

Gebruikershandleiding

Vakoverschrijdend Project

Groep 1

Mathias De Brouwer
Harm Delva
Maxime Fernández Alonso
Jens Spitaels
Casper Van Gheluwe
Steven Van Maldeghem
Titouan Vervack

Inhoudsopgave

1	Inloggen	1
1.1	Reeds geregistreerd	1
1.2	Een nieuwe account	1
2	Algemeen	2
2.1	Permissies	2
2.2	Navigatiebalk	3
2.3	Algemene knoppen	3
3	Teamlid	3
3.1	Hoofdscherm	4
3.2	Team	4
3.3	Project	6
4	Projectanalyst	11
4.1	Hoofdscherm	11
4.2	Team	11
4.3	Project	12
4.3.1	Usecase	13
4.3.2	Actor	17
4.3.3	Concept	18
4.3.4	Proces	19
5	Teamleider	19
5.1	Hoofdscherm	19
5.2	Team	19
5.3	Project	20

6	Projectleider	20
6.1	Hoofdscherm	20
6.2	Team	21
6.3	Project	21
6.3.1	Usecase	23
7	Administrator	24
7.1	Hoofdscherm	24
7.2	Team	27
7.3	Project	29

1 Inloggen

Bij het openen van de website (<http://voprol.ugent.be/app>), komt u terecht op het inlogscherm.



Figuur 1: Het inlogscherm van de webapplicatie

1.1 Reeds geregistreerd

Indien u reeds geregistreerd bent als gebruiker, vult u bij ❶ uw gebruikersnaam en bij ❷ uw wachtwoord in en klikt u op *Sign in* (❸), om in te loggen. Ga naar sectie 3 om verder te gaan.

1.2 Een nieuwe account

Indien u nog niet reeds geregistreerd bent, klikt u op *Create a new account* (figuur 1: ❹) om een nieuwe account aan te maken.

Create a new account

1 Last name

2 First name

3 Email

4 Password

5 Password (confirm)

6 or [Go to the log-in page](#)

Figuur 2: Het registreren van een nieuwe gebruiker

Nu ziet u het scherm op figuur 2. Vul uw gegevens in op puntjes 1, 2 en 3. Let op dat u enkel kan registreren met een Deloitte email adres. Geef vervolgens het wachtwoord in dat u wenst te gebruiken (4) en herhaal dit wachtwoord bij puntje 5. Wanneer u op *Create new account* (6) klikt zal u zich als nieuwe gebruiker registreren.

2 Algemeen

Alle namen in de applicatie (gebruikers, projecten, teams, actoren, concepten, ...) zijn hoofdlettergevoelig, dit wil dus zeggen dat bijvoorbeeld 'Gebruiker1' en 'gebruiker1' 2 verschillende gebruikers zijn.

Ook zijn namen van entiteiten (usecases, actoren en concepten) uniek binnen een project. Dit wil zeggen dat er bijvoorbeeld in één project geen actor 'Systeem' en een concept 'Systeem' kan bestaan.

2.1 Permissies

Zowel de applicatie als deze gebruikershandleiding steunen op het permissiesysteem. Er zijn gebruikers, teamleden, projectanalysten, usecase-analysten, projectleiders, teamleiders en administrators.

Iedereen kan een account aanmaken (gebruiker), maar deze krijgt pas nut indien de gebruiker wordt toegevoegd aan een team. Eénmaal toegevoegd aan een team, wordt deze gebruiker een teamlid. Een teamlid kan van alle projecten van zijn team de inhoud lezen, maar hij kan niets aanpassen of nieuw aanmaken.

Een team wordt aangemaakt door een admin, bij het aanmaken van een team wordt een gebruiker aangesteld als teamleider. Deze teamleider kan dan gebruikers en bestaande projecten toevoegen aan zijn team.

Naast teams kan een admin ook projecten aanmaken. Zoals bij teams wordt een gebruiker als projectleider aangesteld bij het aanmaken van een project. De projectleider kan dan teamleden van teams die aan dit project werken, aanstellen tot projectanalysten. Projectanalysten kunnen werken aan usecases in het project waarvan zij analyst zijn. In het project kan een projectleider vervolgens usecase-analysten aanstellen, dit zijn projectanalysten waarvan formeel verwacht wordt dat ze aan een bepaalde usecase werken.

