
CASUS “SUSHIRESTAURANT”



Jurgen Kniest

Jeffrey Hamstra

Ismael Hassan

Donny van Walsem

Yannick Thomassen

Emanouil Salamanis

SIE-V1B

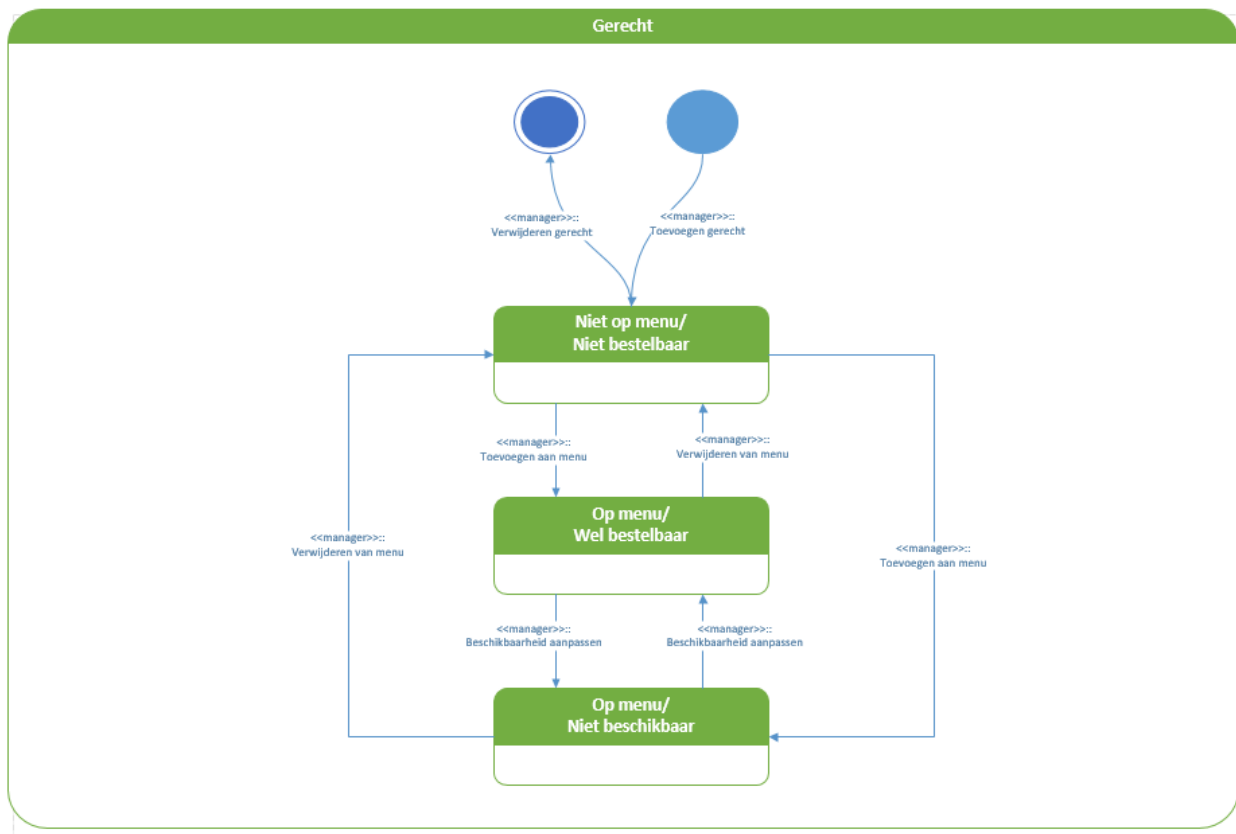
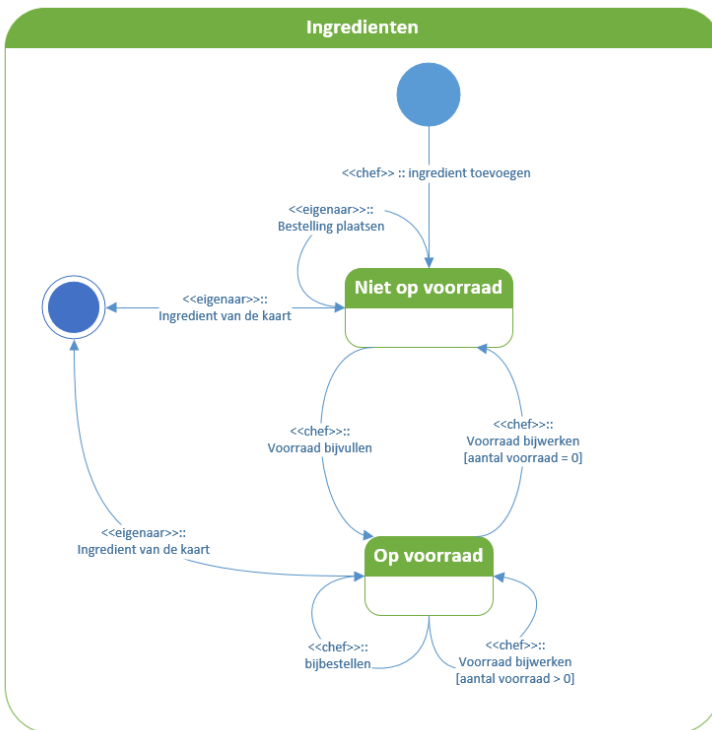
Inhoudsopgave

