Onderdelen Functioneel ontwerp

# Inleiding (Evan)

Vertel over de aanleiding voor het maken van het functioneel ontwerp en de gegevens waarop het FO is gebaseerd. Geef een korte omschrijving van het project zodat iemand die het project niet kent een idee heeft wat er gaat gebeuren.

**Antwoord:**

# Functionaliteiten (Dirk)

Hier vermeld je alle functionaliteiten (zie PvE) die de applicatie gaat bieden. Geef hierbij duidelijk aan wat eisen en wensen zijn (prioriteiten). Zorg ervoor dat het ook voor niet vakgenoten duidelijk omschreven is.

Maak gebruik van lijsten of schema’s.

**Antwoord:**

Leerlingen in de klassen 4,5 en 6 moeten rekensommen kunnen maken op de site en leraren moeten per leerling kunnen kiezen welke moeilijkheidsgraad en welke soort sommen een leerling moet maken. Leerlingen hebben 1 kans per vraag en als ze een vraag fout hebben moet dat vriendelijk verteld worden aan de leerling. Resultaten worden per leerling bijgehouden in een database. Zowel de leerling als de leraren kunnen dat zien. Tot slot moet er zowel een deel van de website zijn voor leraren als voor leerlingen. Daar naast zijn er een paar wensen: De leerlingen kant van de website moet er kinderlijk uit zien, en de kant voor leraren is serieus.

# Navigatiestructuur (Evan)

Geef aan hoe er binnen de applicatie genavigeerd gaat worden. Geef hierbij exact aan welke schermen/vensters er zijn binnen de applicatie en hoe deze in relatie met elkaar staan.

Zorg dat duidelijk is welke functionaliteit in het scherm/venster wordt afgehandeld. Zorg dat alle functionaliteiten uit het vorige hoofdstuk ergens worden gebruikt.

Maak gebruik van een diagram om relatie tussen de schermen weer te geven.

# Basis schermontwerp (Dirk en Evan)

Geef in één of meerdere schetsen aan, hoe de applicatie er uit gaat zien. In deze schets(en) moeten duidelijk de onderstaande punten naar voren komen:

* Lay-out applicatie
  + Plaats menu
  + Plaats content
  + Plaats titel
  + Plaats logo
  + enzovoorts
* Opmaak
  + Kleur gebruik
  + Lettertype
  + enz.
* Behaviours (indien van toepassing)

# Gebruikersschermen (Dirk)

Beschrijf de inhoud van het scherm. Dit moet minimaal gebeuren voor elk scherm dat in de navigatie voor komt. Welke gegevens moeten worden getoond op het scherm en welke acties moet de gebruiker kunnen uitvoeren. Beschrijf indien nodig de processen die achter het scherm worden uitgevoerd.

Indien mogelijk kun je hier ook gebruik maken van prototyping.

**Antwoord:**

Eerst kom je op onze site bij een pagina waar je je gebruikersnaam en wachtwoord in moet voeren. Het programma kijkt aan de hand van je gebruikersnaam of je al geregistreerd bent als leraar of als leerling en stuurt je zo naar de pagina voor leraren of voor leerlingen. Ook zijn er 2 knoppen op de pagina, eentje om een account te maken, en eentje om aan de hand van je e-mail die gekoppeld is aan je account, je wachtwoord wijzigen.

Bij de pagina om je wachtwoord te wijzigen kun je je e-mail invullen. Als de ingevulde e-mail gekoppeld is aan je account krijg je in je mail een link om je wachtwoord aan te passen.

Bij de pagina om een account aan te maken, moet je je e-mail, gebruikersnaam en tweemaal een wachtwoord invoeren. Je kunt alleen verder naar de volgende pagina als je e-mail geldig is, als je wachtwoord sterk genoeg is, en als de 2 velden waar je een wachtwoord in hebt gevuld gelijk zijn aan elkaar. We zorgen ervoor dat we jouw wachtwoord niet op slaan en ook wij weten jouw wachtwoord niet.

Bij de pagina voor leraren staan er 3 knoppen:

* Resultaten

Hier kun je resultaten bekijken door op één, of meerdere leerlingen te selecteren, en dan op een vraag te klikken om de resultaten van de geselecteerde leerlingen bij de geselecteerde opdracht te bekijken.

* Opdrachten wijzigen

Hier kun je kiezen welke leerlingen welke opdrachten moeten doen. Je selecteert één of meerdere kinderen, en kiest één of een aantal opdrachten die die leerling(en) moet(en) maken.

* Leerlingen beheren

Hier kan een leraar accounts aan maken voor leerlingen, en de leerlingen toevoegen aan een groep zodat alles goed georganiseerd wordt. Ook kan de leraar dan natuurlijk groepen aanmaken om leerlingen aan toe te voegen. In een groep kan de leraar duidelijk maken in welke groep een groep zit. 4, 5 of 6.

Op de pagina voor leerlingen staat bovenaan in welke groep de ingelogde leerling zit. Er staan 2 knoppen op de pagina:

* Te maken opdrachten

Op deze pagina staat een lijst met opdrachten die een leraar aan de leerling toegewezen heeft. De leerling kan op een opdracht in de lijst klikken om de geselecteerde opdracht te maken.

* Opdrachten zelf maken

Op deze pagina staat elke bestaande opdracht gesorteerd op plus, min, keer, en deelsommen. De leerling kan hier op een opdracht klikken om hem te maken om te oefenen of voor de lol.

# Bijlagen (Dirk)

Als er voorbeelden van bijv. overzichten beschikbaar zijn dan moeten die toe worden gevoegd als bijlagen. In het technisch ontwerp kunnen ze worden gebruikt voor bijv. de normalisering.