Analysedocument

Live performance

Roy v.Oldenbeek

2016

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc454351147)

[Scenario 3](#_Toc454351148)

[User requirements 4](#_Toc454351149)

[Must haves: 4](#_Toc454351150)

[Should haves: 4](#_Toc454351151)

[Could haves: 4](#_Toc454351152)

[Wont haves: 5](#_Toc454351153)

[ER-Diagram 6](#_Toc454351154)

[UseCase diagram 7](#_Toc454351155)

[UseCases 8](#_Toc454351156)

[Planning 9](#_Toc454351157)

# Inleiding

In dit document zal aan de hand van de uitwerking van een scenario een analyse worden uitgevoerd wat er nodig zal zijn om te bootverhuurapplicatie van botenverhuurbedrijf ’t Sloepke te realiseren. Aan de hand van het scenario zullen de User requirements opgesteld worden door middel van het MoSCoW principe. Verder zal er een ERD in zitten alsmede een Use case diagram en uitgewerkte use cases. Als laatste zit er een planning bij. ’t Sloepke wilt een applicatie hebben om eenvoudig zijn boten en bijbehorende materialen te kunnen verhuren. Deze applicatie moet met een opgegeven budget en type huurboot automatisch uitrekenen hoeveel meren er bevaren mogen worden. Tevens moeten gegevens over de huurder en het huurcontract opgeslagen worden in een database, en moet het huurcontract geëxporteerd kunnen worden naar een leesbaar tekstbestand.

# Scenario

# User requirements

Hieronder staan alle requirements voor de applicatie, gegroepeerd volgens de MoSCoW methode. Aan elke requirement zal een code worden gehangen, zodat er later makkelijk naar deze requirement kan worden verwezen.

## Must haves:

|  |  |
| --- | --- |
| Code | Omschrijving user requirement |
| M1 | Van een huurder moeten naam en e-mail adres opgeslagen worden. |
| m2 | Elke boot moet een unieke naam hebben. |
| m3 | Als een boot een motorboot is dan moet de tankinhoud en de actieradius van de boot opgevraagd kunnen worden. De actieradius is vastgesteld op de literinhoud vermenigvuldigd met 15. |
| m4 | Er moeten bijkomende artikelen gehuurd kunnen worden. |
| m5 | Alle gegevens in een huurcontract moeten in de database op worden geslagen. |
| m6 | Er moeten nieuwe huurcontracten aan kunnen worden gemaakt. |
| m7 | Een lijst met alle huurcontracten kunnen worden weergegeven op het scherm. |
| m8 | In het systeem moet het type boot, het aantal bijkomende artikelen, het budget en of een klant ook op de Noordzee of het IJsselmeer wilt varen ingevoerd worden waarna de applicatie terug geeft op hoe veel Friese meren er gevaren mag worden. |
| m9 | Het gemaakte huurcontract moet kunnen worden geëxporteerd naar een leesbaar tekst (txt) bestand. |
| m10 | Er moeten verschillende type boten gehuurd kunnen worden. |
| m11 | Er moeten twee categorieën zijn waar deze boten onder kunnen vallen, motorboot en spierkracht aangedreven boot. |
|  |  |

## Should haves:

|  |  |
| --- | --- |
| Code | omschrijving user requirement |
| s1 | Een klant kan meerdere boten gelijk huren. |
| s2 | De gevoelstemperatuur moet weergegeven worden door de applicatie voor op de data waarop de boot gehuurd kan worden |

## Could haves:

|  |  |
| --- | --- |
| Code | omschrijving user requirement |
| C1 | Er moet een navigatie mini game gespeeld kunnen worden |
| c2 | In deze mini game moet men met de cursortoetsen een bootje door een vaart kunnen navigeren zonder de wal te raken |
| c3 | Deze minigame is alleen maar speelbaar als iemand een zeilboot huurt |
| c4 | De wind komt uit het westen in de minigame, en deze kant moet dus niet op kunnen worden gevaren |
| c5 | Er moeten verschillende hindernissen(boeien, dukdalven, meerpalen en overige obstakels) ontweken worden; worden deze objecten geraakt dan moet er een bijpassend geluid afgespeeld worden |
| C6 | Het huurcontract moet ook als een html bestand kunnen worden geëxporteerd. |
| C7 | Er moet gekozen kunnen worden tussen een HTML export en de tekst file export. |
| C8 | Een admin gebruiker kan inloggen en kan bijbehorende schepen toevoegen, aanpassen en verwijderen |
| C9 | Een admin gebruiker kan bijbehorende materialen toevoegen, aanpassen en verwijderen. |

## Wont haves:

Alles wat niet beschreven is als een Must, Should of Could have zal niet worden geïmplementeerd.

# ER-Diagram

Dit is het entiteit relatie diagram voor de applicatie, hierin wordt de algemene structuur en relaties duidelijk die in de database moeten worden aangemaakt.

# UseCase diagram

Hier staat het UseCase diagram, in dit diagram wordt duidelijk wat de verschillende gebruikers en overige actoren allemaal kunnen met het systeem.

# UseCases

|  |  |
| --- | --- |
| Naam |  |
| Samenvatting |  |
| Actor |  |
| Aanname |  |
| Beschrijving |  |
| Uitzondering |  |
| Resultaat |  |

# Planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Taak | Begin geplant | Eind geplant | Begin reëel | Eind reëel |
| Analysedocument | 09:00 | 09:15 | 09:00 | 09:10 |
| User requirements | 09:15 | 09:45 | 09:10 | 09:35 |
| Scenario | 09:45 | 10:15 | 09:35 |  |
| ERD | 10:30 | 11:00 |  |  |
| Use-case diagram | 11:00 | 12:00 |  |  |
| Use cases | 12:00 | 13:30 |  |  |
| UI schetsen | 13:30 | 14:00 |  |  |
| Ontwerpdocument | 14:00 | 14:15 |  |  |
| Datamodel | 14:30 | 15:15 |  |  |
| Klassendiagram | 15:15 | 15:45 |  |  |
| Testplan | 15:45 | 16:30 |  |  |
| SQL scripts | 16:30 | 09:30 |  |  |
| DAL | 09:30 | 10:15 |  |  |
| Klassendiagram implementeren | 10:30 | 11:45 |  |  |
| Overige functionaliteiten programmeren en gelijktijdig unit tests aanmaken | 11:45 | 15:30 |  |  |
| Documentatie in orde maken | 15:30 | 17:00 |  |  |