Functioneel ontwerp

Auteur: Adam Oubelkas

Leerlingnummer: 314562

Datum: 14-06-2018

Versie: 0.1

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc516730835)

[Functionaliteiten 3](#_Toc516730836)

[UML use cases 4, 5](#_Toc516730837)

[Basisschermlay-out 6](#_Toc516730839)

[Uitvoerontwerp 6](#_Toc516730840)

[Formulierontwerp 6](#_Toc516730841)

[Navigatiestructuur en gebruikersschermen 7, 8, 9](#_Toc516730842)

[UML-activiteiten 10, 11](#_Toc516730843)

# Inleiding

*De applicatie moet in staat zijn om het volgende uit te voeren of te beschikken:*

*- Applicatie en vensters afsluiten in zowel de front-end als de backend*

*- Gegevens van deelnemers weergeven, groeperen, sorteren in de front-end (venster)*

*- Gegevens van deelnemers invoeren, bewerken en verwijderen in de backend (venster)*

*- Gebruikersinvoer valideren en fouten opvangen*

*- Gegevens van deelnemers ophalen bij de gewenste database*

*- Om de veiligheid over de gegevens van deelnemers beter te garanderen, is er besloten om alle gegevens te verdelen in publieke gegevens (met toestemming van de deelnemers) in de front-end en privé gegevens in de backend.*

*- Alléén de beheerder(s) van de applicatie heeft/hebben recht om in de backend te komen, andere gebruikers uitsluitend in de front-end*

*- In de richtlijnen volgens de privacywetgeving, mogen deelnemers ervoor kiezen om hun gegevens volledig af te schermen van alle beheerders en gebruikers, zodanig dat er hun (beperkte) gegevens alleen in de front-end mag worden getoond*

*- Er moet zorgvuldig worden omgegaan met de gegevens van de deelnemers*

# Functionaliteiten

*De bedoeling is dat er een (Geautomatiseerde) systeem voor burgerlijke stand (GBA) komt, waar de aspecten uit de nieuwe privacywetgeving in worden meegenomen, met als doel deelnemers van de afgelopen evenementen en nieuwe deelnemers uit heel de wereld aan te trekken.*

*Medewerkers en vrijwilligers van BrandLoyalty zijn de eindgebruikers van de applicatie. Zij zijn toegestaan om gegevens uitsluitend te zien, groeperen en sorteren. Alléén de projectmanager van BrandLoyalty, de beheerder van de applicatie, mag alle activiteiten op de database uitvoeren (selecteren, groeperen, sorteren, invoeren, bewerken, verwijderen). Ook mag ervoor gekozen worden om gegevens beperkt te houden en af te schermen, naar wens van de deelnemers.*

*Alle (beperkte) openbare deelnames en resultaten waarvan toestemming is gegeven van de deelnemers mogen in de front-end. In de front-end hebben zowel de eindgebruikers als de beheerders toegang tot de gegevens. Alle privé deelnames en resultaten moeten afgeschermd en beschermd worden in de backend waar, indien deelnemers daar voorkeur voor hebben, zelfs de beheerders geen toegang of inzicht in mogen hebben.*

# UML use cases



# 

# Basisschermlay-out

*Op de website worden voornamelijk de kleuren zwart, tinten zwart, wit en goudgeel gebruikt. Myriad-pro, arial, verdana, helvetica en sans-serif worden als font gebruikt. Headerkoppen zijn 20px, alineakoppen zijn 30px groot en invultekst 14px. Iconen voor referentiekoppen, links en social media zijn in de vorm van een pentagoon/vijfhoek en kleuren volgens het logo van de Vestingloop. Voor verdere informatie, zie branding/huisstijl van de Vestingloop, te zien op Vestingloop.nl.*

*De vormgeving moet er in ieder geval voor zorgen dat de gebruiksvriendelijkheid naar de gebruikers/beheerders van de applicatie op orde is. Verder hoeft er geen rekening worden gehouden met specifieke accessibility issues of lokalisatie aspecten.*

# Uitvoerontwerp

*Alle kwalificaties/deelverzamelingen van mijn analyse (zie voor referentie diagram 7 en 8 van de modellen) vormen de uitvoer/visuele weergave van de applicatie binnen vensters in de front-end en backend. De kwalificaties worden aangevuld met gegevens uit bijhorende identificaties/hoofdverzamelingen.*

# Formulierontwerp



# Navigatiestructuur en Gebruikersschermen











# 

# UML-activiteiten

*Zie volgende pagina’s.*

*Voor meer informatie kun je de UML-activiteitendiagrammen in het Visio bestand ‘Functioneel Activiteitendiagram Vestingloop 2018.vsdx’ raadplegen.*

# 