2.2 Navigatiebalk



Figuur 3: De navigatiebalk die op elk scherm in de applicatie te vinden is

- 1 De 'terug'-knop brengt u terug naar het vorige scherm.
- 2 De 'home'-knop brengt u terug naar het hoofdscherm.
- 3 De 'herlaad'-knop laadt de huidige pagina opnieuw.
- 4 De zoekfunctie is een zeer uitgebreide, gebruiksvriendelijke en interessante functie. Op het hoofdscherm filtert hij op de naam van projecten, op de project-pagina filtert hij op de naam van usecases, actoren en concepten. Voor admins (sectie 7) wordt er ook gefilterd op de userlist- (figuur 38) en teamlist-pagina (figuur 39) op respectievelijk teamnamen en voor- en achternamen van gebruikers.
- 5 De 'manual'-knop brengt u ten allen tijde terug naar deze gebruikershandleiding.
- 6 Hier wordt de naam van de huidige gebruiker getoond, hier klikken geeft de 'logout'-knop weer.

Administrators zullen een extra knop op hun navigatiebalk vinden, de 'Admin'-dropdown. Zie sectie 7.1 voor meer uitleg hierover.

2.3 Algemene knoppen

Er zijn een aantal knoppen die op meerdere plaatsen in de applicatie in een gelijkaardige context gebruikt worden.



Figuur 4: De 'plus' knop



Figuur 5: De 'min' knop



Figuur 6: De 'Edit' knop

De 'plus'- en 'min'-knop dienen respectievelijk voor het toevoegen en verwijderen van een tekstveld (zoals bijvoorbeeld te zien is op figuur 18). Algemeen dienen groene knoppen voor het toevoegen of updaten van gegevens, terwijl rode knoppen voor het verwijderen van gegevens of annuleren van acties dienen.

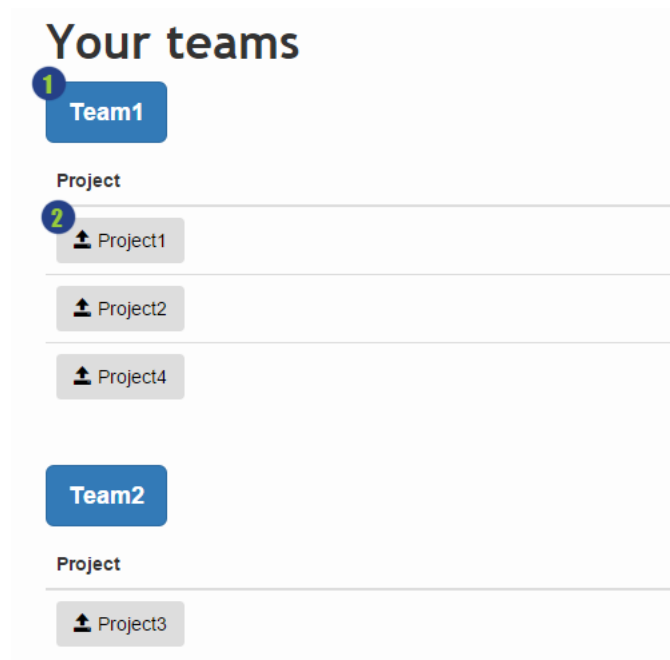
De 'Edit'-knop (figuur 6) vindt u overal waar u iets kan aanpassen, bij een project zal dit de naam zijn. Maar bij een usecase kan u bijvoorbeeld, indien u daarvoor bevoegd bent, de volledige usecase aanpassen.

3 Teamlid

Vanaf het moment dat uw account wordt toegevoegd aan een team, kan u de projecten van dit team bekijken.

3.1 Hoofdscherm

Eénmaal ingelogd krijgt u uw hoofdscherm te zien. Hierop vindt u alle teams waartoe u behoort met de bijhorende projecten die aan deze teams zijn toegekend.



Figuur 7: Het hoofdscherm van een gebruiker

Op figuur 7 ziet u een voorbeeld van een hoofdscherm van een gebruiker. Deze gebruiker behoort tot twee teams (Team1 en Team2), om te kijken wie er allemaal in een team zit en wat hun functies in het team zijn, klikt u op een team (bvb: ❶). Ga naar sectie 3.2 voor meer informatie over het teamscherm.

