# Case beschrijving webwinkel

## Intro

IntoSport is een gerenommeerde sportzaak in het Centrum van Groningen. Sinds 1978 zijn zij een begrip in de provincie. De kernwaarden van de winkel zijn klantvriendelijkheid, expertise en maatwerk. De laatste jaren is er geen groei meer in de omzet zichtbaar. Uit onderzoek is gebleken dat er twee mogelijkheden zijn op de omzet te verhogen. Namelijk door een nieuwe winkel te openen in andere provincie of door een webwinkel te beginnen.

Uit het onderzoek is ook gebleken dat de webwinkel alleen een succes kan worden als de bestaande kernwaarden van de winkel in acht worden genomen.

## SCRUM en ASP.NET MVC

De directie van de sportzaak heeft besloten om op korte termijn een webwinkel te laten bouwen en hebben het idee om een nieuwe zaak te openen verplaatst naar de toekomst.

De keuze is op jullie gevallen als het gaat op het bouwen van de webwinkel.

Een van de eigenaren is in het verleden manager geweest van een IT afdeling en heeft zeer positieve ervaring met SCRUM als ontwikkelmethodiek. Daarom wordt er vanuit de klant geëist dat er met SCRUM gewerkt gaat worden. Een andere (technische)eis die de klant oplegt is dat het systeem wordt ontwikkeld in ASP.NET MVC framework met C# als programmeertaal.

## Wat is de bedoeling

Er zijn 4 verschillende rollen bekend binnen de applicatie, namelijk beheerder, bezoeker, klant en manager.

Een beheerder is werknemer van de sportzaak die verantwoordelijk is voor de content van de site. Wanneer een beheerder inlogt komt hij op een alleen voor hem toegankelijke beheerpagina. De beheerder zal zich voornamelijk bezighouden met het toevoegen, bewerken en verwijderen van producten en categorieën op de site. Een product behoort tot 1 of meer categorieën.

Een categorie kan op zijn beurt weer bestaan uit subcategorieën. De beheerder moet ook de klantgegevens kunnen inzien/bewerken. Ook wil de beheerder alle bestellingen, die door de klanten zijn gemaakt kunnen inzien. Een bestelling heeft altijd een bepaalde status. De verschillende statussen zijn: In behandeling, Betaald, Vervallen en Verstuurd.

Een bezoeker is een persoon die zich op de website bevindt, zonder dat hij geregistreerd is. Een bezoeker heeft de mogelijkheid om alle producten die aangeboden worden op de site te bekijken. Op het moment dat een bezoeker een bestelling wil plaatsen moet hij zichzelf registreren, dit gaat middels het registratieformulier. Op het moment dat een bezoeker de registratieprocedure succesvol heeft afgerond is hij in het bezit van geldige gebruikersnaam/wachtwoord combinatie. Hiermee moet hij kunnen inloggen op de site. Op het moment dat hij ingelogd is hebben we te maken met klant.

Een klant heeft de mogelijkheid om een bestelling te plaatsen. Op het moment dat een klant een bestelling definitief maakt ontvangt hij automatisch een mailtje met daarin de betalingsgegevens.

Een klant moet ook de mogelijkheid hebben om alle bestellingen te bekijken die hij in het verleden heeft geplaatst. Op het moment dat de beheerder ziet dat het geld van een bepaalde bestelling is bijgeschreven op de bankrekening moet hij de mogelijkheid hebben om de status van de bestelling te wijzigen naar Betaald. Op het moment dat de bestelling verstuurd is naar de klant moet de status van de bestelling ‘Verstuurd’ worden. Ook moet er een mogelijk zijn om een bestelling op de status ‘Vervallen’ te zetten. De beheerder moet deze actie altijd kunnen uitvoeren, een klant kan een bestelling annuleren tot een week na de besteldatum. Klanten kunnen een ‘goldenmembership’ verdienen wanneer ze per jaar voor 500 euro besteden. Vanaf dat moment moet het ‘goldenmembership’ ingaan en krijgen ze 4% korting op hun aankopen. Dit moet een automatisch proces worden, dat wil zeggen het systeem moet detecteren wanneer een klant voor 500 euro heeft besteed. Op dat moment moet het systeem een mail versturen naar de klant waarin hij gefeliciteerd wordt en waarin staat dat hij 4% korting ontvangt op toekomstige aankopen.

