Dion Rodie

Samenvatting

In dit document komen de eisen van zowel de website als van applicatie aanbod

Programma van eisen

Gemaakt door groep 3

Inhoud

[1. MoSCoW van de C# applicatie 2](#_Toc480295384)

[1.1 Must haves 2](#_Toc480295385)

[1.2 Should haves 2](#_Toc480295386)

[1.3 Could haves 2](#_Toc480295387)

[1.4 Won’t haves 2](#_Toc480295388)

[2. MoSCoW van de website 3](#_Toc480295389)

[2.1 Must haves 3](#_Toc480295390)

[2.2 Should haves 3](#_Toc480295391)

[2.3 Could haves 3](#_Toc480295392)

[2.4 Won’t haves 3](#_Toc480295393)

# 1. MoSCoW van de C# applicatie

in dit hoofdstuk komt de MoSCoW methode van de C# applicatie aanbod de MoSCoW methode berust op de volgende punten:

* M - must haves: deze eisen (requirements) moeten in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen is het product niet bruikbaar;
* S - should haves: deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar;
* C - could haves: deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is;
* W - won't haves (ook wel would haves genoemd): deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject, interessant zijn.

## 1.1 Must haves

* Wedden op de uitslagen
* Wedstrijden importeren
* Per wedstrijd kunnen wedden
* Uitslagen importeren

## 1.2 Should haves

* Mooie interface

## 1.3 Could haves

* Naast punten krijgen ontvang je ook geld

## 1.4 Won’t haves

* Geen shop, waarin je je geld kunt besteden
* GEEN ECHTE GELDUITEKERING

De funds die gebruikt worden zijn virtueel!

# 2. MoSCoW van de website

in dit hoofdstuk komt de MoSCoW methode van de website aanbod de MoSCoW methode berust op de volgende punten:

* M - must haves: deze eisen (requirements) moeten in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen is het product niet bruikbaar;
* S - should haves: deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar;
* C - could haves: deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is;
* W - won't haves (ook wel would haves genoemd): deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject, interessant zijn.

## 2.1 Must haves

* Database
* Teams kunnen aanmaken
* Wedstrijd schema maken
* Per wedstrijd scores bij kunnen houden

## 2.2 Should haves

* Speler aan team linken
* Login functie
* Mooie interface

## 2.3 Could haves

* Spelers inhoud aanpassen
* Spelers verwijderen
* Teamnaam veranderen

## 2.4 Won’t haves

* Geen permissie systeem