Verder zien we dat de gebruiker in een team zit met drie projecten (Team1) en een team met één project (Team2) om zo'n projec te bekijken, kan u erop klikken (bvb ❷). Ga naar sectie 3.3 voor meer informatie over het projectscherm voor teamleden.

3.2 Team

Wanneer u op een team klikt, krijgt u volgend scherm te zien;

1


Team2

Users in team

First name	Last name	Email	2 Admin	3 Team leader
Maxime	Fernández Alonso	maxime@deloitte.com	4 ✕	✕
Mathias	De Brouwer	mathias@deloitte.com	✕	5 ✓
Titouan	Vervack	titouan@deloitte.com	✓	✕

Projects in team

Project

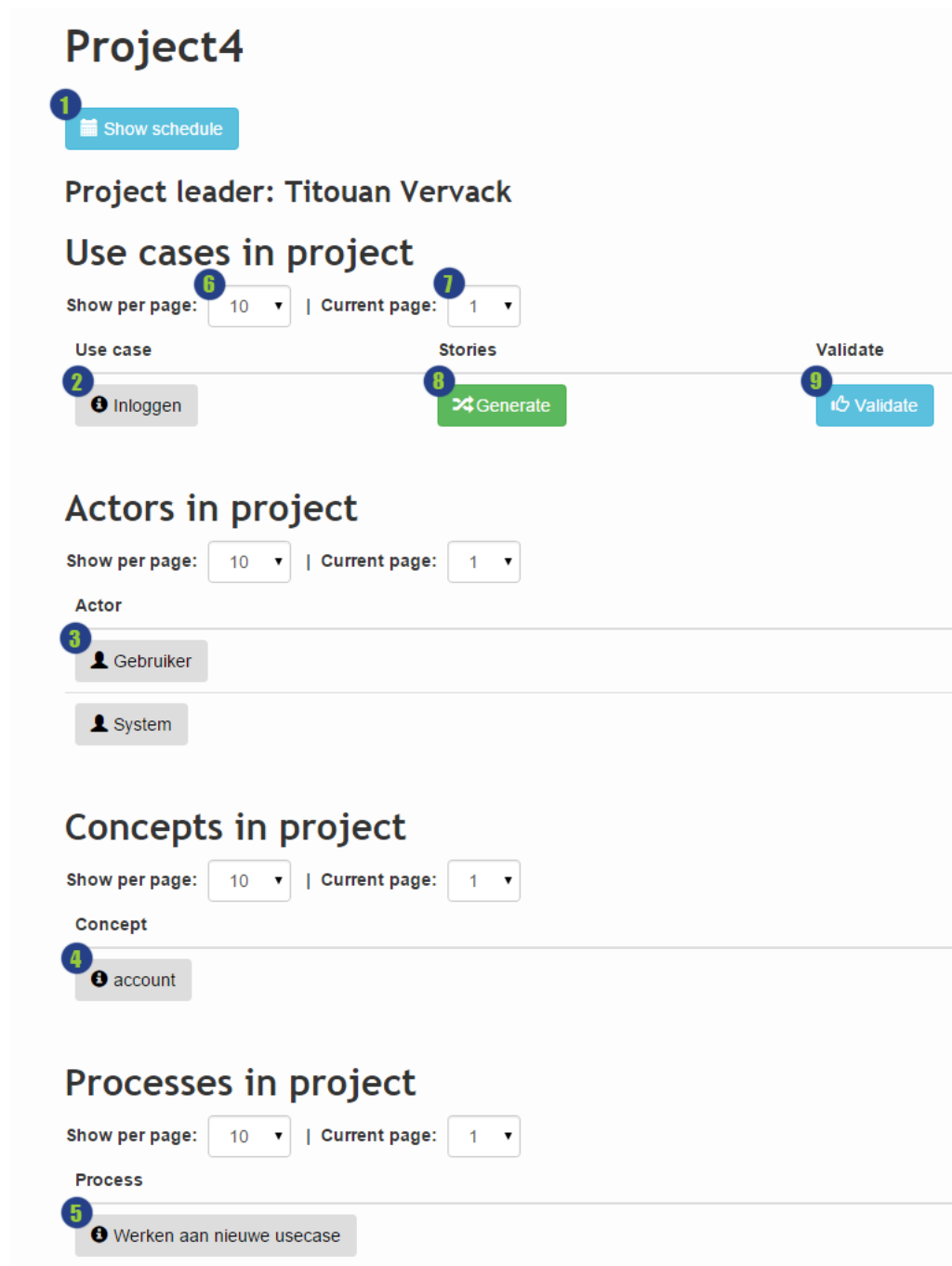
6  Project3

Figuur 8: Het teamscherm

Dit is het teamscherm, bovenaan staat de naam van het team (1). Verder ziet u hier alle teamleden met hun bijhorende functies (administrator 2 en/of teamleider 3). Deze zijn aangeduid met een kruisje of een vinkje (respectievelijk 4 en 5).

Onder alle teamleden, vindt u ook alle projecten die tot dit team behoren. Ook hier kan u op een project klikken (6) om naar de desbetreffende projectpagina te navigeren (zie sectie 3.3).

3.3 Project

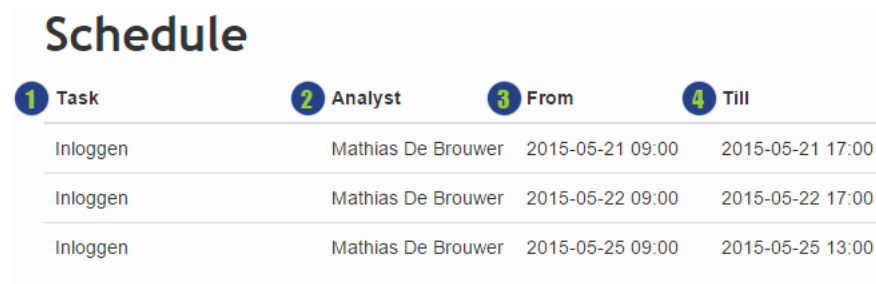


Figuur 9: Het project-scherm

Hier kan u alle usecases (2), actoren (3), concepten (4) en processen (5) van uw team bekijken. U kan deze enkel lezen, projectanalysten en -leiders kunnen deze ook aanmaken en aanpassen, zie sectie 4.3 voor meer hierover. Bovenaan kan u, indien de projectleider deze heeft aangemaakt, de planning omtrent de usecases van dit project bekijken (1 → figuur 10). Indien er te veel entiteiten (usecases, actoren of concepten) worden weergegeven, kan u ervoor kiezen minder entiteiten per pagina te tonen. Door op (6) te drukken kan u kiezen tussen 5, 10,

