# **Programma van eisen**

Toelichting op de opdracht

De opdracht is om een wachtrij app te maken waarmee studenten hulp kunnen vragen aan een docent tijdens een themaweek. De studenten kunnen op hun laptop een vraag formuleren over bijvoorbeeld een probleem die ze hebben bij het programmeren van applicatie, website of het maken van documentatie. De docent ziet vervolgens de vragen terug op een beamer.

Functionele eisen

* Een student moet een vraag kunnen stellen aan een docent
* Een student moet eerst een hulpvraag formuleren voordat de vraag naar de docent gestuurd kan worden
* Een student moet kunnen zien wanneer hij/zij aan de beurt is bij een docent
* De docent moet een melding krijgen als er een vraag is gesteld
* De docent moet de vraag kunnen zien/ van wie
* Docent moet kunnen zien welke studenten in de wachtrij zijn/ wie aan de beurt is
* Docent moet een melding krijgen als de tijd voorbij is om een student te helpen
* Als een vraag van een student behandeld is dan moet de student uit de wachtrij verdwijnen

Technische eisen

?

Randvoorwaarden

?

## **Project plan**

Projectdoelstelling

De doelstelling van dit project is om in een tweetal een c# applicatie te ontwikkelen die voldoet aan alle eisen.

Projectactiviteiten

?

Opdracht omschrijving

De opdracht is om met C# een wachtrij app te maken waarmee studenten hulp kunnen vragen aan een docent tijdens een themaweek. De studenten kunnen op hun laptop een vraag formuleren over bijvoorbeeld een probleem die ze hebben bij het programmeren of het maken van documentatie. De docent ziet vervolgens de vragen terug op een beamer.

Projectgroep

Dit project wordt in een tweetal uitgevoerd. Voor scrum hebben we met 2 klasgenoten een groep gevormd. Onze scrum groep bestaan uit Wurud, Roy, Nathan en Nino.

Projectmethode

Voor het maken van de c# applicatie gaan wij scrum gebruiken om onze werkzaamheden te plannen. De periode tot aan de oplevering hebben wij ingedeeld over verschillende sprints. In het technisch ontwerp beschrijven wij alle technische specificaties. In het functioneel ontwerp beschrijven wij functionaliteiten die toegelicht zijn met wireframes.

Op te leveren product

Aan het eind van het project leveren wij een product op die aan alle eisen voldoet en waarbij wij de theorie kunnen toepassen van de afgelopen lessen.

Randvoorwaarden

?

## **Project plan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Activiteit | Middelen |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## **Functioneel ontwerp**

Productbacklog (User stories)

1. Als student wil ik een vraag kunnen stellen aan een docent om een antwoordt op mijn vraag te krijgen
2. Als student wil ik eerst een hulpvraag kunnen formuleren voordat de vraag naar de docent gestuurd wordt om mijzelf aan het denken te zetten voor een oplossing.
3. Als student wil ik kunnen zien wanneer ik geholpen wordt door een docent
4. Als docent wil ik een melding krijgen als er een vraag gesteld wordt zodat ik weet dat er een vraag gesteld wordt door een student
5. Als docent wil ik zien wie een vraag stelt zodat ik weet wie ik moet helpen
6. Als docent wil ik kunnen zien welke studenten er in de wachtrij staan om geholpen te worden
7. Als docent wil ik weten wanneer de tijd voorbij is om een student te helpen zodat ik verder kan naar de volgende student
8. Als docent wil ik dat als een vraag beantwoordt wordt de student uit de wachtrij wordt verwijdert zodat de wachtrij overzichtelijk blijft