Inleiding	3
Toestandsdiagram	4
Use Case Diagram en Samenvattingen	5
Use Case – Ingrediënt toevoegen	7
Template	7
Wireframes.....	Error! Bookmark not defined.
Use Case – Ingrediënt verwijderen	8
Template	8
Wireframes.....	Error! Bookmark not defined.
Use Case – Bestelling plaatsen	9
Template	9
Wireframes.....	Error! Bookmark not defined.
Use Case – Voorraad bijwerken	10
Template	10
Wireframes.....	Error! Bookmark not defined.
Use Case – Bijbestellen	11
Template	11
Wireframes.....	Error! Bookmark not defined.
Klassendiagram	11
Use Case – Toevoegen gerecht	12
Template	12
Wireframes.....	12
Use Case – Gerecht verwijderen	13
Template	13
Wireframes.....	13
Use Case – Toevoegen aan menu	14
Template	14
Wireframes.....	15
Use Case – Verwijderen van menu	16
Template	16
Wireframes.....	16
Use Case – Beschikbaarheid aanpassen	17
Template	17
Wireframes.....	17
Klassendiagram	18
Bijlagen	19
Issues.....	19

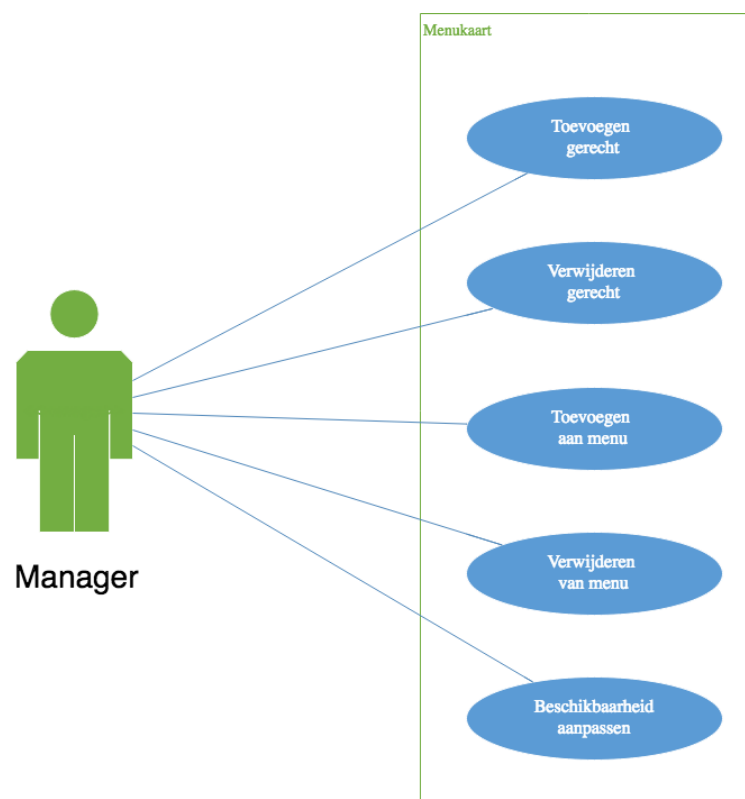
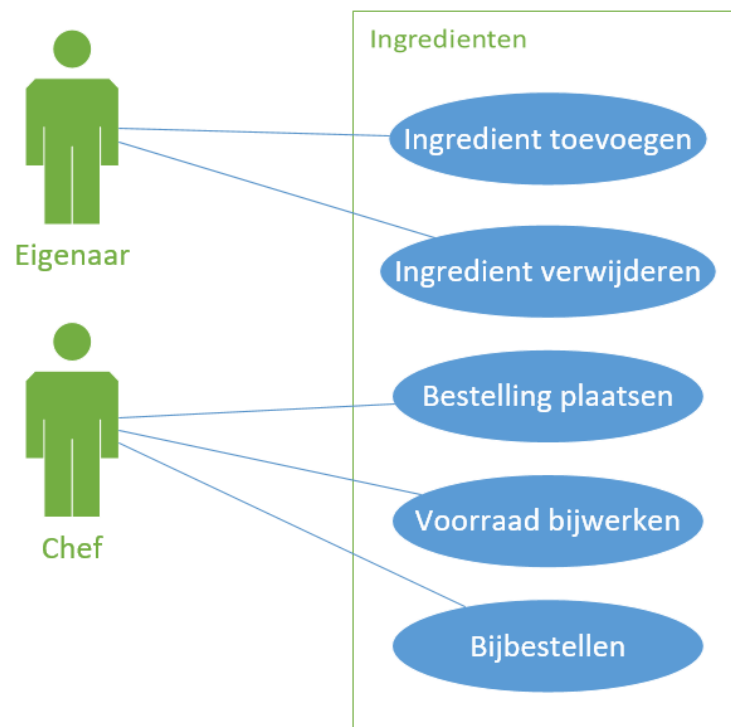
Inleiding

