

UML-ONTWERP & -REALISATIE

Naam	Arthur Djamardzhashvili
Studentnummer	19043058
Klas	9

OPDRACHT

Geef hieronder een korte beschrijving van je opdracht (een samenvatting van je productvisie voor het vak H-SE-S2REQS) zodat je docent OPT2 ook begrijpt met welke opdracht jij bezig bent:

Maak een applicatie die het makkelijk maakt om een rekening op te stellen voor een avondje drinken bij de plaatselijke kroeg. Met de applicatie moet er een duidelijk overzicht zijn van wie wat besteld heeft en wat moet betalen.

GITHUB

Maak je GitHub-repo private en geef je docent voor het practicum toegang tot je repo (vraag hem om zijn account als hij dat volgens jou nog niet aan jou gegeven heeft):

<https://github.com/Ardemium/OPT2>

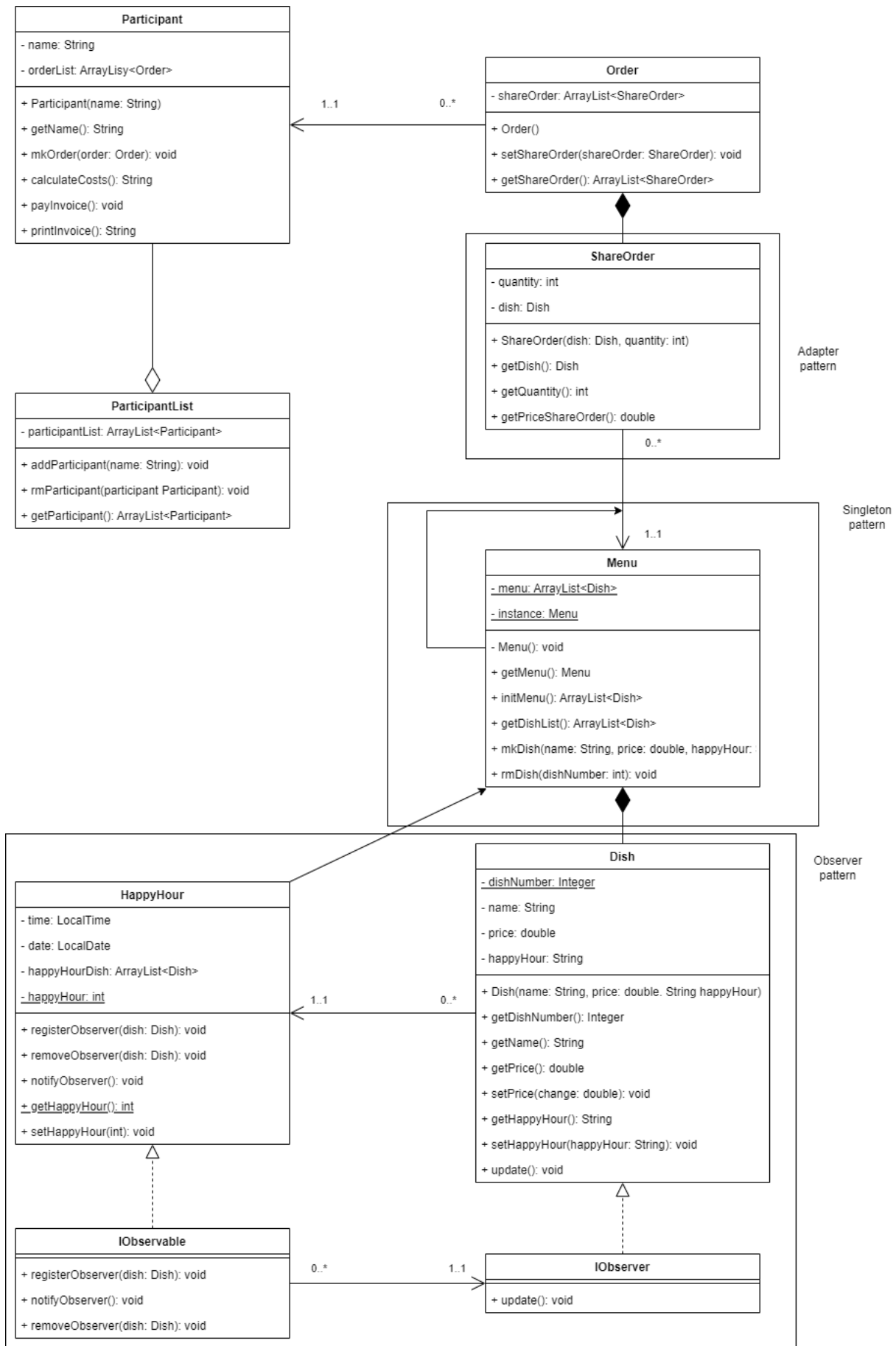
UML-ONTWERP

Hieronder heb ik een kopie gemaakt van mijn ontwerp. Het is verleidelijk om hier een ingewikkeld model te laten zien, maar dat hoeft niet. Zie het volgende document voor voorbeelduitwerking en aanwijzingen:

[OPT2 - Portfolio - UML-Classmodel en -realisatie - Toelichting.pdf](#)

Onderstaand domeinontwerp heb ik opgesteld om de volgende User Stories te kunnen realiseren (gebruik de '+' rechts van de tabel om een User Story toe te voegen):

<p>Als kroegganger wil ik mijn score kunnen inzien op een bord waar ander mans scores ook opstaan om mijn gewenste positie te bereiken te bereiken.</p>
<p>Als administrator wil ik het menu kunnen aanpassen door rechten toe te voegen om zelfonderhoudbaarheid van de app te bereiken.</p>
<p>Als deelnemer van een avondje drinken wil ik mijn rekening direct betalen en verwijderd hebben van de sessie om foutloosheid in betalingen te bereiken.</p>
<p>Als deelnemer van een avondje drinken wil ik enkel de kosten tot het moment van opvraag zien en geen periferische informatie om enkel de benodigde informatie te bereiken.</p>
