Ontwerpdocument

Live performance

Roy v.Oldenbeek

2016

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc451256519)

[Datamodel 3](#_Toc451256520)

[Klassendiagram 5](#_Toc451256521)

[Infrastructuur 6](#_Toc451256522)

# Inleiding

In dit ontwerpdocument voor de bootverhuur applicatie van ’t Slopke. Met deze applicatie moet het eenvoudiger worden om boten en het bijbehorende materiaal te verhuren voor ’t Slopke. In dit document wordt het databasemodel en het klassendiagram weergegeven. Deze twee diagrammen zullen helpen bij het realiseren van de applicatie. Ook wordt in dit document vastgelegd met welke programmeer architectuur er gebruikt gaat worden.

# Architectuur

De applicatie zal gebruik maken van een 3-lagenstructuur. In deze structuur is een duidelijke afscheiding tussen de User Interface, de achterliggende logica en de communicatie met een externe database. De User Interface mag alleen maar interactie hebben met de business laag (de laag met achterliggende logica) en vanuit de business laag moet met de database laag interactie komen. Er zal een globale Database klasse komen vanwaar de subclassen geinherit worden voor de verschillende onderdelen van de applicatie; elke business laag die iets met de database doet zal zijn eigen bijbehorende database klasse krijgen.

# Datamodel

Dit is het datamodel, hierin staat per tabel aangegeven welke data er in op wordt geslagen, samen met welke foreign en primary keys er zijn en alle relaties tussen de tabellen.

# Klassendiagram

Het klassendiagram geeft de verschillende te implementeren klassen weer voor de Applicatie. Met deze klassen en de functies die zij bevatten moet de applicatie goed functioneren.