20 of alle entiteiten op één pagina. Op 'current page' (7) kan u de pagina kiezen die u wenst te bekijken.

Het bekijken van entiteiten gebeurt door erop te klikken, u krijgt dan een overzicht van deze entiteit, zoals afgebeeld op figuur 11, 12, 13 en 14. Als laatste kan u ook de story genereren van een usecase (8 → figuur 15) of nagaan of usecases correct valideren, door op de 'Validate'-knop (9) te drukken. Bij het valideren van een usecase zal er een venster verschijnen dat toont of de usecase al dan niet compleet volgens de regels is opgemaakt.



The screenshot shows a table titled 'Schedule' with four columns: Task, Analyst, From, and Till. Each column header is preceded by a numbered blue circle: 1 for Task, 2 for Analyst, 3 for From, and 4 for Till. The table contains three rows of data, all for the task 'Inloggen' performed by 'Mathias De Brouwer'.

1 Task	2 Analyst	3 From	4 Till
Inloggen	Mathias De Brouwer	2015-05-21 09:00	2015-05-21 17:00
Inloggen	Mathias De Brouwer	2015-05-22 09:00	2015-05-22 17:00
Inloggen	Mathias De Brouwer	2015-05-25 09:00	2015-05-25 13:00

Figuur 10: De voorstelling van een planning

Op figuur 10 ziet u de planning. Er wordt, in dit voorbeeld, uitsluitend aan de usecase 'Inloggen' (1) gewerkt. Naast de naam van de usecase waaraan gewerkt moet worden, ziet u de analyst die gepland is, het werk te verrichten (2). De laatste twee kolommen geven weer van wanneer (3) tot wanneer (4) er gewerkt zal moeten worden.

