Ontwerpdocument

Groep 15

Inhoud

[Ontwerpdocument groep 15 6](#_Toc10726821)

[Sprint 1 6](#_Toc10726822)

[Sprint 2 6](#_Toc10726823)

[2.1. User story 1 - Als gast wil ik mijzelf kunnen registreren zodat ik later mee kan bieden en evt. kan veilen. 6](#_Toc10726824)

[2.1.1. Wireframe’s 6](#_Toc10726825)

[2.1.2. Functioneel ontwerp 7](#_Toc10726826)

[2.1.3. Technisch ontwerp 7](#_Toc10726827)

[2.1.4. Pseudo code 7](#_Toc10726828)

[2.1.5. Activity Diagram 7](#_Toc10726829)

[2.1.6. Schermontwerpen 7](#_Toc10726830)

[2.1.7. Testcases 7](#_Toc10726831)

[2.2. User story 2 - Als beheerder wil ik dat gebruiker accounts worden geverifieerd, zodat de kans op nepaccounts wordt verkleind. 8](#_Toc10726832)

[2.2.1. Functioneel ontwerp 8](#_Toc10726833)

[2.2.2. Technisch ontwerp 8](#_Toc10726834)

[2.2.3. Pseudo code 8](#_Toc10726835)

[2.2.4. Activity Diagram 8](#_Toc10726836)

[2.2.5. Schermontwerpen 8](#_Toc10726837)

[2.2.6. Testcases 8](#_Toc10726838)

[2.3. User story 3 - Als gebruiker wil ik kunnen inloggen zodat ik meet interactie met de site kan hebben. 8](#_Toc10726839)

[2.3.1. Functioneel ontwerp 8](#_Toc10726840)

[2.3.2. Technisch ontwerp 8](#_Toc10726841)

[2.3.3. Pseudo code 8](#_Toc10726842)

[2.3.4. Activity Diagram 8](#_Toc10726843)

[2.3.5. Schermontwerpen 8](#_Toc10726844)

[2.3.6. Testcases 8](#_Toc10726845)

[2.4. User story 4 - Als gebruiker wil ik op een voorwerp kunnen bieden zodat ik deze mogelijk kan aanschaffen. 9](#_Toc10726846)

[2.4.1. Functioneel ontwerp 9](#_Toc10726847)

[2.4.2. Technisch ontwerp 9](#_Toc10726848)

[2.4.3. Pseudo code 9](#_Toc10726849)

[2.4.4. Activity Diagram 9](#_Toc10726850)

[2.4.5. Schermontwerpen 9](#_Toc10726851)

[2.4.6. Testcases 9](#_Toc10726852)

[2.5. User story 5 - Als gebruiker wil ik kunnen uitloggen zodat anderen niet met mijn account kunnen werken. 9](#_Toc10726853)

[2.5.1. Functioneel ontwerp 9](#_Toc10726854)

[2.5.2. Technisch ontwerp 9](#_Toc10726855)

[2.5.3. Pseudo code 9](#_Toc10726856)

[2.5.4. Activity Diagram 9](#_Toc10726857)

[2.5.5. Schermontwerpen 9](#_Toc10726858)

[2.5.6. Testcases 9](#_Toc10726859)

[2.6. User story 6 - Als gebruiker wil ik een verkoper worden om daarna zelf voorwerpen aan te kunnen bieden. 9](#_Toc10726860)

[2.6.1. Functioneel ontwerp 9](#_Toc10726861)

[2.6.2. Technisch ontwerp 9](#_Toc10726862)

[2.6.3. Pseudo code 9](#_Toc10726863)

[2.6.4. Activity Diagram 9](#_Toc10726864)

[2.6.5. Schermontwerpen 9](#_Toc10726865)

[2.6.6. Testcases 9](#_Toc10726866)

[2.7. User story 7 - Als verkoper wil ik zelf voorwerpen kunnen aanbieden zodat deze kunnen worden geveild. 10](#_Toc10726867)

[2.7.1. Functioneel ontwerp 10](#_Toc10726868)

