Functioneel Ontwerp

Planning Poker

Versie 1.0

Timme Kingma s11  
2025

# Distributie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versie | Datum | Wijzigingen | Ontvangers |

Inhoud

[Distributie 2](#_Toc190000426)

[Inleiding 4](#_Toc190000427)

[1 Domeinanalyse 5](#_Toc190000428)

[1.1 Huidige situatie 5](#_Toc190000429)

[1.2 Gewenste situatie 5](#_Toc190000430)

[1.3 Use case diagram 5](#_Toc190000431)

[2 Use cases 6](#_Toc190000432)

[2.1 Toelichting Betrokken requirements Asset/Type 6](#_Toc190000433)

[2.2 Toelichting Betrokken requirements MoSCoW 6](#_Toc190000434)

[2.3 UC1 ….. 7](#_Toc190000435)

[2.3.1 Betrokken requirements 7](#_Toc190000436)

[2.3.2 Schermontwerp 7](#_Toc190000437)

[2.3.3 Evil user stories 7](#_Toc190000438)

[2.3.4 Activity diagram 7](#_Toc190000439)

[Bijlage 1 Aanpak Functioneel Ontwerp 8](#_Toc190000440)

[2.4 Domein 8](#_Toc190000441)

[2.5 Use case diagram 9](#_Toc190000442)

[2.6 Use cases 9](#_Toc190000443)

[2.6.1 Principes 9](#_Toc190000444)

[2.6.2 Acceptatiecriteria 9](#_Toc190000445)

[2.6.3 Schermontwerpen 9](#_Toc190000446)

[2.6.4 Controle requirements 9](#_Toc190000447)

# Inleiding

Dit document bevat het functionele ontwerp en is gebaseerd op de requirementsanalyse. Het doel van dit project is een veilig en gebruikvriendlijke webapplicatie maken voor planning poker.

# Domeinanalyse

In dit hoofdstuk staat een beschrijving van het domein dat is voortgekomen uit

## Huidige situatie

## Gewenste situatie

## Use case diagram

Hierna volgt het use case diagram. In het use case diagram is uitgegaan van

# Use cases

Dit hoofdstuk beschrijft de use cases vanuit functioneel perspectief.

## Toelichting Betrokken requirements Asset/Type

|  |  |
| --- | --- |
| Asset/Type | Toelichting |
| **beperking** | **Een technische of wettelijke limiet die moet worden gerespecteerd bij de uitvoering van het project. Bijvoorbeeld regelgeving of systeemeisen.** |
| **Kwaliteit** | **Minimale standaarden waaraan het product moet voldoen om acceptabel te zijn voor gebruik. Denk aan performance, betrouwbaarheid en stabiliteit.** |
| **Proces** | **Activiteiten en methodologieën die nodig zijn om het project efficiënt uit te voeren, zoals documentatie en werkstromen.** |
| **Veiligheid** | **Bescherming tegen ongeoorloofde toegang, datalekken of andere beveiligingsrisico's.** |
| **Prestatie** | **Het vermogen van het systeem om binnen vastgestelde tijd en met de juiste snelheid te functioneren.** |
| **gebruikersgemak** | **De mate waarin het systeem eenvoudig en intuïtief te gebruiken is voor eindgebruikers.** |

## Toelichting Betrokken requirements MoSCoW

|  |  |
| --- | --- |
| definitie | Toelichting |
| **M (Must)** | **Verplichte onderdelen. Zonder deze vereisten kan het project niet als succesvol worden beschouwd.** |
| **S (Should)** | **Belangrijke onderdelen die niet essentieel zijn, maar een aanzienlijke toegevoegde waarde bieden als ze worden geïmplementeerd.** |
| **C (Could)** | **Wenselijke onderdelen die leuk zijn om te hebben, maar kunnen worden uitgesteld zonder grote impact.** |
| **W (Won't)** | **Zaken die voorlopig niet worden geïmplementeerd, mogelijk wel in toekomstige iteraties.** |

## UC1 …..

|  |  |
| --- | --- |
| Use case naam | Bekijken CV |
| Actoren |  |
| Samenvatting |  |
| Precondities |  |
| Hoofdscenario |  |
| Alternatieve scenario’s |  |
| Postcondities |  |

### Betrokken requirements

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Beschrijving | Asset/Type | MoSCoW | Testen |

### Schermontwerp

### Evil user stories

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Evil user story | Mitigatie |

### Activity diagram

Hieronder een activity diagram om de functionele flow duidelijk te maken.