Als een manager in het systeem inlogt komt hij terecht de managementinformatie pagina, deze is uiteraard alleen voor het management zichtbaar. Op deze pagina is te zien hoeveel omzet er per maand wordt behaald. Ook moet er zichtbaar zijn welke producten goed lopen en welke producten minder goed.

# Scrum

In week 5 beginnen jullie met het project. Deze week wordt de opstartsprint genoemd. In deze week gaan jullie een eerste opzet van het databaseontwerp maken en zullen jullie in nauwe samenwerking met de productowner de productbacklog vullen en gaan jullie een een ontwerp maken voor de grafische user interface. In week 6 gaan we beginnen met de eerste sprint. De lengte van een sprint is voor dit blok bepaald op 1 week. In totaal zijn er 4 sprints, in week 9 zal dus de laatste sprint plaatsvinden.

Let op dat je dus op maandag of dinsdag, tijdens de sprintreview, een werkende demo geeft aan de klant. In deze demo laten jullie zien wat de nieuw gebouwde functionaliteiten zijn. Direct na de sprintreview gaan jullie gezamenlijk met de product owner de productbacklog opnieuw prioriteren en zullen er eventueel nieuwe user stories aan worden toegevoegd. Ook vindt er na de sprint review een retrospective plaats. Na de retrospective gaan jullie als team, met behulp van planningpoker, de nieuwe sprintbacklog samenstellen. Dagelijks hebben jullie een daily standup, waarin ieder teamlid de gebruikelijke 3 vragen beantwoorden. Voor ondersteuning van het scrumproces gaan jullie gebruik maken van de online tool scrumwise ([www.scrumwise.com](http://www.scrumwise.com)).

## Rollen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | **Wordt vervuld door** | **Voornaamste taken** |
| Product owner | Docent | 1. In nauwe samenwerking met het SCRUM team de productbacklog opstellen. 2. Prioriteren van de items op de product backlog. 3. Bijwonen van de sprintreviews. 4. Vraagbaak zijn voor het scrumteam. |
| Scrummaster | Een lid van het scrumteam. (rouleert per sprint) | 1. Begeleiden/waarborgen van het scrumproces. 2. Presenteert de werkbare demo tijdens sprintreview. 3. Leidt de daily stand-up. |

## Weekrooster (week 5 t/m 9) \*\*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dag** | **Naam** | **Wie** | **Wat** | **Duur** |
| **Donderdag/Vrijdag \*** | Sprintreview | Scrumteam en product owner | De scrummaster van dienst presenteert een werkbare demo. De product owner geeft feedback en bepaald of de sprint wel of niet gehaald is . | 25 min |
| Bijwerken productbacklog | Scrumteam en product owner | De scrummaster van dienst presenteert een werkbare demo. De product owner geeft feedback en bepaalt of de sprint wel of niet gehaald is . | 20 min |
| Sprintplanning | Scrumteam | Met behulp van planningspoker worden aan de backlog items uren toegekend. Vervolgens worden de backlogitems opgesplitst in work items. Deze work items mogen maximaal een duur hebben van 8 uur. | 60 min |
| **Donderdag/Vrijdag \*** | Daily standup | Scrumteam |  | 15 min |
| **Woensdag** | Daily standup | Scrumteam |  | 15 min |
| **Donderdag** | Daily stand-up | Scrumteam |  | 15 min |
| **Vrijdag** | Daily stand-up | Scrumteam |  | 15 min |

\* == afhankelijk van welke dag de sprintreviews zijn ingepland. Zie rooster project.

\*\* == In week 9 zal er alleen een sprintreview en een eindassessment plaatsvinden.

## Terminologie

**User story** beschrijft een gebruikersscenario. Hierin wordt beschreven het *wat* en *waarom*  en expliciet niet het *hoe.* Het bepalen van het hoe is de taak van de ontwikkelaar.

User stories moeten in het volgende formaat worden opgeschreven “Als <rol> wil ik <acties doen> om daarmee<waarde te bereiken>”

Voorbeeld: “Als manager van de winkel wil ik een overzicht kunnen zien waarin duidelijk wordt welke producten wel en niet goed lopen om daarmee beter in te kunnen spelen op de markt”

**Product backlog** is een verzameling van geprioriteerde user stories.

**Sprint backlog** een overzicht van de in-sprint-genomen backlog items, waarbij een backlog item is onderverdeeld in work items. Een work item mag niet meer dan 8 uur werk zijn. Bij het inplannen van een sprint wordt gebruik gemaakt van planningpoker.