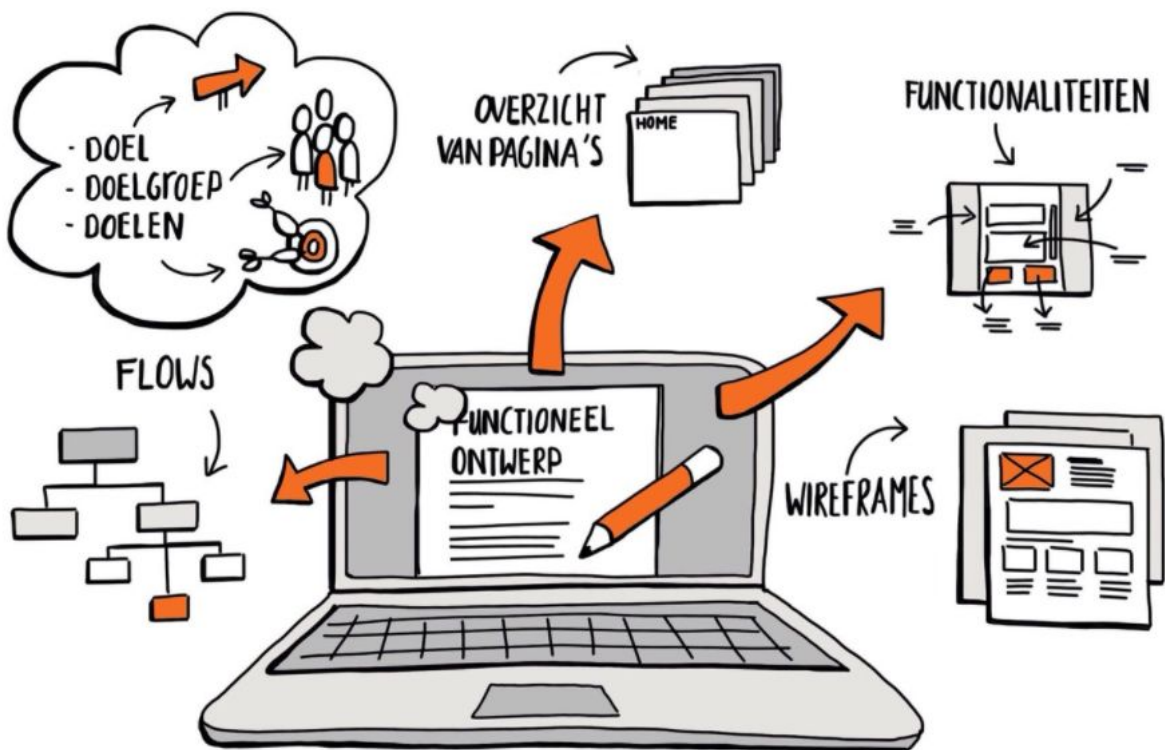


# Functioneel Ontwerp

## Sushirestaurant



**Datum** : 24-03-2018  
**Versie** : 1.1

**Opgesteld voor:**  
Mitchell 't Lam, Arnout Quint,  
Christian van rij, Joost van Kassel en  
Danny Cao

**Auteur** : Groep 3

# Versiebeheer

Versie	Datum	Omschrijving
1	23-02-2018	Opzet Functioneel Ontwerp. Leertaak 2-4 en 2-5.
1.1	24-02-2018	2 use cases toegevoegd(Gerecht bestellen, Gerecht annuleren)

# Inhoudsopgave

<b>Versiebeheer</b>	<b>2</b>
<b>Inhoudsopgave</b>	<b>3</b>
<b>Inleiding</b>	<b>4</b>
<b>Klassendiagram</b>	<b>5</b>
<b>Toestandsdiagram</b>	<b>6</b>
<b>Use Case Diagram &amp; Samenvattingen</b>	<b>7</b>
<b>Use Case gerecht toevoegen</b>	<b>9</b>
Template	9
Wireframes	10
<b>Use Case gerecht aanpassen</b>	<b>11</b>
Template	11
Wireframes	12
<b>Use Case gerecht verwijderen</b>	<b>13</b>
Template	13
Wireframes	14
<b>Use Case gerecht bestellen</b>	<b>15</b>
Template	15
Wireframes	16
<b>Use Case gerecht annuleren</b>	<b>17</b>
Template	17
Wireframes	18
<b>Bijlage: Issues</b>	<b>19</b>
<b>Bijlage: Volledigheidsanalyse</b>	<b>20</b>