Deze opdracht wordt gemaakt voor het vak Analysis & User Interfacing. Voor deze opdracht zijn wij verplicht verschillende leertaken te verwerken in dit document. Om deze opdracht te kunnen voltooien hebben wij een casus gekregen over een sushirestaurant die zijn methoden wil vernieuwen. Hierbij worden wij gevraagd om als eerste een toestandsdiagram te ontwerpen, hierna het toestandsdiagram om te zetten in een Use Case diagram, hier samenvattingen van te geven en daarna alle losse Use Cases te maken en ontwerpen.

Toestandsdiagram



Use Case Diagram en Samenvattingen



Ingrediënt toevoegen

Het systeem vraagt de actor om een naam(i) in te voeren voor het nieuwe ingrediënt om dit nieuwe ingrediënt in het systeem toe te voegen. Dit ingrediënt wordt toegevoegd aan een lijst met bestaande ingrediënten zodat deze kan worden gebruikt in een gerecht. Het ingrediënt krijg ook gelijk een minVoorraad(i) en aantalVoorraad(i) zodat kan worden bijgehouden wanneer het ingrediënt op of bijna op is.

Ingrediënt verwijderen

De actor kan deze optie kiezen om een ingrediënt uit de lijst met bestaande ingrediënten te halen, bijvoorbeeld als een ingrediënt op is of niet meer leverbaar. De actor selecteert de naam(o) van dit ingrediënt en kiest dan de optie om deze van de lijst te verwijderen.

Bestelling plaatsen

De actor kan kiezen uit een lijst van ingrediënten met een bepaalde naam(o). Daarna kan de actor de aantalVoorraad(o) van het ingrediënt zien en dan de minVoorraad (o) van het ingrediënt om te zien of het nog voldoende is om een bestelling te plaatsen. Als de aantalVoorraad (o) bijna op 0 staat dan moet de actor een bestelling plaatsen.

Voorraad bijwerken

De actor krijgt alle gegevens van een ingrediënt voor zich. De naam(o), de aantalVoorraad(o) en de minVoorraad(o). Hierna kan de actor zelf controleren of de gegevens kloppen, zo niet dan kan de actor dit aanpassen in het systeem. Dit kan hij doen door nieuwe gegevens in naam(i), aantalVoorraad(i) en minVoorraad(i) in te voeren.

Bijbestellen

De actor kan zien of de minVoorraad(o) en aantalVoorraad(o) bijna gelijk zijn of dat minVoorraad(o) al hoger is dan aantalVoorraad(o). Als dit het geval is zal de actor ingrediënten bij moeten bestellen. De actor besteld en wacht tot de ingrediënten binnen zijn om vervolgens weer de voorraad bij te werken.

Use Case – Ingrediënt toevoegen

Template

Use Case nummer	SR01
Use Case naam	Ingrediënt toevoegen
Actor	Eigenaar
Samenvatting	Het systeem vraagt de actor om een naam(i) in te voeren voor het nieuwe ingrediënt om dit nieuwe ingrediënt in het systeem toe te voegen. Dit ingrediënt wordt toegevoegd aan een lijst met bestaande ingrediënten zodat deze kan worden gebruikt in een gerecht. Het ingrediënt krijg ook gelijk een minVoorraad(i) en aantalVoorraad(i) zodat kan worden bijgehouden wanneer het ingrediënt op of bijna op is.
Pre-Conditie	-
Main Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Het systeem vraagt de actor om de naam van een ingrediënt. <ol style="list-style-type: none"> 1.1 De actor voert de minimale voorraad in. 1.2 De actor voer de aantal voorraad in. 2. Het systeem voegt het ingrediënt toe als het nog niet bestaat. <ol style="list-style-type: none"> 2a. Het systeem geeft een waarschuwing. Ingrediënt bestaat al. 2b. Het systeem voegt het ingrediënt toe.
Post Conditie (Main)	Er is een nieuw ingrediënt toegevoegd aan de lijst met ingrediënten.
Alternatief Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 2a. Het systeem geeft een waarschuwing. Ingrediënt bestaat al. 3. Het systeem begint weer opnieuw.
Post Conditie (Alternatief)	Er is geen nieuw ingrediënt toegevoegd.

