

# Functioneel ontwerp

Project GameRain



**Naam** : Sybren Lukkien

**Datum** : 30 Sept 2015

**Project** : GameRain

**Versie** : 0.2

**Handtekening** : \_\_\_\_\_

## Versie beheer

Versie	Verandering	Datum
0.1	Opzet van document maken van Use case	23-9-2015
0.2	Toevoeging Klassendiagram, Objectdiagram en ERD	30-9-2015

## Inhoud

[Versie beheer](#)

[Inhoud](#)

[Doel van het rapport](#)

[Use case](#)

[Rollen](#)

[Activiteiten](#)

[Scenario's](#)

[Klassendiagram](#)

[Objectdiagram](#)

[ERD](#)

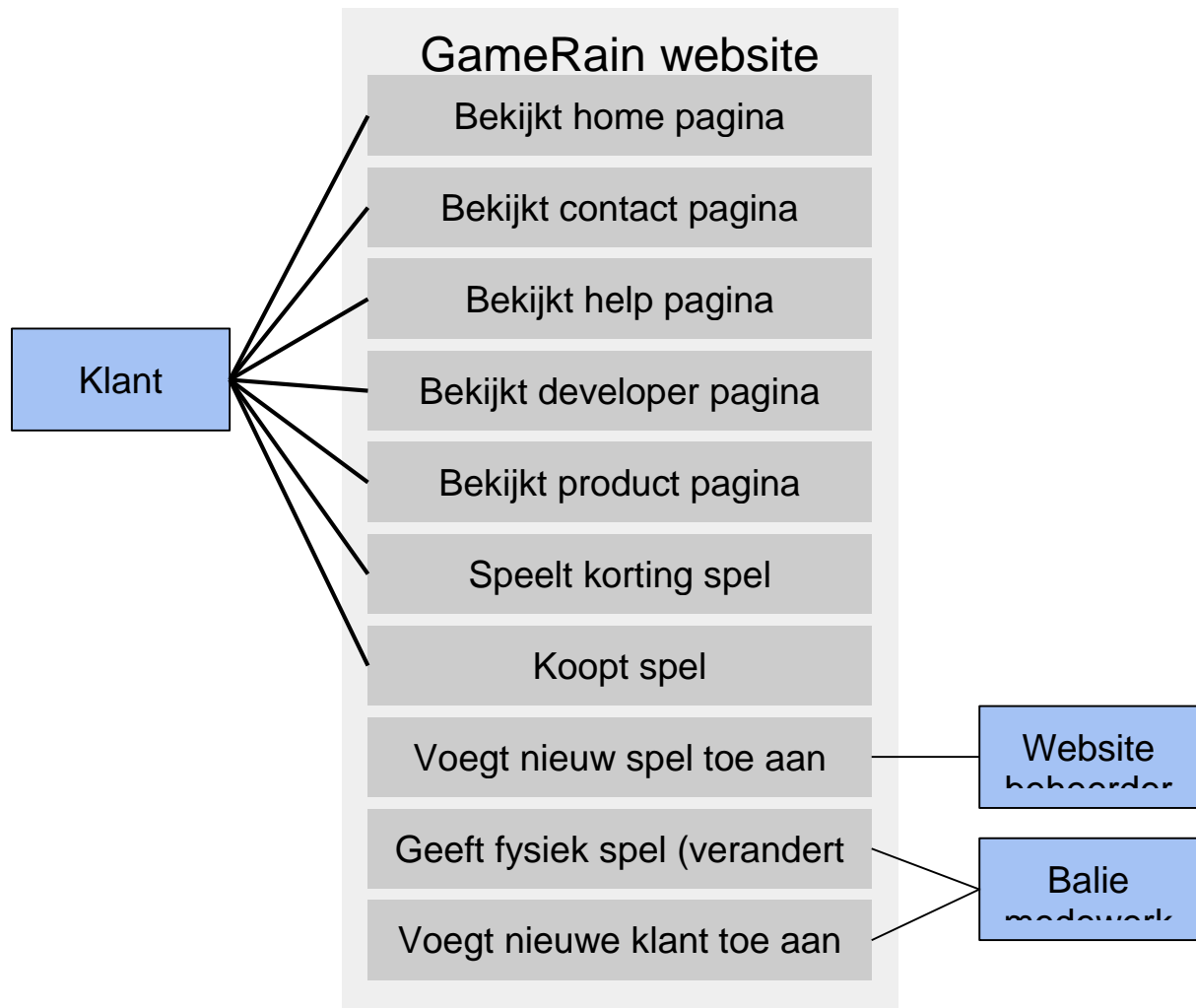
## Doel van het rapport

Het doel van dit rapport is voornamelijk duidelijkheid, niet alleen tussen mij en de klant maar ook voor iedereen die aan dit project werkt.

In dit document zal de functionaliteit van deze website goed worden uit gelegd en zal er duidelijk worden gemaakt hoe de site in elkaar zit.

Dit bestand is eveneens ook onze handleiding bij het bouwen van de website (niks komt op de website wat hier niet in staat)

## Use case



De use case diagram word beschreven met in 3 categorieën

### Rollen

Hier worden de rollen van alle gebruikers uitgelegd

### Activiteiten

Hier kan je zien welke rol wat kan doen en hoe dit te werk gaat

### Scenario's

Dit is bijna hetzelfde als een activiteit alleen in meer detail

## Rollen

**ROL :** Klant

**Beschrijving :**

De klant is de persoon die de website gaat gebruiken deze persoon gaat naar ons assortiment kijken en mogelijk een spel bestellen, ook zal deze persoon gebruik maken van ons systeem en ons spel.

---

**ROL :** Balie medewerker

**Beschrijving :**

De balie medewerker is de persoon die de klant de spellen geeft, de klant krijgt een barcode na het kopen van een spel en kan deze dan inwisselen voor een spel bij de balie medewerker.

---

**ROL :** Website onderhouder

**Beschrijving :**

Het enige wat de website onderhouder moet doen is nieuwe spellen toevoegen aan de site.

---

## Activiteiten

---

**(A1) Activiteit :** Bekijkt home pagina  
**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant weet niet wat er op de home pagina staat  
POST : De klant weet wat er op de home pagina staat