[2.7.2. Technisch ontwerp 10](#_Toc10726869)

[2.7.3. Pseudo code 10](#_Toc10726870)

[2.7.4. Activity Diagram 10](#_Toc10726871)

[2.7.5. Schermontwerpen 10](#_Toc10726872)

[2.7.6. Testcases 10](#_Toc10726873)

[2.8. User story 8 - Als verkoper wil ik op de hoogte gebracht worden wanneer mijn veiling beëindigd, zodat ik afspraken kan maken met een eventuele winnaar. 10](#_Toc10726874)

[2.8.1. Functioneel ontwerp 10](#_Toc10726875)

[2.8.2. Technisch ontwerp 10](#_Toc10726876)

[2.8.3. Pseudo code 10](#_Toc10726877)

[2.8.4. Activity Diagram 10](#_Toc10726878)

[2.8.5. Schermontwerpen 10](#_Toc10726879)

[2.8.6. Testcases 10](#_Toc10726880)

[2.9. User story 9 - Als beheerder wil ik zien hoe de website op bedrijfsniveau presteert, zodat ik de strategie daarop kan aanpassen. 10](#_Toc10726881)

[2.9.1. Functioneel ontwerp 10](#_Toc10726882)

[2.9.2. Technisch ontwerp 10](#_Toc10726883)

[2.9.3. Pseudo code 10](#_Toc10726884)

[2.9.4. Activity Diagram 10](#_Toc10726885)

[2.9.5. Schermontwerpen 10](#_Toc10726886)

[2.9.6. Testcases 10](#_Toc10726887)

[2.10. User story 10 - Als beheerder wil ik een overzichtelijke logging en presentatie daarvan zodat in de gaten kan houden of de site operationeel betrouwbaar is. 11](#_Toc10726888)

[2.10.1. Functioneel ontwerp 11](#_Toc10726889)

[2.10.2. Technisch ontwerp 11](#_Toc10726890)

[2.10.3. Pseudo code 11](#_Toc10726891)

[2.10.4. Activity Diagram 11](#_Toc10726892)

[2.10.5. Schermontwerpen 11](#_Toc10726893)

[2.10.6. Testcases 11](#_Toc10726894)

[2.11. User story 11 - Als Product Owner wil ik de opgekochte voorwerpen batchgewijs naar de site converteren, zodat ik kan starten met een gevulde website. 11](#_Toc10726895)

[2.11.1. Functioneel ontwerp 11](#_Toc10726896)

[2.11.2. Technisch ontwerp 11](#_Toc10726897)

[2.11.3. Pseudo code 11](#_Toc10726898)

[2.11.4. Activity Diagram 11](#_Toc10726899)

[2.11.5. Schermontwerpen 11](#_Toc10726900)

[2.11.6. Testcases 11](#_Toc10726901)

[Sprint 3 12](#_Toc10726902)

[3.1. User story 1 - Als beheerder wil ik gebruikers kunnen blokkeren wanneer deze zich niet aan de voorschriften houden. 12](#_Toc10726903)

[3.1.1. Functioneel ontwerp 12](#_Toc10726904)

[3.1.2. Technisch ontwerp 12](#_Toc10726905)

[3.1.3. Pseudo code 12](#_Toc10726906)

[3.1.4. Activity Diagram 12](#_Toc10726907)

[3.1.5. Schermontwerpen 12](#_Toc10726908)

[3.1.6. Testcases 12](#_Toc10726909)

[3.2. User story 2 - Als beheerder wil ik veilingen kunnen blokkeren wanneer deze zich niet aan de voorschriften houden. 12](#_Toc10726910)

[3.2.1. Functioneel ontwerp 12](#_Toc10726911)

[3.2.2. Technisch ontwerp 12](#_Toc10726912)

[3.2.3. Pseudo code 12](#_Toc10726913)

[3.2.4. Activity Diagram 12](#_Toc10726914)

[3.2.5. Schermontwerpen 12](#_Toc10726915)