Use Case – Ingrediënt verwijderen

Template

Use Case nummer	SR02
Use Case naam	Ingrediënt verwijderen
Actor	Eigenaar
Samenvatting	De actor kan deze optie kiezen om een ingrediënt uit de lijst met bestaande ingrediënten te halen, bijvoorbeeld als een ingrediënt op is of niet meer leverbaar. De actor selecteert de naam(o) van dit ingrediënt en kiest dan de optie om deze van de lijst te verwijderen.
Pre-Conditie	-
Main Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Het systeem toont een lijst van bestaande ingrediënten.<ol style="list-style-type: none">1.1. De actor kiest een ingrediënt uit de lijst om te verwijderen.1.2. De actor verwijdert het ingrediënt.2. Het systeem geeft een melding dat het ingrediënt is verwijderd.
Post Conditie (Main)	Het ingrediënt is uit de lijst met ingrediënten verwijderd.
Alternatief Scenario	<ol style="list-style-type: none">1.1. De actor kiest een ingrediënt uit de lijst om te verwijderen.2. Het systeem vertelt de actor dat het ingrediënt er niet is.
Post Conditie (Alternatief)	Er is geen ingrediënt uit de lijst verwijderd.

Use Case – Bestelling plaatsen

Template

Use Case nummer	SR03
Use Case naam	Bestelling plaatsen
Actor	Chef
Samenvatting	De actor kan kiezen uit een lijst van ingrediënten met een bepaalde naam(o). Daarna kan de actor de aantalVoorraad(o) van het ingrediënt zien en dan de minVoorraad (o) van het ingrediënt om te zien of het nog nog voldoende is om een bestelling te plaatsen. Als de aantalVoorraad (o) bijna op 0 staat dan moet de actor een bestelling plaatsen.
Pre-Conditie	-
Main Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Het systeem toont de actor een lijst met ingrediënten.<ol style="list-style-type: none">1.1. De actor kiest een ingrediënt.2. Het systeem toont de aantal voorraad en minimale voorraad van dit ingrediënt.3. Het systeem geeft de actor een optie om een bestelling te plaatsen.<ol style="list-style-type: none">3.1. De actor plaatst een bestelling.
Post Conditie (Main)	Er is een ingrediënt besteld.
Alternatief Scenario	<ol style="list-style-type: none">3.1. De actor plaatst een bestelling.4. Het systeem geeft aan dat het ingrediënt niet meer op voorraad is bij het magazijn.
Post Conditie (Alternatief)	Bestelling is niet gelukt. Geen nieuw ingrediënt besteld.

Use Case – Voorraad bijwerken

Template

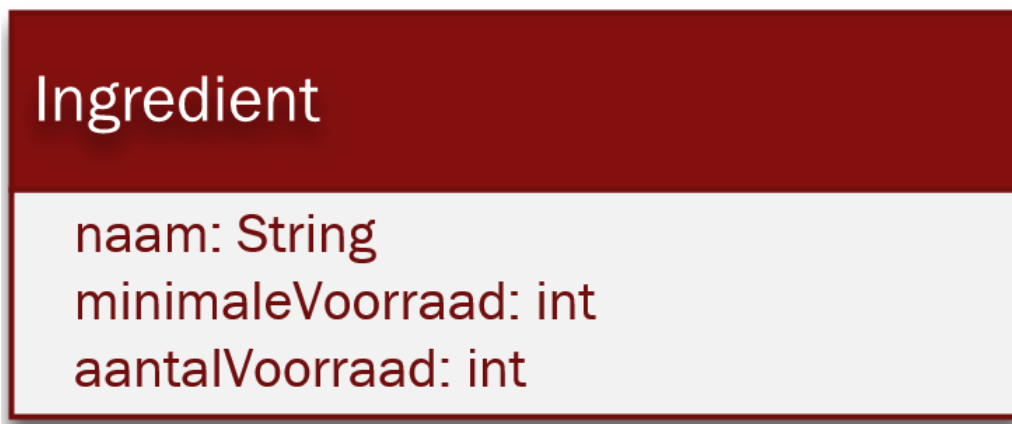
Use Case nummer	SR04
Use Case naam	Voorraad bijwerken
Actor	Chef
Samenvatting	De actor krijgt alle gegevens van een ingrediënt voor zich. De naam(o), de aantalVoorraad(o) en de minVoorraad(o). Hierna kan de actor zelf controleren of de gegevens kloppen, zo niet dan kan de actor dit aanpassen in het systeem. Dit kan hij doen door nieuwe gegevens in naam(i), aantalVoorraad(i) en minVoorraad(i) in te voeren.
Pre-Conditie	-
Main Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Het systeem toont de actor een lijst van ingrediënten. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. De actor kiest een ingrediënt uit de lijst. 2. Het systeem toont de minimale en aantal voorraad van het ingrediënt. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. De actor controleert de voorraad. 3. De actor verandert de voorraad.
Post Conditie (Main)	De voorraad is aangepast.
Alternatief Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 2.1. De actor controleert de voorraad. 3. De actor past de voorraad niet aan.
Post Conditie (Alternatief)	De voorraad is niet aangepast.