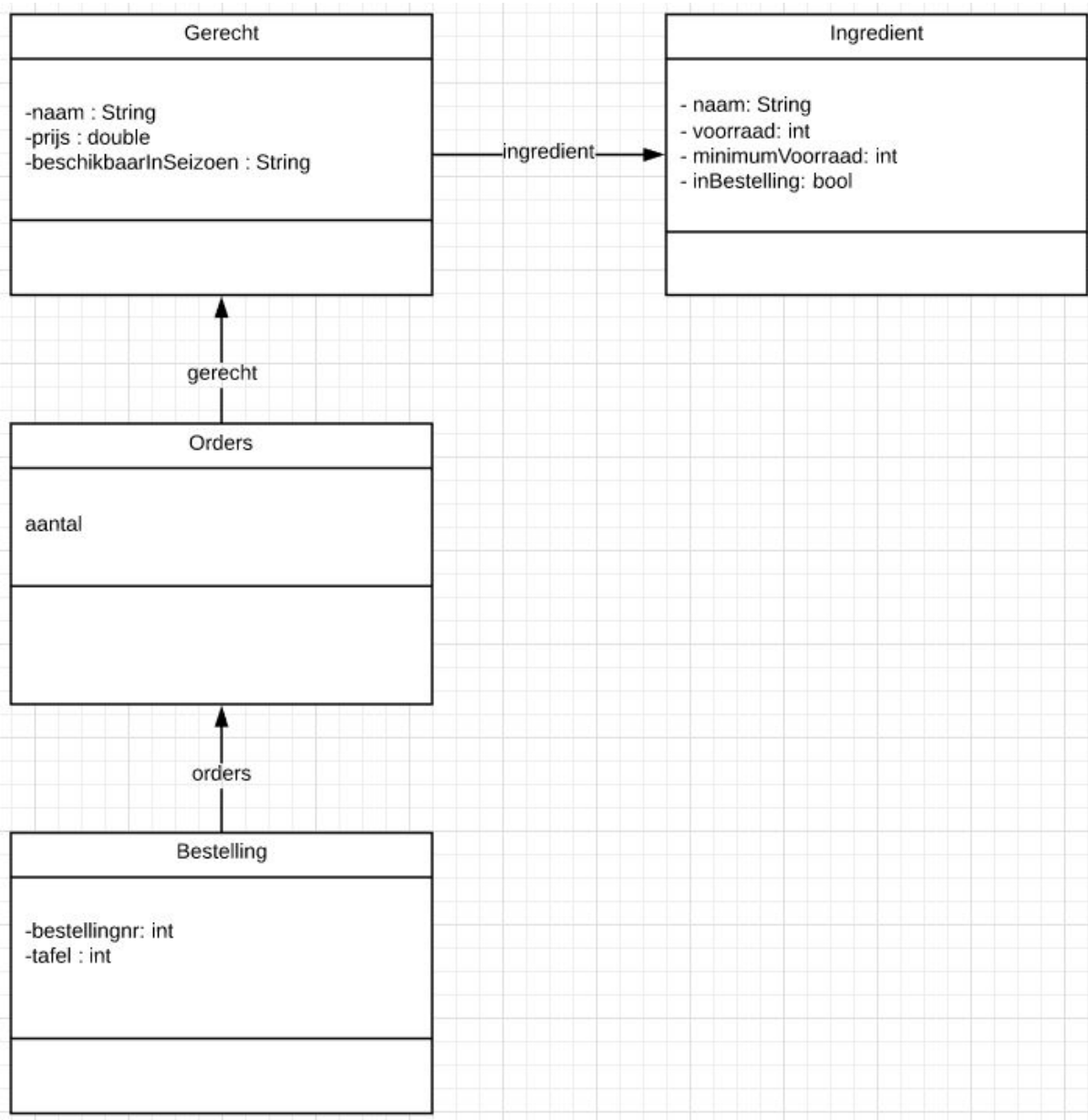
# Inleiding

Voor het softwaresysteem voor het sushi restaurant 'Tokyo', is er dit functioneel ontwerp gemaakt, waarin wordt uitgelegd hoe het softwaresysteem is gebouwd voor het beheren van gerechten en om het bestellen van gerechten voor klanten makkelijker te maken.

