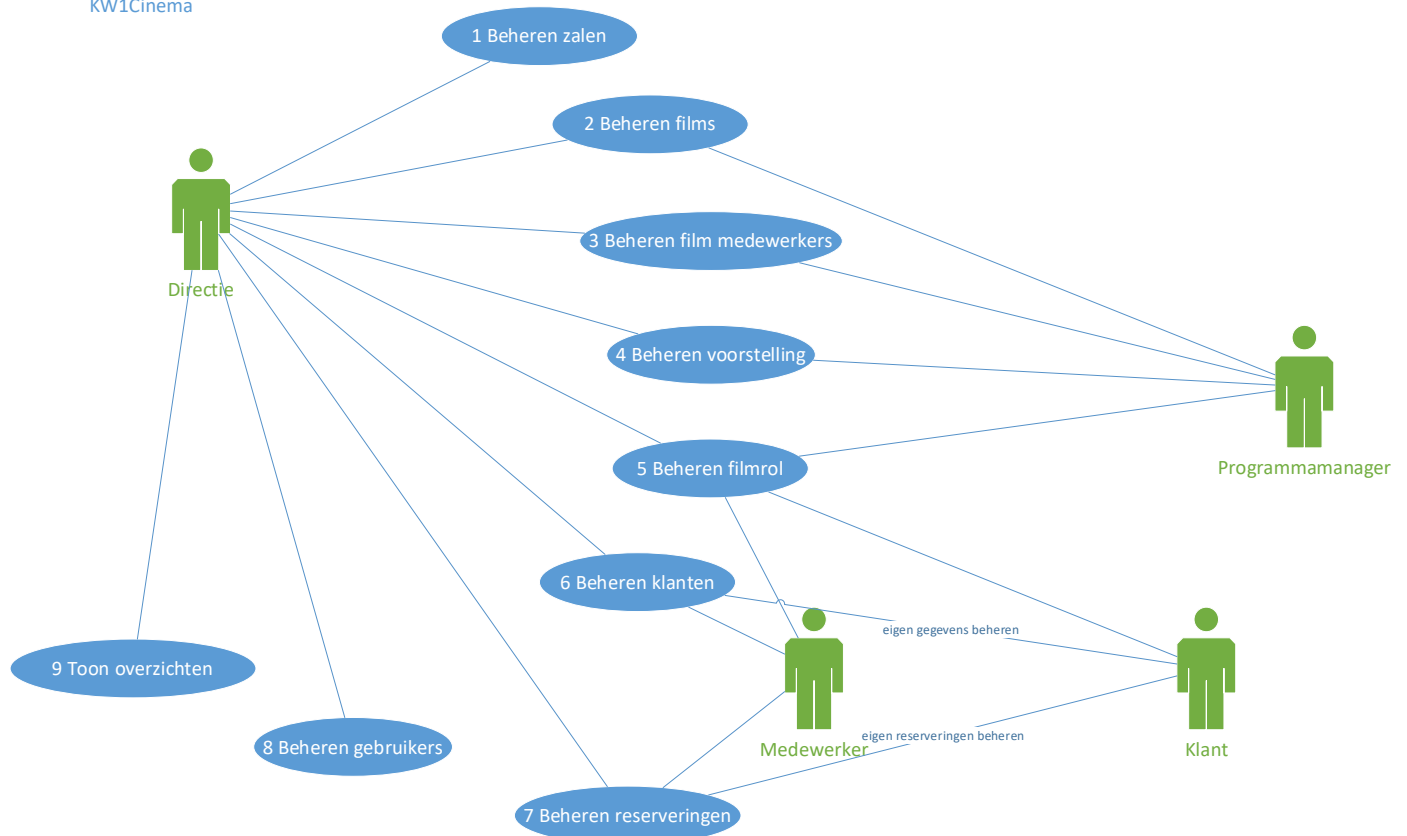
Hardware	Specificaties
Laptop	Minimaal de volgende specificaties: Processor: Intel i7 of hoger Geheugen: 16 GB of meer Opslag: 512 GB SSD of groter
Draadloze muis	

Software	Specificaties
Windows	Versie 10 professional
Microsoft office	Office 365
Microsoft Visio	Versie 2021
Visual studio	Versie 2019 Norma ORM
MS SQL Server	Versie 2021
MSSQL Server Management Studio	Versie 18

Overige benodigheden	Specificaties
Papier en pen	Blauwe of zwarte pen, A4 papier

Te realiseren functionaliteiten (use-cases)

KW1Cinema



Voor de usecases van de deelprocessen verwijst ik door naar het bestand Use_cases_KW1Cinema.vsdX.

Technieken

We werken in dit project met de programmeertaal C#. We ontwikkelen onze applicatie volgens het MVC (Model-View-Controller) model. De userinterface wordt gemaakt met windows Forms componenten.

Code conventions

Alle code die je schrijft dient te voldoen aan onderstaande punten:

1. Ieder codebestand is voorzien van een moduleheader met onderstaande gegevens.
Auteur: <auteursnaam>
Aanmaakdatum: <dd-mm-jjjj>

<omschrijving inhoud>
2. De code is voorzien van waardevol commentaar waarbij je er vanuit gaat dat de lezer ervan een programmeur is. Onderstaande punten neem je daarin mee als zijnde waardevol:
 - a. Functionele uitleg: zoals "Koptekst van een krantenartikel" (in plaats van H1-koptekst).
 - b. Technische uitleg: als je ervan uit gaat dat de lezer jouw code niet in één keer zou begrijpen.
3. Commentaar mag in het Nederlands of in het Engels.
4. Attributen, variabelen, functies, methodes etc. mogen in het Nederlands of in het Engels. In leerjaar 2 alleen in het Engels.
5. Voor de naamgeving van specifieke codeonderdelen worden de regels gehanteerd die in onderstaande tabel benoemd staan:

Codeonderdeel	Regelgeving	Voorbeeld
Namen van variabelen	camelCasing	agePerson1
Namen van Functies / methodes	PascalCasing	CreatePerson

6. Gekozen namen zijn logisch en betekenisvol.
Goed: headlineNewspaper, contentNewspaper
Fout: heading1, heading, tekst

7. Accolades ten behoeve van codeblokken worden op nieuwe regels geplaatst. Binnen het codeblok wordt een tab toegevoegd.

```
p
{
    /* Binnen het codeblok inspringen met een tab */
}
```

8. Alle bestandsnamen worden opgezet d.m.v. camelCasing en zijn in het Engels. De naam mag geen spaties of punten bevatten.

Goed: aboutUs.html

Fout: about us.html

LET OP: Bij C# wordt hier een uitzondering gemaakt!

1. Commentaar dat op één regel past wordt geschreven op onderstaande manier.

```
// Dit is een enkele regel commentaar
```

2. Commentaar dat niet op één regel past wordt geschreven op onderstaande manier.

```
/*
```

Dit is een regel commentaar

Maar dit is nog een regel commentaar

```
*/
```

3. Classnamen volgens PascalCasing.
4. Publieke class properties worden opgezet d.m.v. PascalCasing.
5. Private class properties (reguliere variabele/object) worden opgezet d.m.v. camelCasing.
6. UI-elementen moeten ook in eerste 2 of 3 letters aangeven wat voor type UI-element het betreft.

Bijvoorbeeld: FrmPersonView.cs voor een form

7. Project- en solutionnamen mogen alleen uit letters en cijfers. Dus geen underscore, spaties.