Inloggen

1
Generate stories

Project name:	Project4	
Use case name:	Inloggen	
Objective:	Inloggen op uw @account .	
Preconditions:	Een @account hebben Het webadres kennen	
Postconditions:	ingelogd zijn	
Actors:	Gebruiker	2
	System	
Concepts:	account	

Normal flow

	Text	Executor
Step 1	Vul @account gegevens in.	Gebruiker
Step 2	Klik op de 'login'-knop.	Gebruiker
Step 3	Uw @account gegevens zijn correct.	System

Alternative flows

Alternative flow 1

Branches from:	Step 2 in the normal flow	
Condition:	@account gegevens fout ingevuld	

	Text	Executor
Step 1	Uw @account gegevens zijn incorrect.	System
Return	Return to step 1 of normal flow	System

Exceptional flows

No exceptional flows...

Usecase referenced by: 3

There are no references to this use case...

Figuur 11: De voorstelling van een usecase

Vanboven vindt u de knop 'Generate stories' (1) die de story van deze usecase genereerd.

Verder ziet u hier alle condities, flows en overige informatie van de usecase, zoals deze zijn opgemaakt door een projectanalyst of -leider. Actoren en concepten die gebruikt worden in de usecase, zoals bijvoorbeeld bij ❷, zijn klikbaar en zullen u naar het overzicht van de desbetreffende entiteit navigeren (zie figuur 12 en 13).

Als laatste ziet u een overzicht van alle entiteiten waarin gerefereerd wordt naar deze usecase (❸).

❶ Gebruiker

Project name: Project4 ❷

Actor name: Gebruiker

❸ Actor referenced by:

Entity name	Type
❶ Inloggen	usecase

Figuur 12: De voorstelling van een actor

Op figuur 12 ziet u het overzicht van een actor. Dit overzicht geeft u de naam van de actor (❶) en in welk project (❷) de desbetreffende actor zich bevindt. Maar meer belangrijk ook in welke usecases, in dit project, deze actor wordt gebruikt (❸).

❶ account

Project name: Project4 ❷

Concept name: account

Definition: Geregistreerd zijn bij Deloitte als een werknemer.

Attributes: No attributes...

❸ Concept referenced by:

Entity name	Type
❶ Inloggen	usecase

Figuur 13: De voorstelling van een concept

Voor concepten geldt hetzelfde als voor actoren, op figuur 13 ziet u de informatie van het concept (❶ en ❷) en in welke usecase het concept gebruikt wordt (❸).

1 Werken aan nieuwe usecase

Project name:	Project4
Process name:	Werken aan nieuwe usecase
2 Priority:	5
3 Usecases:	Inloggen

Figuur 14: De voorstelling van een proces

Het overzicht van een proces geeft onder andere de naam (1), prioriteit (2) en betrokken usecases (3) weer. De prioriteit geeft weer hoe dringend dit proces is, hoe hoger de prioriteit hoe meer dringend. De betrokken usecases in een proces zijn de usecases waaraan gewerkt zal worden in dit proces.

1 Inloggen

Stories

2  Download Branch Limit 3 0 ▼

4 Story 1

Type	Description
Objective	Inloggen op uw @account.
Preconditions	1. Een @account hebben 2. Het webadres kennen
Flow Step	Executor: Gebruiker Description: Vul @account gegevens in.
Flow Step	Executor: Gebruiker Description: Klik op de 'login'-knop.
Flow Step	Executor: System Description: Uw @account gegevens zijn correct.
Postcondition	ingelogd zijn

Figuur 15: Het 'story'-scherm

- 1 De naam van de usecase waarvan u een story gegenereerd hebt.
- 2 Met één klik op de knop download u de gegenereerde story.
- 3 De 'Branch Limit' duidt op het aantal keer er naar een alternative- of exceptional-flow gegaan mag worden. Deze staat hier op nul dus wordt er niet naar de exceptional flow, zoals te zien op figuur 11, gegaan.
- 4 De story zelf, aangezien de 'Branch Limit' op nul staat ziet u hier enkel 'Story 1', bij een hogere 'Branch Limit' wordt elke mogelijke story, voor die 'Branch Limit'-waarde, gegenereerd.