**Beschrijving :**

Zodra de klant op de website komt is dit activiteit al voltooit de klant ziet gelijk de home pagina

---

**(A2) Activiteit :** Bekijkt contact pagina  
**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant weet niet wat er op de contact pagina staat  
POST : De klant weet wat er op de contact pagina staat

**Beschrijving :**

De klant opent de website en klikt op contact in de navigatie

---

**(A3) Activiteit :** Bekijkt help pagina  
**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant weet niet wat er op de help pagina staat  
POST : De klant weet wat er op de help pagina staat

**Beschrijving :**

De klant opent de website en klikt op help in de navigatie

---

**(A4) Activiteit :** Bekijkt developer pagina  
**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant weet niet wat er op de developer pagina staat  
POST : De klant weet wat er op de developer pagina staat

**Beschrijving :**

De klant opent de website en klikt op developer in de navigatie

**(A5) Activiteit :** Bekijkt product pagina

**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant weet niet wat er op de product pagina staat

POST : De klant weet wat er op de product pagina staat

**Beschrijving :**

---

De klant selecteert een spel naar keuze op de homepagina

**(A6) Activiteit :** Speelt korting spel

**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant heeft geen korting op zijn of haar bestelling

POST : De klant heeft korting op haar bestelling en heeft een leuk spel gespeeld

**Beschrijving :**

De klant klikt op de knop 'Speel het korting spel!' bij het afrekenen vervolgens krijgt de klant een popup venster met het spel er in wat hij of zij kan spelen met de besturing die word uitgelegd door het spel.

---

**(A7) Activiteit :** Koopt spel

**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant heeft geen barcode waarmee hij of zij een spel kan ophalen

POST : De klant heeft een barcode waarmee hij of zij een spel kan ophalen

**Beschrijving :**

De klant selecteert een spel op de home pagina klikt dan op 'Koop nu' rekenend af met de gewenste betaal methode en krijgt vervolgens een email met de barcode.

