

Project RSVP

Inleiding

Een RSVP-applicatie is een soort software of webapplicatie die wordt gebruikt voor het beheren van uitnodigingen en reacties (RSVP's) voor evenementen. RSVP staat voor "Répondez s'il vous plaît", een Franse uitdrukking die "Antwoord alstublieft" betekent. In de context van evenementenplanning, wordt het gebruikt om aan te geven dat de genodigden worden gevraagd om te bevestigen of ze al dan niet aanwezig zullen zijn.

Kernfuncties van een RSVP-applicatie:

1. Uitnodigingen Versturen:

- De organisator van een evenement kan digitale uitnodigingen versturen naar de gastenlijst. Dit kan via e-mail of via een link naar de RSVP-applicatie.

2. Reacties Beheren:

- Genodigden kunnen hun aanwezigheid bevestigen of afwijzen via de applicatie. Ze kunnen vaak ook specifieke voorkeuren of opmerkingen toevoegen, zoals dieetbeperkingen of plus-één informatie.

3. Evenementendetails:

- De applicatie toont details over het evenement, zoals datum, tijd, locatie en eventuele andere relevante informatie.

4. Gastenlijstbeheer:

- De organisator kan de gastenlijst en de reacties in real-time volgen. Dit helpt bij het plannen van de logistiek van het evenement, zoals catering, zitplaatsen en accommodatie.

5. Communicatie:

- De applicatie kan worden gebruikt voor verdere communicatie met de gasten, zoals updates over het evenement, herinneringen of post-evenement bedankjes.

6. Integraties:

- Geavanceerde RSVP-applicaties kunnen integreren met kalenderapps, e-maildiensten, sociale media en zelfs ticketing-systemen.

Gebruiksscenario's:

- **Bruiloften en Feesten:** Voor persoonlijke evenementen zoals bruiloften, verjaardagsfeestjes, jubilea, waar de organisator een duidelijk beeld wil hebben van wie er zal komen.
- **Zakelijke Evenementen:** Conferenties, workshops, bedrijfsfeesten, waarbij het belangrijk is om de opkomst te beheren en te plannen volgens het aantal deelnemers.
- **Openbare Evenementen:** Culturele evenementen, concerten, gemeenschapsevenementen, waarbij de organisatoren de opkomst moeten schatten en beheren.

Opdracht

1. Maak een planning en verdeel de taken en bepaal het benodigd aantal uren. Laat de planning goedkeuren.
2. Nadat een grof ontwerp. Oftewel een ontwerp op hoofdlijnen.
3. Maak de code met Python en Flask. Zorg dat alles werkt en dat de GUI er netjes uit ziet. Gebruik een CSS framework zoals Bootstrap.

Revision #1

Created 2023-12-22 20:00:24 UTC by Max

Updated 2023-12-22 20:04:35 UTC by Max