[3.2.6. Testcases 12](#_Toc10726916)

[3.3. User story 3 - Als gebruiker wil ik contact op kunnen nemen met de verkoper van een voorwerp, zodat ik mijn probleem kan voorleggen. 12](#_Toc10726917)

[3.3.1. Functioneel ontwerp 12](#_Toc10726918)

[3.3.2. Technisch ontwerp 12](#_Toc10726919)

[3.3.3. Pseudo code 12](#_Toc10726920)

[3.3.4. Activity Diagram 12](#_Toc10726921)

[3.3.5. Schermontwerpen 12](#_Toc10726922)

[3.3.6. Testcases 12](#_Toc10726923)

[3.4. User story 4 - Als beheerder wil ik dat de website veilig genoeg is zodat bindende financiële transacties kunnen worden gedaan. 13](#_Toc10726924)

[3.4.1. Functioneel ontwerp 13](#_Toc10726925)

[3.4.2. Technisch ontwerp 13](#_Toc10726926)

[3.4.3. Pseudo code 13](#_Toc10726927)

[3.4.4. Activity Diagram 13](#_Toc10726928)

[3.4.5. Schermontwerpen 13](#_Toc10726929)

[3.4.6. Testcases 13](#_Toc10726930)

[3.5. User story 5 - Als gebruiker wil ik mijn profiel kunnen aanpassen zodat ik mijn gegevens up-to-date kan houden. 13](#_Toc10726931)

[3.5.1. Functioneel ontwerp 13](#_Toc10726932)

[3.5.2. Technisch ontwerp 13](#_Toc10726933)

[3.5.3. Pseudo code 13](#_Toc10726934)

[3.5.4. Activity Diagram 13](#_Toc10726935)

[3.5.5. Schermontwerpen 13](#_Toc10726936)

[3.5.6. Testcases 13](#_Toc10726937)

[3.6. User story 6 - Als beheerder wil ik de rubriekenboom kunnen beheren door het toevoegen, verwijderen, sorteren, hernoemen en/of uitfaseren van rubriekenboom. 13](#_Toc10726938)

[3.6.1. Functioneel ontwerp 13](#_Toc10726939)

[3.6.2. Technisch ontwerp 13](#_Toc10726940)

[3.6.3. Pseudo code 13](#_Toc10726941)

[3.6.4. Activity Diagram 13](#_Toc10726942)

[3.6.5. Schermontwerpen 13](#_Toc10726943)

[3.6.6. Testcases 13](#_Toc10726944)

[3.7. User story 7 - Als gebruiker wil ik op de hoogte worden gehouden van de status van een veiling, zodat ik eventueel naar vergelijkbare voorwerpen op zoek kan gaan. 14](#_Toc10726945)

[3.7.1. Functioneel ontwerp 14](#_Toc10726946)

[3.7.2. Technisch ontwerp 14](#_Toc10726947)

[3.7.3. Pseudo code 14](#_Toc10726948)

[3.7.4. Activity Diagram 14](#_Toc10726949)

[3.7.5. Schermontwerpen 14](#_Toc10726950)

[3.7.6. Testcases 14](#_Toc10726951)

[3.8. User story 8 - Als gebruiker wil ik een nieuw wachtwoord kunnen opgeven wanneer ik het wachtwoord ben vergeten. 14](#_Toc10726952)

[3.8.1. Functioneel ontwerp 14](#_Toc10726953)

[3.8.2. Technisch ontwerp 14](#_Toc10726954)

[3.8.3. Pseudo code 14](#_Toc10726955)

[3.8.4. Activity Diagram 14](#_Toc10726956)

[3.8.5. Schermontwerpen 14](#_Toc10726957)

[3.8.6. Testcases 14](#_Toc10726958)

[3.9. Overige taken. 14](#_Toc10726959)