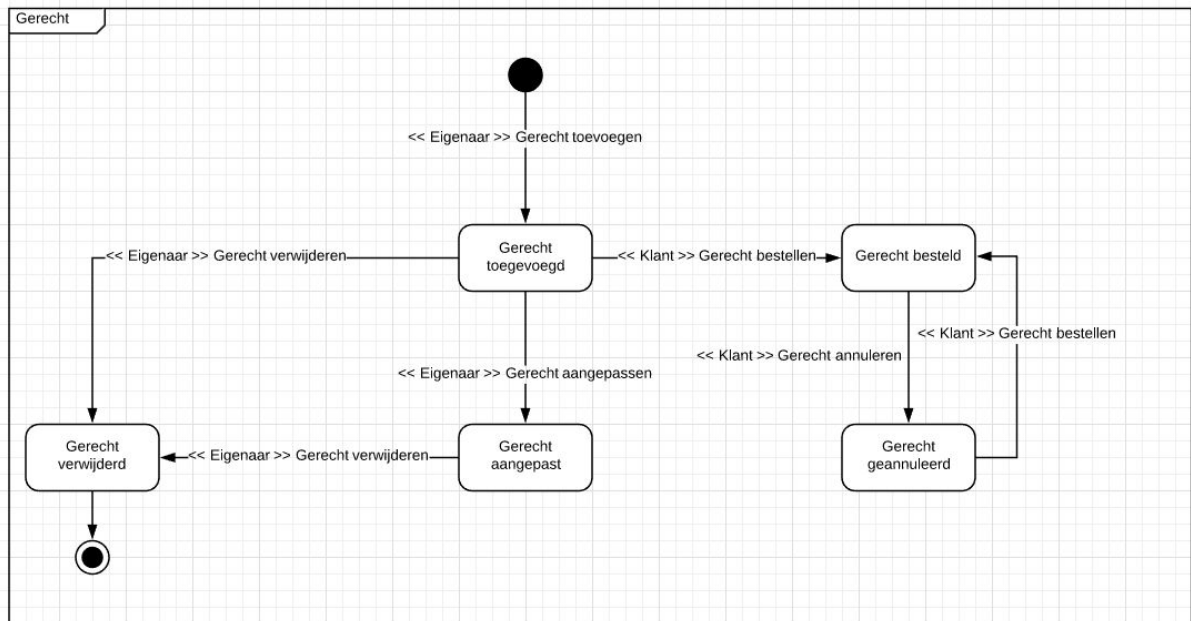
Dit Functionele Ontwerp (FO) is het werk van ICT studenten, die bij het schrijven van dit document regelmatig om feedback van zijn docent heeft gevraagd. Hierdoor zijn er meerdere versies van het functionele ontwerp ontstaan.

Dit functioneel ontwerp is als volgt opgedeeld. Eerst wordt de klassendiagram & toestandsdiagram weergegeven. Uit het toestandsdiagram kunnen vervolgens weer use cases bepaald worden, die ons een use case diagram geven. Tot slot wordt er van elke use case een use case beschrijving gemaakt met 1 of meerdere wireframes.

