|  |
| --- |
| Attractiepark Lake Side Mania |
| Requirements analyse |
| M1 - Software |

|  |
| --- |
| [Naam], [StudentNr]  [Datum] |

# Inleiding

Dit document dient als bronbestand voor het vastleggen en classificeren van requirements. Er wordt hierin onderscheid gemaakt tussen twee type requirements.

**Functionele requirements**

* Functionele requirements zijn specifieke en meetbare criteria die de functionaliteiten en mogelijkheden van een softwareproduct definiëren. Ze beschrijven wat het systeem moet doen, welke functies het moet bevatten en hoe het moet reageren op verschillende inputs. Deze requirements vormen de basis voor het ontwerp, de ontwikkeling en de testen van de software.

**Niet-functionele requirements**

* Een niet-functionele requirement beschrijft eigenschappen van een softwareproduct die geen specifieke functionaliteiten definiëren, maar eerder kenmerken zoals prestaties, betrouwbaarheid, beveiliging en gebruiksvriendelijkheid. Deze eisen richten zich op de kwaliteit en kenmerken van het systeem, die de algehele gebruikerservaring beïnvloeden.

Om te zorgen voor een efficiënte verdeling van tijd en middelen en om alle betrokkenen te laten begrijpen welke aspecten van dit project het belangrijkst zijn en waar concessies gemaakt kunnen worden (indien nodig), wordt er gebruik gemaakt van de MoSCoW-methode. De requirements worden geprioriteerd o.b.v. het volgende:

* **Must have**: deze requirements zijn essentieel voor het project. Zonder deze kan het project niet als succesvol worden beschouwd.
* **Should have**: belangrijke requirements die niet essentieel zijn, maar die veel waarde toevoegen aan het project.
* **Could have**: wenselijke features die zouden kunnen worden opgenomen als er genoeg tijd en middelen zijn.
* **Won’t have**: deze worden in deze iteratie van het project niet uitgevoerd, maar kunnen in de toekomst overwogen worden.

# Functionele requirements

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Volgnr.** | **Categorie** | **Beschrijving** | **Prio.** |
| FR1 | Beheer-omgeving | Het systeem moet attracties, winkels en horecagelegenheden uit de database tonen. | Must |
| FR2 | Beheer-omgeving | Het systeem moet een onderscheid maken tussen het tonen van attracties en het tonen van winkel en horecagelegenheden. | Must |
| FR3 | Beheer-omgeving | Het systeem moet het mogelijk maken nieuwe attracties, winkels en horecagelegenheden aan de database toe te voegen. | Must |
| FR4 | Beheer-omgeving | Het systeem moet de volgende attractie-informatie kunnen opslaan en weergeven:  - naam  - type (achtbaan, water, draaien, familie en simulator)  - minimale lengte  - maximale lengte  - minimale leeftijd  - maximale gewicht  - overdekt (ja/nee)  - geschatte wachttijd  - doorlooptijd  - actief (ja/nee) | Must |
| FR5 | Beheer-omgeving | Het systeem moet de volgende winkel en horeca-informatie kunnen opslaan en weergeven:  - naam  - type (winkel, horeca)  - productaanbod (souvenirs, zomerartikelen, regenaccessoires, pizza, patat, pannenkoeken, pasta, snoep en ijs)  - geschatte wachttijd  - doorlooptijd  - actief (ja/nee) | Must |
| *Aanvullen* |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Niet-functionele requirements

|  |  |
| --- | --- |
| Volgnr | Beschrijving |
| NFR1 | Het systeem moet alle attracties, winkels en horecagelegenheden op het eerste scherm na het opstarten van de applicatie weergeven, er zijn geen muisklik nodig. |
| NFR2 | Het systeem moet voor iedere attractie, winkel of horecagelegenheid een eigen bewerk en verwijder knop hebben. |
| NFR3 | Aanvullen… |
| NFR4 |  |