# Ontwerpdocument groep 15

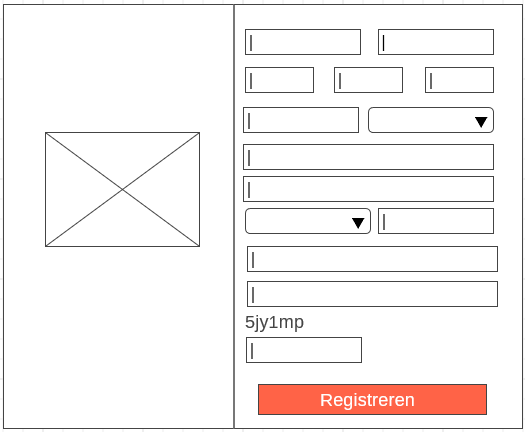
# Sprint 1

# Sprint 2

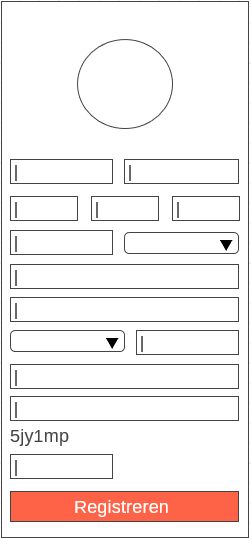
## 2.1. User story 1 - Als gast wil ik mijzelf kunnen registreren zodat ik later mee kan bieden en evt. kan veilen.

### 2.1.1. Wireframe’s

**Registreren pagina wireframe:**Dit staat onder de header en boven de footer.



**Registreren pagina wireframe 2 (Gekozen):**  
Dit hebben we uiteindelijk gekozen, omdat ieder teamlid hierop heeft gestemd als eindproduct voor het registreren pagina. Dit staat onder de header en boven de footer.



### 2.1.2. Functioneel ontwerp

Op deze pagina heeft de gebruiker de mogelijkheid om zichzelf te kunnen registreren, om later een bod uit te brengen op een veiling. Wanneer er op de knop “Registreren” wordt geklikt, nadat alle velden gevuld zijn wordt de gebruiker doorgestuurd naar de volgende stap. De volgende stappen zullen worden behandeld in de volgende user story. Dit heeft namelijk betrekking op het verifiëren van het account.

### 2.1.3. Technisch ontwerp

De gegevens Voornaam, Achternaam, Adresregel, Adresregel 2 (optioneel), Postcode, Plaatsnaam, Land, Datum, Emailadres, Vraag, Antwoord, Gebruikersnaam, Wachtwoord, captcha. De data wat hier wordt ingevuld zal worden opgeslagen in de database nadat de gebruiker op de knop “Registreren” heeft geklikt. De captcha wordt gecheckt of de tekst op de afbeelding hetzelfde is als in het tekst vak. Als er een veld niet is ingevuld dat zal er een pop-up komen, na het drukken op het “Registreren”, met dat het betreffende veld nog niet is ingevuld.

### 2.1.4. Pseudo code

Verbind met database

Als ingevulde adresregel2 leeg is zet $adresregel2 = null

$verkoper is standaard 0

$wachtwoord is de hash van ingevulde wachtwoord

(alle andere ingevulde waarden worden in hun respectievelijke variabelen gestopt)

QUERY

INSERT alle waarden op volgorde in de Gebruiker tabel

Redirect naar index

### 2.1.5. Activity Diagram

### 2.1.6. Testcases

Erkan Alper 613535

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Registreren*** | | | |
| Test | Input | Verwacht resultaat | Werkelijk resultaat |
| Een juiste input van alle velden die verplicht zijn. | Voornaam: <voornaam>  Achternaam: <achternaam>  Adresregel: <adresregel>  Postcode: <postcode>  Plaatsnaam: <plaatsnaam>  Emailadres: <emailadres>  Antwoord: <antwoord>  Gebruikersnaam: <gebruikersnaam>  Wachtwoord: <wachtwoord>  Captcha: <captcha> | Data wordt naar de database gestuurd. | Data wordt ingevoerd in de database. |
| Onjuiste captcha | Captcha: <captcha> | Ingevoerde code komt overeen met de afbeelding | De gebruiker |
| Symbolen invoeren in plaats van tekst | Voornaam: <Erkan@>  Achternaam: <Alper@>  Adresregel: <adresregel@>  Postcode: <postcode#>  Plaatsnaam: <plaatsnaam%>  Antwoord: <antwoord\*>  Gebruikersnaam: <gebruikersnaam>  Wachtwoord: <wachtwoord> | Foutmelding tonen. | Input wordt goedgekeurd. |
| HTML-tags invoeren in tekst vakken | In alle tekstvakken </div> ingevoerd | Foutmelding tonen. | Input wordt goedgekeurd. |