# Klassendiagram

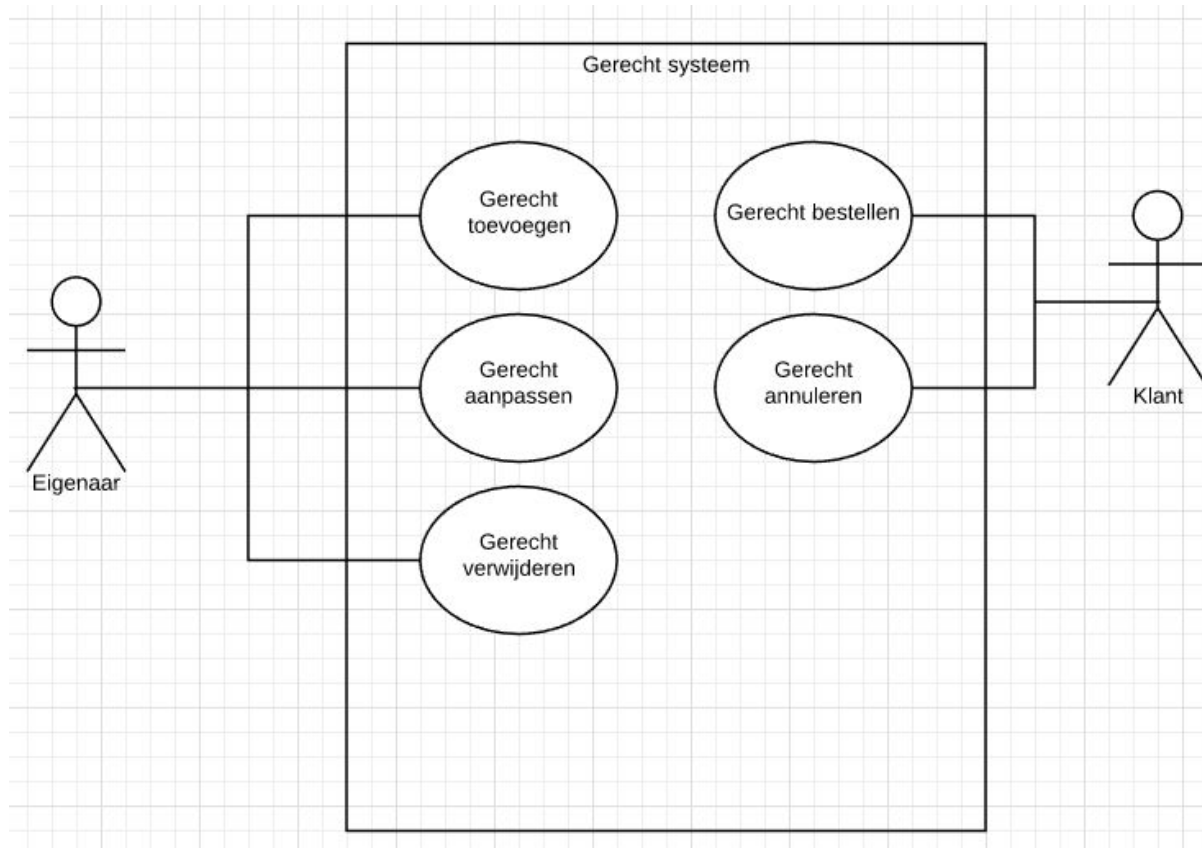


# Toestandsdiagram



# Use Case Diagram & Samenvattingen

**Kernobject:** Gerecht



Use Case	Samenvatting
Gerecht toevoegen	Het systeem vraagt de actor om de <b>gerechtsgegevens(gerechtsnaam, ingrediënten, prijs, beschikbaarInSeizoen) [in]</b> . De actor verstrekt deze gegevens.
Gerecht aanpassen	Het systeem toont een lijst met <b>gerechtsnamen [out]</b> . De actor selecteert een gerecht. Het systeem geeft de actor de mogelijkheid om de gerechtsnaam, ingrediënten, prijs en/of beschikbaar in seizoen aan te passen. De actor voert een nieuw <b>gerechtsnaam [in], ingrediënten [in], prijs [in] en/of beschikbaarInSeizoen [in]</b> in. Het systeem past het gerecht aan.
Gerecht verwijderen	Het systeem toont een lijst met <b>gerechtsnamen [out]</b> . De actor selecteert een gerecht. Het systeem verifieert of de actor het gekozen gerecht wil verwijderen. Het systeem verwijderd het gerecht.

