

ORIËNTATIE

EISEN VANUIT DE OPDRACHTGEVER

1. Maken van van een GUI.
2. Het produceren van een kassabon met de volgende gegevens.
 - I. Per bezoeker een specificatie van de entreeprijs.
 - II. Het uiteindelijke te betalen eindbedrag.
 - III. Vermelding van een tijd en datum van aanschaf.
3. Het toevoegen van een QR-code welke gescand kan worden om toegang te verkrijgen tot het pretpark. Door middel van deze QR-code kunnen naar behoefte allerlei kenmerken worden toegevoegd.
4. Het bouwen van een onlineticketsysteem.

IDEEËN VOOR DE OPDRACHTGEVER

GUI

1. Een kleine update van de lay-out. Een aanpassing van de donkergroene knoppen welke niet in de lay-out passen en een opmaak toevoegen voor het pop-up venster welke verschijnt wanneer je met een te grote groep probeert een ticket te bestellen.
2. Aanpassing van de GUI voor een beter gebruikersgemak voor de bezoekers.
 - I. Toevoegen van een beginscherm.
 - II. Meerdere pagina's toevoegen die de bezoeker stap voor stap door het bestelproces zal leiden.
 - III. Toevoegen van invulvelden in plaats van per bezoeker vragen wat de leeftijd is om het bestelproces sneller te doen laten verlopen.
3. Door middel van checkboxes toevoegen van bepaalde toevoegingen aan het arrangement die in QR-code verwerkt zullen worden. Zie hiervoor het onderdeel QR-code hieronder.

KASSABON

1. Aangezien de applicatie al een kassabon toont zal de applicatie na het bestelproces een printbare e-ticket moeten produceren met hierop dezelfde basisgegevens als de kassabon.
2. Op de e-ticket zal de QR-code getoond moeten worden alsmede ook de toevoegingen die de besteller gemaakt heeft. Zie voor de kenmerken het onderdeel QR-code hieronder.
3. Het toevoegen van een tijd + datum welke dag de besteller het pretpark bezoekt. Dit om te voorkomen dat het park vol raakt.
4. Het toevoegen een kenmerk in de vorm van een nummer om te voorkomen dat e-tickets meerdere keren gebruikt worden.
5. Het toevoegen van de naam van de besteller op de e-ticket.
6. Het toevoegen van een aantal standaard kenmerken op het e-ticket zoals het bezoekadres, openingstijden, de voorwaarden.

7. Het toevoegen van het logo aan het e-ticket plus eventueel een afbeelding ter verfraaiing.

QR CODE

1. Een toevoeging met hoeveel auto's de bezoeker (eventueel) gebruik wil maken van de parkeerservice. De besteller krijgt zo een korting op het parkeren en kan aan het einde van de dag met behulp van de QR-code meteen het parkeerterrein verlaten.
2. Een toevoeging of de besteller met zijn of haar familie gebruik wil maken van het Pythonland "All you can eat" restaurant.
3. Een toevoeging of de besteller met zijn of haar familie ook op "Cobra safari" wil in het 3D-theater.
4. Een toevoeging of de besteller zijn of haar jongste groepsgenoten (tot 18 jaar) bij binnenkomst ook met korting wil laten schminken.
5. Een toevoeging of de besteller eenmalig een donatie wil doen aan de stichting Carnivora. Hiermee kan aan de hand van het tonen van de QR-code eenmalig gratis een ijsje worden gehaald bij de Ijssalon.
6. De QR-code voorzien van een logo.