# Bijlage 1 Aanpak Functioneel Ontwerp

In deze bijlage een overzicht van de stappen die genomen zijn om te komen tot een functioneel ontwerp.

Eerst een schematische weergave van de stappen:

Afbeelding met tekst, schermopname, lijn, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

Figuur Ontwikkelstappen Functioneel Ontwerp

In het SSDLC ziet dit er als volgt uit:

Afbeelding met tekst, schermopname, cirkel, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

Figuur Threat Modeling in het Functioneel Ontwerp

## Domein

Het domein bepalen zorgt voor een gemeenschappelijk referentiekader tussen de stakeholders en het development team.  
Dit referentiekader is een vertrekpunt voor de vervolgstappen. Tijdens het ontwerpen kan het noodzakelijk zijn om het domein aan te passen of uit te breiden. Overleg met stakeholders moet daarvoor plaatsvinden.  
In use cases mogen geen nieuwe domein entiteiten of eigenschappen worden gebruikt, alleen wat in het domein model is opgenomen mag gebruikt worden.

## Use case diagram

Om een functioneel overzicht te bieden van de applicatie is een use case diagram opgenomen. Het zoeken naar de relatie tussen Domein en Use case diagram is een belangrijke stap voor stakeholders en developers.

## Use cases

De use cases moeten in lijn zijn met:

* Requirements analyse
* Domein
* Use case diagram
* Use Case beschrijving (optioneel te gebruiken, wel erg bruikbaar!)

### Principes

Een requirement kan gelden voor meer dan één use case. Bijvoorbeeld: wanneer een request wordt verstuurd, dan toont de pagina een spinner. Dit is een algemeen acceptatiecriterium dat als een algemeen principe kan worden opgenomen in de requirementsanalyse. Hieronder een voorbeeld:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Bron | Beschrijving | Asset/Type | MoSCoW | Testen |
| P1 | IV# | Wanneer een request wordt verstuurd, dan toont de pagina een spinner. | Principe |  |  |
| UC1 | IV1 | Als gebruiker wil ik de CV van een developer kunnen zien om te oriënteren voordat ik contact leg |  | Must | Functioneel |
| … |  | … | .. | .. |  |

Als identificatie is P1 gebruikt. Maar een onderverdeling had ook gekund: PF1 als identificatie voor **p**rincipes voor **f**ormulieren en gegevens versturen.

Een alternatief is om principes op te nemen in een hoofdstuk/bijlage van het Functioneel Ontwerp.

### Acceptatiecriteria

Bij de use case zijn acceptatiecriteria opgenomen, deze zijn overgenomen van de requirementanalyse. Zoals te zien is aan de markeringen zijn nieuwe requirements nodig en aanscherping van bestaande requirements.  
Vervolgens zijn Evil user stories opgesteld en gekeken of de Security Measurements (SM#) vastgelegd in de requirementsanalyse afdoende waren. De conclusie was: SM1 moet worden aangescherpt!

### Schermontwerpen

Om een goed beeld te krijgen van de functionele werking van een webpagina kun je niet zonder een schermontwerp. Aangeraden wordt om Figma te gebruiken. Met deze tool kun je wireframes en componenten maken (bijvoorbeeld een status aan een knop meegeven: hover, disabled).

### Controle requirements

Na het uitwerken van het Functioneel Ontwerp is een controle uitgevoerd of het ontwerp overeenkomstig de eisen de in de requirementsanalyse is opgesteld.