Gerecht bestellen	Het systeem toont een lijst met <b>gerecht</b> namen[out] met daarbij de <b>ingredienten</b> [out] van een gerecht en <b>prijs</b> [out]. de actor selecteert een gerecht en bevestigt dat hij het gerecht wilt bestellen. Het systeem bevestigt de bestelling
Gerecht annuleren	Het systeem toont een lijst met gerechten( <b>gerecht</b> namen[out] met <b>prijs</b> [out]) die de actor kan annuleren. De actor kiest een gerecht die hij wilt annuleren. Het systeem bevestigt de annulatie.



# Use Case gerecht toevoegen

## Template

[Danny Cao]

<b>Use Case nummer</b>	UC1
<b>Use Case naam</b>	Gerecht toevoegen
<b>Actor</b>	Eigenaar
<b>Samenvatting</b>	Het systeem vraagt de actor om de <b>gerechtsgegevens(gerechtsnaam, ingrediënten, prijs, beschikbaarInSeizoen) [in]</b> . De actor verstrekt deze gegevens.
<b>Pre-conditie</b>	-
<b>Main Scenario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Het systeem toont de velden gerechtsnaam, ingrediënten, prijs en beschikbaarInSeizoen.</li><li>2. De actor verstrekt de gevraagde gegevens.</li><li>3. Het systeem maakt het gerecht aan.</li></ol>
<b>Post-conditie</b>	Er is een nieuw gerecht toegevoegd.

## Wireframes

Gerecht toevoegen

Naam:	<input type="text" value="Sushi"/>
ingredienten:	<div>Tonijn, rijst, zeewier</div>
Prijs:	<input type="text" value="3.50"/>
Beschikbaar:	<div>Zomer</div>

Bevestigen

# Use Case gerecht aanpassen

## Template

<b>Use Case nummer</b>	UC2
<b>Use Case naam</b>	Gerecht aanpassen
<b>Actor</b>	Eigenaar
<b>Samenvatting</b>	Het systeem toont een lijst van gerechten met de bijbehorende <b>gerechtsgegevens(gerechtsnaam, Ingrediënten, prijs, beschikbaarInSeizoen) [out]</b> . De actor selecteert een gerecht. Het systeem geeft de actor de mogelijkheid om de gerechtsnaam, ingrediënten, prijs en/of beschikbaar in seizoen aan te passen. De actor voert een nieuw <b>gerechtsnaam [in], ingrediënten [in], prijs [in] en/of beschikbaarInSeizoen [in]</b> in. Het systeem past het gerecht aan.
<b>Pre-conditie</b>	Er is een bestaand gerecht.
<b>Main Scenario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Het systeem toont een lijst van gerechten met de bijbehorende gegevens.</li><li>2. De actor selecteert een gerecht.</li><li>3. Het systeem toont de velden gerechtsnaam, ingrediënten, prijs en beschikbaarInSeizoen.</li><li>4. De actor wijzigt de velden die gewijzigd moeten worden.</li><li>5. Het systeem past het gerecht aan.</li></ol>
<b>Post-conditie</b>	Er is een bestaand gerecht aangepast.

## Wireframes

Gerecht selecteren:

Sushi (Tonijn, Rijst, Zeewier) [3.50] {Beschikbaar: Zomer} ▼

Naam:

Sushi

Ingrediënten:

Tonijn, Rijst, Zeewier

Prijs:

3.50

Beschikbaar:

Zomer ▼

Winter

Herfts

Lente

Alle

# Use Case gerecht verwijderen

## Template

[Mitchell 't Lam]