4 Projectanalyst

Wanneer u als analyst van een project wordt aangesteld, kan u beginnen werken aan usecases, actoren, concepten en processen. Uw hoofd- en teamscherm blijven dezelfde, maar het projectscherm staat u toe aanpassingen aan te brengen.

4.1 Hoofdscherm

Het hoofdscherm van een projectanalyst is hetzelfde als die van een gewoon teamlid. Zie dus sectie 3.1 voor meer informatie.

4.2 Team

Het teamscherm van een projectanalyst is hetzelfde als die van een gewoon teamlid. Zie dus sectie 3.2 voor meer informatie.

4.3 Project

Project2

Show schedule

Project leader: Titouan Vervack

Use cases in project

1 + Create new use case 2 + Import use case

Show per page: 10 | Current page: 1

Use case	Stories	Edit	Delete	Validate	Export
<div>Inloggen</div>	<div>Generate</div>	6 <div>Edit</div>	7 <div>Delete</div>	<div>Validate</div>	8 <div>Export to</div>

Actors in project

3 + Create new Actor

Show per page: 10 | Current page: 1

Actor	Edit	Delete
<div>Gebbruiker</div>	<div>Edit</div>	<div>Delete</div>
<div>System</div>	<div>Edit</div>	<div>Delete</div>

Concepts in project

4 + Create new concept

Show per page: 10 | Current page: 1

Concept	Edit	Delete
<div>account</div>	<div>Edit</div>	<div>Delete</div>

Processes in project

5 + Create new process

Show per page: 10 | Current page: 1

Process	Edit	Delete
<div>testproces</div>	<div>Edit</div>	<div>Delete</div>

Figuur 16: Het project-scherm van een projectanalyst

U kan nieuwe usecases (1), actoren (3), concepten (4) en processen (5) aanmaken in dit project of een usecase importeren van een ander project (2). Meer informatie hierover vindt u respectievelijk in sectie 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3 en 4.3.4. Op een entiteit klikken, zal u een mooi overzicht geven over de desbetreffende entiteit.

Een aangemaakte entiteit aanpassen kan met de 'Edit'-knop (6) en een entiteit verwijderen kan met de 'Delete'-knop (7).

Ernaast vindt u de blauwe 'export to'-knop (8) die u de mogelijkheid geeft om deze usecase te kopiëren naar een ander project waar u aan kan werken. De overige knoppen doen hetzelfde als bij een teamlid, zoals reeds uitgelegd in sectie 3.3.

4.3.1 Usecase

Bij het drukken op de knop 'Create new usecase' (figuur 16: 1) verschijnt volgend scherm (figuur 17):



Figuur 17: Het tussenscherm voor het aanmaken van een usecase

Vul bij 1 de naam van de usecase, die u wenst aan te maken, in. Druk op 'next' (3) om de usecase verder aan te maken. Met de 'cancel'-knop (2) gaat alle vooruitgang in de nieuwe usecase verloren.

Het belangrijkste scherm van de applicatie is natuurlijk deze voor het aanmaken van de usecase.

Create Use Case

1 + Create concept

Note: You can add references to existing entities (actors / concepts / use cases) when creating/updating this use case in the following way. This can be done by typing the @ token followed by the entity name. References will be recognised in the use case objective, preconditions, postconditions, flow step descriptions and alternative / exceptional flow conditions.

2 < Back

3 ✓ Update use case

4 ✕ Cancel

Project Name Project2

Use Case Name Inloggen

Objective Inloggen op uw @account .

5 Preconditions Een @account hebben

6 -

Het webadres kennen

- +

7

8 Postconditions ingelogd zijn

- +

Normal flow

9 Step 1 Gebruiker ▾

-

+

10 Branch to ▾

11 Swap

12 Vul @account gegevens in.

Step 2 Gebruiker ▾

-

+

Branch to ▾

Swap

Klik op de 'login'-knop.

Step 3 System ▾

-

+

Branch to ▾



Uw @account gegevens zijn correct.