Hieruit blijkt dat de velden nog moeten worden gesanitised op HTML-tags en symbolen.

## 2.2. User story 2 - Als beheerder wil ik dat gebruiker accounts worden geverifieerd, zodat de kans op nepaccounts wordt verkleind.

### 2.2.1. Functioneel ontwerp

### 2.2.2. Technisch ontwerp

### 2.2.3. Pseudo code

### 2.2.4. Activity Diagram

### 2.2.5. Schermontwerpen

### 2.2.6. Testcases

## 2.3. User story 3 - Als gebruiker wil ik kunnen inloggen zodat ik meet interactie met de site kan hebben.

### 2.3.1. Functioneel ontwerp

### 2.3.2. Technisch ontwerp

### 2.3.3. Pseudo code

### 2.3.4. Activity Diagram

### 2.3.5. Schermontwerpen

### 2.3.6. Testcases

## 2.4. User story 4 - Als gebruiker wil ik op een voorwerp kunnen bieden zodat ik deze mogelijk kan aanschaffen.

### 2.4.1. Functioneel ontwerp

### 2.4.2. Technisch ontwerp

### 2.4.3. Pseudo code

### 2.4.4. Activity Diagram

### 2.4.5. Schermontwerpen

### 2.4.6. Testcases

## 2.5. User story 5 - Als gebruiker wil ik kunnen uitloggen zodat anderen niet met mijn account kunnen werken.

### 2.5.1. Functioneel ontwerp

### 2.5.2. Technisch ontwerp

### 2.5.3. Pseudo code

### 2.5.4. Activity Diagram

### 2.5.5. Schermontwerpen

### 2.5.6. Testcases

## 2.6. User story 6 - Als gebruiker wil ik een verkoper worden om daarna zelf voorwerpen aan te kunnen bieden.

### 2.6.1. Functioneel ontwerp

### 2.6.2. Technisch ontwerp

### 2.6.3. Pseudo code

### 2.6.4. Activity Diagram

### 2.6.5. Schermontwerpen

### 2.6.6. Testcases

## 2.7. User story 7 - Als verkoper wil ik zelf voorwerpen kunnen aanbieden zodat deze kunnen worden geveild.

### 2.7.1. Functioneel ontwerp

### 2.7.2. Technisch ontwerp

### 2.7.3. Pseudo code

### 2.7.4. Activity Diagram

### 2.7.5. Schermontwerpen

### 2.7.6. Testcases

## 2.8. User story 8 - Als verkoper wil ik op de hoogte gebracht worden wanneer mijn veiling beëindigd, zodat ik afspraken kan maken met een eventuele winnaar.

### 2.8.1. Functioneel ontwerp

### 2.8.2. Technisch ontwerp

### 2.8.3. Pseudo code

### 2.8.4. Activity Diagram

### 2.8.5. Schermontwerpen

### 2.8.6. Testcases

## 2.9. User story 9 - Als beheerder wil ik zien hoe de website op bedrijfsniveau presteert, zodat ik de strategie daarop kan aanpassen.

### 2.9.1. Functioneel ontwerp

### 2.9.2. Technisch ontwerp

### 2.9.3. Pseudo code

### 2.9.4. Activity Diagram

### 2.9.5. Schermontwerpen

### 2.9.6. Testcases

## 2.10. User story 10 - Als beheerder wil ik een overzichtelijke logging en presentatie daarvan zodat in de gaten kan houden of de site operationeel betrouwbaar is.