<b>Use Case nummer</b>	UC3
<b>Use Case naam</b>	Gerecht verwijderen
<b>Actor</b>	Eigenaar
<b>Samenvatting</b>	Het systeem toont een lijst van gerechten met de bijbehorende <b>gerechtsgegevens(gerechtsnaam, Ingrediënten, prijs, beschikbaarInSeizoen) [out]</b> . De actor selecteert een gerecht. Het systeem verifieert of de actor het gekozen gerecht wil verwijderen. Het systeem verwijdert het gerecht.
<b>Pre-conditie</b>	Er is een bestaand gerecht.
<b>Main Scenario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Het systeem toont een lijst van gerechten met de bijbehorende gegevens.</li><li>2. De actor selecteert een gerecht.</li><li>3. Het systeem verifieert of de actor het gekozen gerecht wil verwijderen.</li><li>4. De actor kiest of hij wel / niet het gekozen gerecht wilt verwijderen.<ol style="list-style-type: none"><li>4.1 De actor verwijdert het gerecht.<ol style="list-style-type: none"><li>4.1.2 Het systeem verwijdert het gerecht.</li></ol></li><li>4.2 De actor verwijdert het gerecht niet.<ol style="list-style-type: none"><li>4.2.1 Terug naar stap 2.</li></ol></li></ol></li></ol>
<b>Post-conditie</b>	Er is een bestaand gerecht verwijderd.

## Wireframes

A wireframe of a dialog box titled "Gerecht verwijderen". The dialog box has a light gray background and a thin black border. It contains a text input field with the text "Sushi (Tonijn, rijst, zeewier) [3.50] {beschikbaar: zomer}" and a dropdown arrow icon on the right. Below the input field, there is a rounded rectangular button labeled "Bevestigen". The wireframe includes red circular handles at the corners and midpoints of the edges for resizing.

Gerecht verwijderen

Sushi (Tonijn, rijst, zeewier) [3.50] {beschikbaar: zomer}

Bevestigen

# Use Case gerecht bestellen

## Template

<b>Use Case nummer</b>	UC4
<b>Use Case naam</b>	Gerecht bestellen
<b>Actor</b>	Klant
<b>Samenvatting</b>	Het systeem toont een lijst met <b>gerechnamen[out]</b> met daarbij de <b>ingredienten[out],prijs[out]</b> per gerechtnaam. de actor selecteert een gerecht en bevestigt dat hij het gerecht wilt bestellen. Het systeem bevestigt de bestelling
<b>Pre-conditie</b>	Er is een bestaand gerecht.
<b>Main Scenario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Het systeem toont een lijst met gerechnamen[out] met daarbij de ingredienten[out], prijs[out] per gerechtnaam.</li><li>2. De actor selecteert een gerecht.<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. De actor bevestigt het gerecht die hij/zij wilt bestellen.</li></ol></li><li>3. het systeem bevestigt de bestelling.</li></ol>
<b>Post-conditie</b>	Er is een gerecht bestelt.

## Wireframes

Gerecht bestellen

Sushi (tonij, rijst, zeewier) [3.50]

▼

Bevestigen



# Use Case gerecht annuleren

## Template

<b>Use Case nummer</b>	UC5
<b>Use Case naam</b>	Gerecht annuleren
<b>Actor</b>	Klant
<b>Samenvatting</b>	Het systeem toont een lijst met bestelde gerechten( <b>gerechtnamen[out]</b> met <b>prijs[out]</b> ) die de actor kan annuleren. De actor kiest een gerecht die hij/zij wilt annuleren en bevestigt dit. Het systeem bevestigt de annulatie.
<b>Pre-conditie</b>	Er is een gerecht besteld.
<b>Main Scenario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Het systeem toont een lijst met bestelde <b>gerechten(gerechtnamen[out],prijs[out])</b>.</li><li>2. De actor kiest een gerecht die hij/zij wilt annuleren en bevestigt dit.</li><li>3. Het systeem bevestigt de annulatie</li></ol>
<b>Post-conditie</b>	Er is een gerecht geannuleerd.(gerecht uit de bestelling lijst verwijderd)

## Wireframes

Gerecht annuleren

Sushi (tonij, rijst, zeewier) [3.50]

▼

Bevestigen

## Bijlage: Issues

Geen issues.

## Bijlage: Volledigheidsanalyse

Attributen	UC1	UC2	UC3	UC4	UC5	Deel conclusie
Naam	In	In / Out	Out	out	out	OK
Ingrediënten	In	In / Out	Out	out	-	OK
Prijs	In	In / Out	Out	out	out	OK
beschikbaarInSeizoen	in	In / Out	Out	-	-	OK