

## PRODUCTVISIE

<b>Naam</b>	Arthur Djamardzhashvili
<b>Studentnummer</b>	19043058
<b>Klas</b>	9

Tijdens een avond drinken bij de plaatselijke café (Grand Café Siezo) ontstaat er verwarring over de rekening. Omdat er alcohol in het spel is vergeten personen uit de groep wat ze hebben geconsumeerd en in welke hoeveelheid. Hierdoor is het moeilijk de rekening nauwkeurig te splitsen.

Klanten van het café. Voornamelijk studenten in de doelgroep 18 tot 29 jaar. Die alcohol hebben genuttigd.

Klanten van andere cafés vallen hier niet onder

## PROBLEEM

## VISION STATEMENT

## DOELGROEP

**Voor** Jeroen Ziekman  
**die** een applicatie nodig heeft voor de kroeg.  
**is** SiezoApp  
**een** Desktop applicatie gemaakt met Java  
**die** De consumptie per persoon bijhoud en de kosten die gemaakt zijn.;  
**dit in tegenstelling tot** WieBetaaltWat.  
**Ons product** Houd rekening met de menu kaart van Siezo en tijdstip van bestelling voor de happyhour korting.

## PRODUCT

De SiezoApp is een applicatie speciaal gemaakt om rekening te houden met het menu van Siezo en hun "time events" zoals de happyhour. Deze applicatie houdt bij hoeveel elk persoon gedronken heeft en wat de rekening zal zijn voor de desbetreffende.

## WAARDE

Het product voorkomt verwarring tijdens een avondje stappen en geeft een duidelijk overzicht van de rekening.

Door nauwkeurigheid van de rekening zal niemand teveel of te weinig geld betalen dit scheelt al gauw 3 euro per avond.

Op jaar basis bespaar je 214,50 euro ervan uitgaande dat je 1 a 2 keer per week een drankje gaat doen en dit niet goed gaat met verrekenen onderling.

Development 16 uur 50 euro p/u

## ESSENTIËLE FEATURES

Stakeholder of gebruiker	Behoefte
Jeroen Ziekman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Een applicatie waarin ik per “sessie” kan aangeven wie aanwezig is.</li> <li>• Makkelijk interface.</li> <li>• Naam van ieder persoon erin kunnen verwerken.</li> <li>• Totaal bedrag berekenen.</li> <li>• Drank Prijzen kunnen aanpassen.</li> <li>• Wat iedereen zelf moet betalen laten berekenen.</li> <li>• Aantal drankjes dat gedronken zijn bijhouden.</li> <li>• Check out van een persoon.</li> <li>• Check in van een person.</li> <li>• Opslaan van alle data zodat het terug gezocht kan worden.</li> <li>• Aanpassen van prijzen per product als dat nodig is.</li> <li>• High score bijhouden.</li> <li>• Bij een te hoge notatie van consumptie word er een test uitgevoerd en een waarschuwing gegeven. Zo voorkomt de app dat er verkeerde data in het bestand komt.</li> <li>• Auto klok voor happy hour</li> <li>• Auto melding 10 minuten voor eind happy hour</li> <li>• Auto melding 1 uur voor Sluitings tijd</li> <li>• Auto Whatsapp bericht met Rekening en consumptie + rekening nummer</li> <li>• Automatisch Tikkie sturen met de API.</li> </ul>

## SCOPE

<b>Niet in scope</b>
1. De hoogte van de rekening.
2. Een makkelijke interface.
<b>Hierover is nog geen besluit genomen.</b>
1. Bij een te hoge notatie van consumptie word er een test uitgevoerd en een waarschuwing gegeven. Zo voorkomt de app dat er verkeerde data in het bestand komt. Wanneer is een notatie te hoog?

## PROJECTRISICO'S

<b>Projectrisico's waar je nog wakker van ligt</b>
1. Automatisch Whatsapp bericht met Rekening, consumptie & rekening nummer genereren.

## PATTERNS

Pattern	Hoe wordt dit pattern toegepast?
Template Method Pattern	Afhankelijk van het Tijdstip en het product verandert de prijs van een consumptie middel. Denk hierbij aan een desperado die normaal 4,25 kost en tijdens de happy hour krijg je 2 voor de prijs van een. Dit geldt alleen op woensdag tussen 15:00 en 16:00. Op andere dagen geldt dit voor bier dat normaal 2.75 per stuk kost maar in de happy hour krijg je er 2 voor de prijs van een.
Observer Pattern	Het bevestigen van wat iemand heeft besteld zet de volgende programma in werking door de totaal bedrag aan te passen en positie op de scorebord te bepalen.
Abstract Factory Method Pattern	Wellicht verandert het bedrag van consumptie in de toekomst. Dit moet aanpasbaar zijn in de applicatie.

## TESTTECHNIKEN

Testtechniek	Hoe wordt deze testtechniek toegepast?
Multiple Condition/Decision Coverage	Er moet een rekening gestuurd worden als een persoon dat direct wilt en dan moet dit verwerkt worden in de data. Als een persoon later wilt betalen moet dit ook geregistreerd worden dat er nog een verzoek achteraf een sessie gestuurd moet worden. Aan de hand van de keuze word een test opgeroepen of de data nog klopt na een keuze van de gebruiker.
Equivalentieklassen	Mensen die het meest gedronken hebben van de sessie komen op een rang lijst. Ook moet er een test voor het MC/DC patern worden uitgevoerd of de persoon op de highscore lijst komt.
Pairwise Testing	Er is een duidelijk overzicht van categorieën waaruit besteld kan worden. Menu verwerkt in de app. Een test onderzoekt of er geen illegale combinaties zijn. Bijvoorbeeld: "Bier met ijsblokjes"