### 2.10.1. Functioneel ontwerp

### 2.10.2. Technisch ontwerp

### 2.10.3. Pseudo code

### 2.10.4. Activity Diagram

### 2.10.5. Schermontwerpen

### 2.10.6. Testcases

## 2.11. User story 11 - Als Product Owner wil ik de opgekochte voorwerpen batchgewijs naar de site converteren, zodat ik kan starten met een gevulde website.

### 2.11.1. Functioneel ontwerp

### 2.11.2. Technisch ontwerp

### 2.11.3. Pseudo code

### 2.11.4. Activity Diagram

### 2.11.5. Schermontwerpen

### 2.11.6. Testcases

# Sprint 3

## 3.1. User story 1 - Als beheerder wil ik gebruikers kunnen blokkeren wanneer deze zich niet aan de voorschriften houden.

### 3.1.1. Functioneel ontwerp

### 3.1.2. Technisch ontwerp

### 3.1.3. Pseudo code

### 3.1.4. Activity Diagram

### 3.1.5. Schermontwerpen

### 3.1.6. Testcases

## 3.2. User story 2 - Als beheerder wil ik veilingen kunnen blokkeren wanneer deze zich niet aan de voorschriften houden.

### 3.2.1. Functioneel ontwerp

### 3.2.2. Technisch ontwerp

### 3.2.3. Pseudo code

### 3.2.4. Activity Diagram

### 3.2.5. Schermontwerpen

### 3.2.6. Testcases

## 3.3. User story 3 - Als gebruiker wil ik contact op kunnen nemen met de verkoper van een voorwerp, zodat ik mijn probleem kan voorleggen.

### 3.3.1. Functioneel ontwerp

### 3.3.2. Technisch ontwerp

### 3.3.3. Pseudo code

### 3.3.4. Activity Diagram

### 3.3.5. Schermontwerpen

### 3.3.6. Testcases

## 3.4. User story 4 - Als beheerder wil ik dat de website veilig genoeg is zodat bindende financiële transacties kunnen worden gedaan.

### 3.4.1. Functioneel ontwerp

### 3.4.2. Technisch ontwerp

### 3.4.3. Pseudo code

### 3.4.4. Activity Diagram

### 3.4.5. Schermontwerpen

### 3.4.6. Testcases

## 3.5. User story 5 - Als gebruiker wil ik mijn profiel kunnen aanpassen zodat ik mijn gegevens up-to-date kan houden.

### 3.5.1. Functioneel ontwerp

### 3.5.2. Technisch ontwerp

### 3.5.3. Pseudo code

### 3.5.4. Activity Diagram

### 3.5.5. Schermontwerpen

### 3.5.6. Testcases

## 3.6. User story 6 - Als beheerder wil ik de rubriekenboom kunnen beheren door het toevoegen, verwijderen, sorteren, hernoemen en/of uitfaseren van rubriekenboom.

### 3.6.1. Functioneel ontwerp

### 3.6.2. Technisch ontwerp

### 3.6.3. Pseudo code

### 3.6.4. Activity Diagram

### 3.6.5. Schermontwerpen

### 3.6.6. Testcases

## 3.7. User story 7 - Als gebruiker wil ik op de hoogte worden gehouden van de status van een veiling, zodat ik eventueel naar vergelijkbare voorwerpen op zoek kan gaan.

### 3.7.1. Functioneel ontwerp

### 3.7.2. Technisch ontwerp

### 3.7.3. Pseudo code

### 3.7.4. Activity Diagram

### 3.7.5. Schermontwerpen

### 3.7.6. Testcases

## 3.8. User story 8 - Als gebruiker wil ik een nieuw wachtwoord kunnen opgeven wanneer ik het wachtwoord ben vergeten.

### 3.8.1. Functioneel ontwerp

### 3.8.2. Technisch ontwerp

### 3.8.3. Pseudo code

### 3.8.4. Activity Diagram

### 3.8.5. Schermontwerpen

### 3.8.6. Testcases

## 3.9. Overige taken.