<p>Als gebruiker van de applicatie wil ik dat tussen 15:00 en 16:00 op woensdag de prijzen voor desperado's halveren om compleetheid van de functionaliteit te bereiken.</p>



* Controleer of het plaatje goed leesbaar is.

Hieronder som je voor elke *UML Class* in je ontwerp op wat de functionaliteit is van die *Class* (voor zover je dat nu al kunt weten) en voor elke associatie in het *UML Class Diagram* wat de toegevoegde waarde is van die associatie:

Naam van de Class	Functionaliteit van genoemde Classes
HappyHour	Geeft een melding aan de Dish wanneer het happy hour is en halveert de prijzen van specifieke gerechten
ShareOrder	Word gebruikt als adapter om een Order te voorzien van een kwantiteit van gerechten

Naam van de associatie	Toegevoegde waarde van de genoemde associaties
Dish > Menu	Maakt een Menu object aan die gebruikt kan worden in de gehele applicatie om een selectie te maken van gerechten.

COMPLEXITEIT

In onderstaande tabel beschrijf je waar je in je UML-Classmodel mogelijkheden ziet om het Template Method Pattern toe te passen en waar je een tweede pattern toe gaat passen (maak een keuze uit de lijst). Voor voorbeelden kun je terugbladeren naar [het materiaal voor lesweek 2 over het verwerven van een opdracht](#) (specifiek [het onderdeel over de toepassing van patterns](#)).

Patterns	Beschrijving
Observer Patern	Maakt aanpassingen in de programma aan de hand van tijd en datum
Singleton Patern	Creëert een Object die in het programma gebruikt kan worden
Adapter Patern	Zorgt dat een bepaalde Datatype geschikt word gemaakt om mee te werken

REALISATIE

De eerste versie van mijn software die ik heb gebaseerd op het domeinontwerp:

Mijn volledige BackEnd is af. Dit moet gekoppeld worden aan een GUI zie repo voor de code