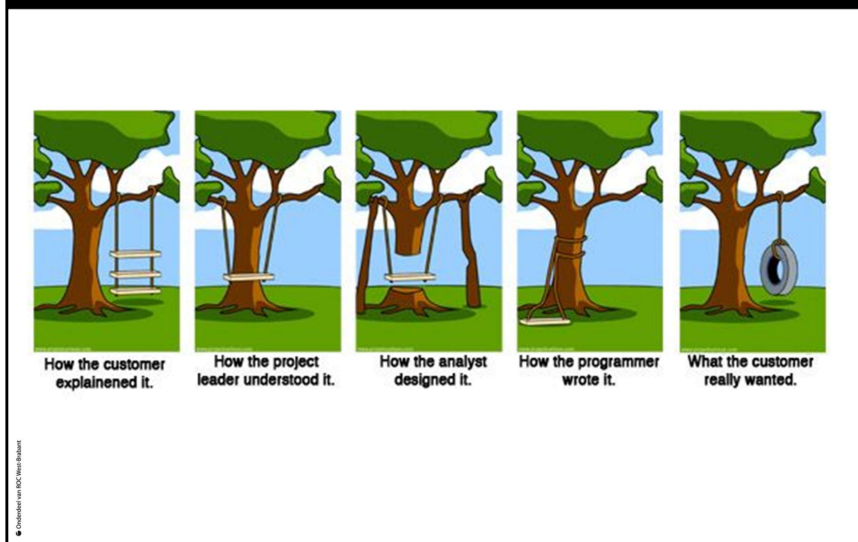


PR FIFA - HC 2

Functioneel ontwerp
Technisch ontwerp
Procedure aanleveren gegevens



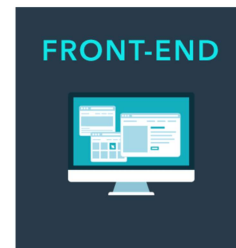
We hebben het gehad over verwachtingsmanagement, en het vastleggen van wát je gaat doen (PvE) en hóe je dat gaat doen (PvA).

Maar.. Programma van eisen is pas de eerste stap. De volgende vertaalslag is naar een Functioneel en Technisch ontwerp.

Je weet nu wát je moet gaan maken (PvE), maar hoe gaan jullie dat precies doen? Hoe komt het programma er uit te zien? Welke knop doet wat? Ook daar loert weer het gevaar van dit plaatje..

Functioneel ontwerp = voorkant van de app

- C#-app
- Web-app



© Creatiefuncties van DCC - Web & Mobile

Het functioneel ontwerp gaat over hoe de voorkant (de gebruikerskant) van je app er precies uit komt te zien. Welke knop doet wat?

Er is een funct. ontwerp voor beide apps!

Technisch ontwerp = achterkant van de app

- C#-app
- Web-app

BACK-END



Het technisch ontwerp gaat over hoe de achterkant (de gebruikerskant) van je app er precies uit komt te zien.

Er is een ontwerp voor beide apps

Procedure aanleveren gegevens

- Link tussen apps



Dit document beschrijft de link tussen beide apps. Hoe moeten de gegevens eruit zien die geëxporteerd en geïmporteerd worden? Welke indeling? Bestandsformaat? Welke kolommen?

Functioneel ontwerp

- Hoe gaat de applicatie werken voor de gebruiker?
- Hoe zien de schermen er uit? (= wireframes)
- Wat doet iedere knop?
- Link tussen wireframes
- Etc..

- Gebruik eventueel flowcharts

Funct. ontwerp - wat moeten we nou doen?

Web:

- Wireframes zijn er al
- Beschrijving daarbij moet je nog maken

C#:

- De forms zijn er al
- Beschrijf nog welke functionaliteit achter de knoppen komt

Technisch ontwerp

- Hoe ga je de code realiseren?
- Classes?
- Database?
- Gebruik eventueel flowcharts o.i.d.

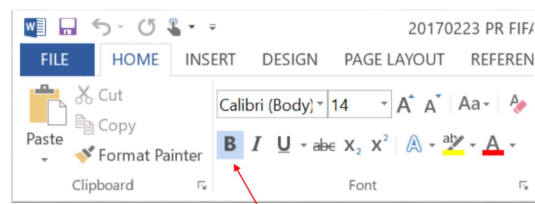
Hoe komt de database er uit te zien?

Met flowcharts of andere tekeningen kun je veel duidelijk maken, met name over de samenhang tussen verschillende onderdelen van je programma

Dit is een opstapje naar een uniforme manier van weergeven (=UML)

Procedure aanleveren gegevens

- Wat is een procedure?



Een procedure is in het algemeen een reeks instructies die op volgorde moet worden uitgevoerd.

Dus: een stappenplan met cijfers is handig.

Waar moet je klikken? Screenshots zijn ook praktisch (met duidelijke pijl en rand)

Procedure aanleveren gegevens

- Je gaat dus beschrijven wat je moet doen om gegevens van de ene in de andere applicatie te krijgen.
- Waar moet je klikken?
- Welke formaat gegevens?

Een procedure is in het algemeen een reeks instructies die op volgorde moet worden uitgevoerd.

Dus: een stappenplan met cijfers is handig.

Waar moet je klikken? Screenshots zijn ook praktisch (met duidelijke pijl en rand)

Aan de slag..

- Vraag ons vooral om feedback!

Want de beoordeling volgt pas in week 8 bij de technische oplevering