Use Case – Bijbestellen

Template

Use Case nummer	SR05
Use Case naam	Bijbestellen
Actor	Chef
Samenvatting	De actor kan zien of de minVoorraad(o) en aantalVoorraad(o) bijna gelijk zijn of dat minVoorraad(o) al hoger is dan aantalVoorraad(o). Als dit het geval is zal de actor ingrediënten bij moeten bestellen. De actor besteld en wacht tot de ingrediënten binnen zijn om vervolgens weer de voorraad bij te werken.
Pre-Conditie	-
Main Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Het systeem toont de actor een lijst van ingrediënten.<ol style="list-style-type: none">1.1. De actor kiest een ingrediënt uit de lijst.2. Het systeem toont de minimale en aantal voorraad van het ingrediënt.<ol style="list-style-type: none">2.1. De actor controleert de voorraad van het ingrediënt.3. De actor besteld bij.
Post Conditie (Main)	De actor heeft bijbesteld.
Alternatief Scenario	<ol style="list-style-type: none">2.1. De actor controleert de voorraad van het ingrediënt.3. De actor besteld niet bij, want de voorraad is genoeg.
Post Conditie (Alternatief)	De actor besteld niet bij.

Klassendiagram

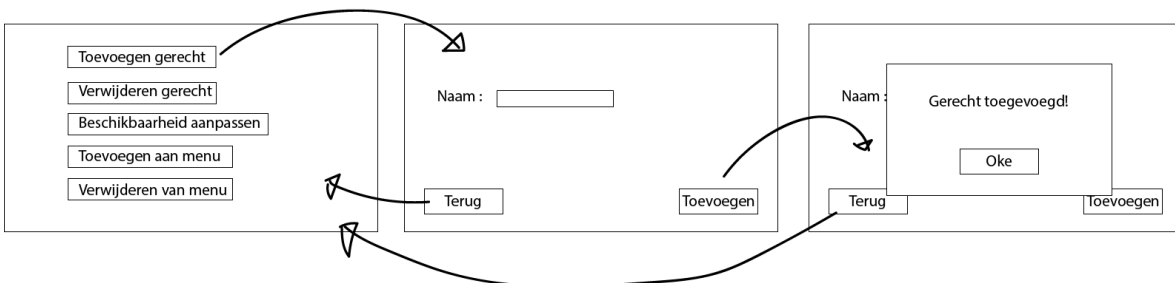


Use Case – Toevoegen gerecht

Template

Use case nummer	UC_1				
Use Case naam	Toevoegen gerecht				
Actor	Manager				
Samenvatting	Wanneer een nieuw gerecht aan de mogelijk beschikbare gerechten toegevoegd wordt, wordt de naam(i) , prijs(i) , en benodigde ingrediënten(i) toegevoegd in het systeem. Hierbij wordt er gelijk een isBestelbaar(i) parameter bijgewerkt.				
Pre-conditie	Manager bevindt zich op de pagina om gerechten toe te voegen via de 'Gerecht toevoegen' knop.				
Main scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Systeem geeft de optie om een gerecht toe te voegen. 2. Actor verstrekt de informatie 3. A: Systeem controleert of het gerecht al in het systeem staat B: Systeem vraagt om bevestiging van de actor 4. Actor bevestigt de vraag. 5. Systeem voegt het toe aan de database. 6. Systeem geeft een bevestiging 				
Post conditie	Het nieuwe ingrediënt is aan het systeem toegevoegd.				
Alternatief scenario 1	<table border="1"> <tr> <td>Trigger</td><td>Na stap 4 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]</td></tr> <tr> <td>Stappen</td><td>1. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario</td></tr> </table>	Trigger	Na stap 4 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]	Stappen	1. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario
Trigger	Na stap 4 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]				
Stappen	1. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario				
Alternatief scenario 2	<table border="1"> <tr> <td>Trigger</td><td>Na stap 3A van het main scenario: [het gerecht staat al in het systeem]</td></tr> <tr> <td>Stappen</td><td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Het systeem toont een foutmelding 2. Het systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario </td></tr> </table>	Trigger	Na stap 3A van het main scenario: [het gerecht staat al in het systeem]	Stappen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Het systeem toont een foutmelding 2. Het systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario
Trigger	Na stap 3A van het main scenario: [het gerecht staat al in het systeem]				
Stappen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Het systeem toont een foutmelding 2. Het systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario 				