---



---

**(A8) Activiteit** : Voegt nieuw spel toe aan assortiment

**Activiteit van** : Website beheerder

PRE : De database/website mist een spel wat de winkel wel verkoopt

POST : De database/website mist geen enkel spel wat in de winkel verkrijgbaar is

**Beschrijving :**

-

---

---

**(A9) Activiteit** : Geeft fysiek spel

**Activiteit van** : Balie medewerker

PRE : De klant heeft een barcode en wil graag een spel

POST : De klant heeft het spel wat hij of zij gekocht heeft op de site

**Beschrijving :**

De balie medewerker klikt in het winkel menu op 'Barcode scannen' vervolgens scant hij of zij de barcode en krijgt een plek in het magazijn aangewezen, ook word de database aangepast zodat het spel niet 2 keer verkocht kan worden.

---

**(A10) Activiteit** : Voegt nieuwe klant toe aan systeem

**Activiteit van** : Balie medewerker

PRE : Een klant die gebruik wil maken van de site kan dit nog niet

POST : De klant kan gebruikt maken van de site

**Beschrijving :**

De balie medewerker klikt op in het winkel menu op 'nieuwe klant toevoegen' vult vervolgens het formulier samen met de klant in en geeft de klant zijn of haar klanten pas.

---

## Activiteiten diagram

Een voorbeeld van hoe activiteiten samen werken in een betaling

## Scenario's

**(S6) Activiteit :** Speelt korting spel

**Activiteit van :** Klant

PRE : De klant heeft geen korting op zijn of haar bestelling

POST : De klant heeft korting op haar bestelling en heeft een leuk spel gespeeld

- 1) De klant kiest een betalings-methode (iDeal, Paypal, Contant) en klikt op "Volgende"
- 2) Het Systeem stuur de klant naar de betaal-methode zijn website om de betaling te doen en wacht tot dit voltooid is dan stuurt het systeem de klant een email met de barcode waarmee de klant zijn of haar gekozen spel kan ophalen

Secundaire

- 1.1) De klant maakt geen keuze bij betalings-methode  
*Het systeem heeft een ALERT 'Selecteer a.u.b een betalings-methode'*
- 2.1) De betaaling is niet succesvol  
*Het systeem geeft de ALERT 'er is iets mis gegaan bij de betaling probeer het a.u.b opnieuw'.*

**(S10) Activiteit :** Voegt nieuwe klant toe aan systeem

Activiteit van : Balie medewerker

PRE : Een klant die gebruik wil maken van de site kan dit nog niet

POST : De klant kan gebruikt maken van de site

- 1) De balie medewerker gaat naar het winkel menu van de site
- 2) De balie medewerker klikt op 'Nieuwe klant toevoegen'
- 3) De balie medewerkers vraagt naar de klant zijn of haar :
  - a) Voor en achternaam
  - b) Email adres
  - c) Woonadres
  - d) Telefoon nummer
- 4) De balie medewerker klikt op 'Klant aanmaken'
- 5) De balie medewerkers heeft de klant zijn of haar klanten pas

Secundaire

- 3.1) De klant zijn email is geen correct email adres  
*Het systeem geeft de ALERT 'Email adres niet correct vul a.u.b opnieuw in'*
- 3.2) De klant zijn telefoon nummer is geen 10 cijfers lang  
*Het systeem geeft de ALERT 'Telefoon nummer niet compleet vul a.u.b opnieuw in'*
- 3.3) Één van de gegevens in niet ingevult  
*Het systeem geeft de ALERT 'Vul a.u.b (niet ingevulde data) in'*

## Klassendiagram

In dit diagram zijn de variabele en connecties te zien van mijn klassen die gebruikt worden voor het koop proces van spellen.

## Objectdiagram

In dit diagram is een voorbeeld te zien van een ingevuld klassendiagram van het betalingsproces.

## ERD

Volgens mij spreken Game, Order en User wel voorzich. DiscountCodes is een lijst van kortings-codes die om de zo veel tijd veranderen om coupon sites en dergelijken tegen te gaan.