Wireframes

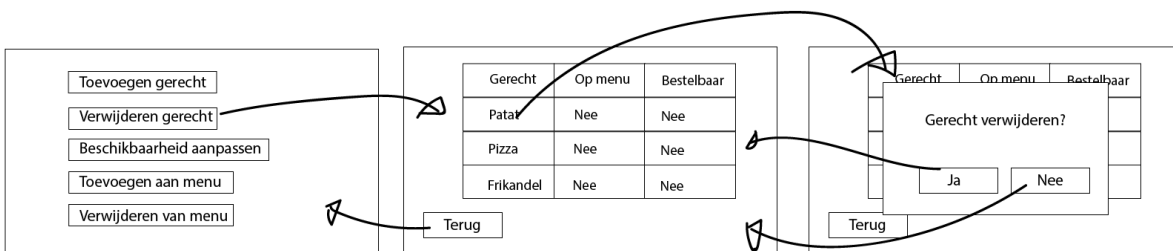


Use Case – Gerecht verwijderen

Template

Use case nummer	UC_2				
Use Case naam	Gerecht verwijderen				
Actor	Manager				
Samenvatting	Het systeem geeft een lijst weer met de naam(o) van alle gerechten die niet op het menu staan. Het systeem geeft ook de mogelijkheid om een gerecht op naam(i) te zoeken. Na het aanklikken van het gerecht, laat het systeem de optie zien om het te verwijderen uit het systeem. Na het kiezen voor verwijderen, laat het systeem nog een confirmatie zien die geaccepteerd moet worden.				
Pre-conditie	Het gerecht mag niet op het menu staan of besteld zijn.				
Main scenario	<ol style="list-style-type: none"> 7. Systeem toont een lijst met gerechten. 8. Actor kiest een gerecht die verwijderd moet worden 9. Systeem toont de optie om het gerecht te verwijderen. 10. Actor klikt op de optie voor het verwijderen van het gerecht. 11. Systeem laat een extra controleveld zien met de opties om het te annuleren of te verwijderen. 12. Actor klikt op verwijderen 13. Het systeem laat zien dat het gerecht verwijderd is. 				
Post conditie	het gerecht staat niet meer in het systeem.				
Alternatief scenario 1	<table border="1"> <tr> <td>Trigger</td><td>Na stap 5 van het main scenario: [de actor kiest voor annuleren]</td></tr> <tr> <td>Stappen</td><td>2. Systeem gaat terug naar stap 3 van het main scenario</td></tr> </table>	Trigger	Na stap 5 van het main scenario: [de actor kiest voor annuleren]	Stappen	2. Systeem gaat terug naar stap 3 van het main scenario
Trigger	Na stap 5 van het main scenario: [de actor kiest voor annuleren]				
Stappen	2. Systeem gaat terug naar stap 3 van het main scenario				

Wireframes

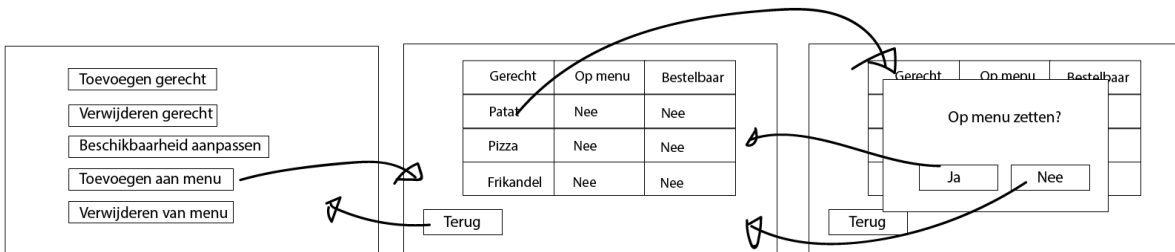


Use Case – Toevoegen aan menu

Template

Use case nummer	UC_3				
Use Case naam	Toevoegen aan menu				
Actor	Manager				
Samenvatting	Het systeem toont een lijst met alle gerechten. Van elk gerecht toont het systeem de naam(o), isBestelbaar(o) en opMenu(o). De actor selecteert in dit menu het gerecht dat hij wilt toevoegen aan het menu. Systeem vraagt om bevestiging. Na het bevestigen wijzigt het systeem opMenu(i) naar true.				
Pre-conditie	Geen				
Main scenario	<p>14. Systeem toont de optie om een gerecht toe te voegen aan het menu.</p> <p>15. Actor geeft aan dat hij het gerecht wilt toevoegen aan het menu.</p> <p>16. A: Systeem controleert of het gerecht al in het systeem staat. B: Systeem vraagt om bevestiging.</p> <p>17. Actor bevestigt het toevoegen.</p> <p>18. Systeem voegt het toe aan het menu.</p> <p>19. Systeem toont een bevestiging</p>				
Post conditie	Het gerecht is aan het menu toegevoegd.				
Alternatief scenario 1	<table border="1"> <tr> <td>Trigger</td><td>Na stap 2 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]</td></tr> <tr> <td>Stappen</td><td>3. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario</td></tr> </table>	Trigger	Na stap 2 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]	Stappen	3. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario
Trigger	Na stap 2 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]				
Stappen	3. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario				
Alternatief scenario 2	<table border="1"> <tr> <td>Trigger</td><td>Na stap 3A van het main scenario: [het gerecht staat al op het menu]</td></tr> <tr> <td>Stappen</td><td> <p>1. Het systeem toont een foutmelding</p> <p>2. Het systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario.</p> </td></tr> </table>	Trigger	Na stap 3A van het main scenario: [het gerecht staat al op het menu]	Stappen	<p>1. Het systeem toont een foutmelding</p> <p>2. Het systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario.</p>
Trigger	Na stap 3A van het main scenario: [het gerecht staat al op het menu]				
Stappen	<p>1. Het systeem toont een foutmelding</p> <p>2. Het systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario.</p>				

Wireframes

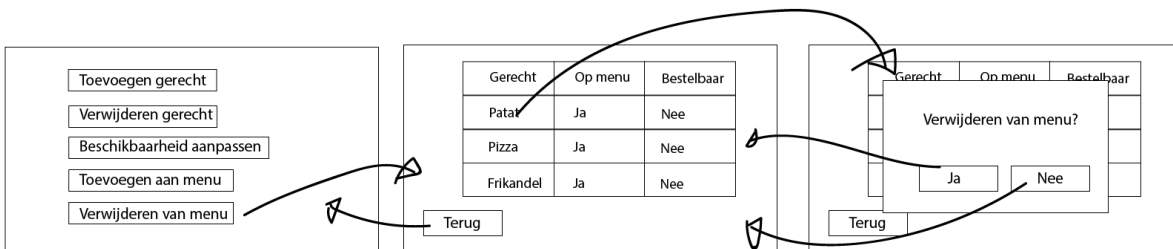


Use Case – Verwijderen van menu

Template

Use case nummer	UC_4				
Use Case naam	Verwijderen van menu				
Actor	Manager				
Samenvatting	Het systeem toont een lijst met alle gerechten. Van elk gerecht toont het systeem de naam(o), isBestelbaar(o) en opMenu(o). De actor selecteert in dit overzicht welk gerecht er verwijderd moet worden van het menu. Het systeem vraagt om een bevestiging en wijzigt opMenu(i) naar false.				
Pre-conditie	Geen				
Main scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Systeem toon lijst met alle gerechten en van elk gerecht toont het systeem de naam, isBestelbaar en opMenu. 1.1. Actor selecteert gerecht 2. Systeem vraagt om een bevestiging. 2.1. Actor bevestigt dat gerecht van het menu af moet. 3. Systeem verwijdert gerecht van menu. 				
Post conditie	Het gerecht is van het menu verwijderd.				
Alternatief scenario 1	<table border="1"> <tr> <td>Trigger</td><td>Na stap 2 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]</td></tr> <tr> <td>Stappen</td><td>4. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario</td></tr> </table>	Trigger	Na stap 2 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]	Stappen	4. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario
Trigger	Na stap 2 van het main scenario: [de actor bevestigt de controle niet]				
Stappen	4. Systeem gaat terug naar stap 1 van het main scenario				

Wireframes

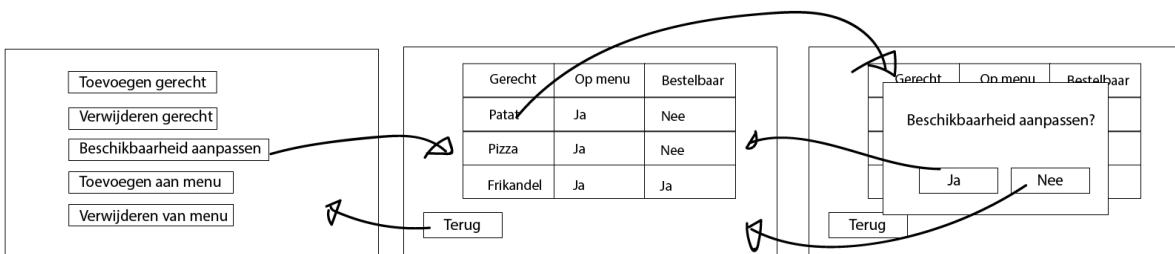


Use Case – Beschikbaarheid aanpassen

Template

Use Case nummer	UC_5
Use Case naam	Beschikbaarheid aanpassen
Actor	Manager
Samenvatting	Het systeem toont een lijst met alle gerechten die opMenu(o) staan. Het systeem laat de naam(o) zien van een gerecht en toont of isBestelbaar(o) op true of false staat. De actor selecteert de naam(i) van een gerecht en controleert de voorraad van dit gerecht en kan de beschikbaarheid aanpassen van dit gerecht. Het systeem vraagt om bevestiging en past de beschikbaarheid aan.
Pre-Conditie	Geen
Main Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Het systeem toont een lijst met gerechten die op het menu staan. 2. Het systeem toont van elk gerecht de isBestelbaar en de naam. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. De actor controleert of de beschikbaarheid van het gerecht klopt. 2.2. De actor verandert de beschikbaarheid van het gerecht. 3. Het systeem vraagt om bevestiging. 4. Het systeem verandert de beschikbaarheid van het gerecht.
Post Conditie (Main)	De beschikbaarheid van het gerecht is veranderd.
Alternatief Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 3. Het systeem vraagt om bevestiging. 3.1. De actor geeft geen bevestiging.
Post Conditie (Alternatief)	De beschikbaarheid van het gerecht is veranderd.

Wireframes



Klassendiagram



Bijlagen

Issues

Toestandssdiagram: Geen issues gevonden in toestandssdiagram.

Use Case Diagram: Misschien dat de eigenaar ook een bestelling kan plaatsen, de voorraad kan bijwerken of kan bijbestellen. Misschien dat de chef ook ingrediënten kan toevoegen en verwijderen.

Use Case Templates:

	Ingrediënt toevoegen	Ingrediënt verwijderen	Bestelling plaatsen	Voorraad bijwerken	Bijbestellen	
Naam	In	Out	Out	Out/In	-	OK
MinVoorraad	In	-	Out	Out/In	Out	OK
AantalVoorraad	In	-	Out	Out/In	Out	OK

Geen Magic of Black holes gevonden in de Use Case Templates. Alles is **OK**.

Analyse op basis van toestandssdiagram gerecht:

Nummer	Voorbeeld scenario	Vragen aan de klant
1	Wat als een klant een gerecht wilt bestellen die niet op het menu staat maar wel in de gerechten lijst	Mogelijk nieuwe toestand. Niet op menu, wel beschikbaar.
2	Stel klant heeft een allergie voor een ingrediënt en wilt het gerecht zonder	Mogelijk nieuwe use case aanpassen gerecht.

Analyse op basis van use case diagram:

Nummer	Voorbeeld scenario	Vragen aan de klant
1	Manager niet aanwezig, maar er moet een gerecht van menu afgehaald worden.	Mogelijk nieuwe actor bijvoorbeeld chef toevoegen.

Analyse op basis van use case templates:

Nummer	Use case	Samenvatting
UC_1	Toevoegen gerecht	Wanneer een nieuw gerecht aan de mogelijk beschikbare gerechten toegevoegd wordt, wordt de naam(i), prijs(i), en benodigde ingrediënten(i) toegevoegd in het systeem. Hierbij wordt er gelijk een isBestelbaar(i) parameter bijgewerkt.
UC_2	Gerecht verwijderen	Het systeem geeft een lijst weer met de naam(o) van alle gerechten die niet op het menu staan. Het systeem geeft ook de mogelijkheid om een gerecht op naam(i) te zoeken. Na het aanklikken van het gerecht, laat het systeem de optie zien om het te verwijderen uit het systeem. Na het kiezen voor verwijderen, laat het systeem nog een confirmatie zien die geaccepteerd moet worden.
UC_3	Toevoegen aan menu	Het systeem toont een lijst met alle gerechten. Van elk gerecht toont het systeem de naam(o), isBestelbaar(o) en opMenu(o). De actor selecteert in dit menu het gerecht dat hij wilt toevoegen aan het menu. Systeem vraagt om bevestiging. Na het bevestigen wijzigt het systeem opMenu(i) naar true.
UC_4	Verwijderen van menu	Het systeem toont een lijst met alle gerechten. Van elk gerecht toont het systeem de naam(o), isBestelbaar(o) en opMenu(o). De actor selecteert in dit overzicht welk gerecht er verwijderd moet worden van het menu. Het systeem vraagt om een bevestiging en wijzigt opMenu(i) naar false.
UC_5	Beschikbaarheid aanpassen	Het systeem toont een lijst met alle gerechten die opMenu(o) staan. Het systeem laat de naam(o) zien van een gerecht en toont of isBestelbaar(o) op true of false staat. De actor selecteert de naam(i) van een gerecht en controleert de voorraad van dit gerecht en kan de beschikbaarheid aanpassen van dit gerecht. Het systeem vraagt om bevestiging en past de beschikbaarheid aan.

	Gerecht toevoegen	Gerecht verwijderen	Toevoegen aan menu	Verwijderen van menu	Beschikbaarheid aanpassen	Conclusie
Naam	In	Out/In	Out	Out	In/Out	OK
opMenu	-	-	Out/In	Out/In	Out	OK
isBestelbaar	In	-	Out	Out	Out	OK
Benodigde Ingrediënt	In	-	-	-	-	Blackhole
Prijs	In	-	-	-	-	Blackhole

Nummer	Voorbeeld scenario	Vragen aan de klant
1	Benodigde ingrediënten en prijs gaan erin maar worden nergens meer gebruikt.	Zijn deze 2 attributen wel relevant of moeten we ze nog ergens opvragen?