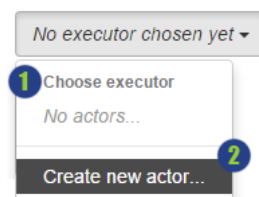
Figuur 18: Het usecase-scherm

Hieronder volgt een lijst van alle opties van een usecase, zoals genummerd op figuur 18.

1 Hier kan u on-the-fly een nieuw concept aanmaken. Zie sectie 4.3.3.

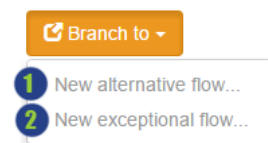
2 Keer terug, zie figuur 17.

- 3 Keer terug naar het projectscherm (figuur 16 en verlies alle vooruitgang in deze usecase.
- 4 Het doel van deze usecase, wat moet er gebeuren?
- 5 Alle precondities van deze usecase.
- 6 De  -knop duidt altijd op het verwijderen van een tekstveld (pre- en postcondities, normal-, alternative- en exceptional flow-stappen en meer).
- 7 De  -knop duidt altijd op het toevoegen van een tekstveld.
- 8 Alle postcondities van deze usecase.
- 9 Selecteer de actor van deze normal flow-stap, zie figuur 19.
- 10 Selecteer of deze stap al dan niet kan aftakken naar een alternative- of exceptional flow, zie figuur 20.
- 11 De 'Swap'-knop zal de positie van die stap verwisselen met de stap eronder.
- 12 De beschrijving van deze stap in de normal flow van deze usecase.



Figuur 19: De 'Choose executor'-dropdown, die toelaat om actoren toe te voegen of aan te maken

Bij 1 staan alle beschikbare actoren en indien u een andere actor als executor (uitvoerder) van deze stap wil kiezen, kan u een nieuwe actor aanmaken bij puntje 2.



Figuur 20: De 'Branch to'-dropdown, die toelaat om alternative- en exceptional flows toe te voegen


- 1 Deze stap kan vertakken naar een nieuwe alternative flow, zie figuur 21.
- 2 Deze stap kan vertakken naar een nieuwe exceptional flow, zie hiervoor figuur 22.

De user interface van alle flows vertoont gelijkaardigheden. Zoals de rode en groene knoppen voor het toevoegen van stappen, het kiezen van een actor en het beschrijven van de flow in de 'Description' (zie figuur 18, figuur 21 en figuur 22).

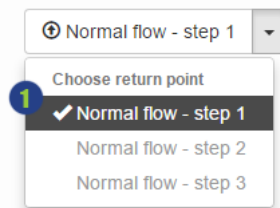
Figuur 21: Het aanmaken van een alternative flow

Figuur 22: Het aanmaken van een exceptional flow

Op figuur 21 en figuur 22 ziet u volgende puntjes:

- 1 Deze checkbox duidt aan of de flow al dan niet volledig getoond wordt.
- 2 De  -knop verwijderd deze flow.
- 3 De 'Branches from'-dropdown zal automatisch wijzen naar de stap waarvan u naar deze flow bent afgetakt, maar deze kan u achteraf nog wijzigen.
- 4 De conditie waaraan moet voldaan worden vooraleer er in deze flow terecht mag gekomen worden.
- 5 Het kiezen van de actor van deze stap in de flow (zie figuur 19).
- 6 De beschrijving van deze stap in de flow.

Op figuur 21 ziet u nog een bijkomend puntje 7, duidend op de 'Return to'-dropdown. Deze dropdown laat u toe de stap van de normal flow te kiezen waarnaar u wenst terug te keren na afloop van deze flow (zie figuur 23).



Figuur 23: De 'return to' dropdown, deze laat toe om terug te keren naar een andere stap in de usecase

Op figuur 23 ziet u de '*Return to*'-dropdown box, ① toont hoe u een alternative flow kan laten terugkeren naar een stap in de normal flow.

Na het vervolledigen van uw usecase, kan u zoals een teamlid een overzicht krijgen door op de desbetreffende usecase te klikken, zie figuur 11. Het enige verschil is dat u bovenaan, naast de '*Generate stories*'-knop, een '*Edit*'- en '*Delete*'-knop zal vinden.

4.3.2 Actor

Het aanmaken van een nieuwe actor is zeer eenvoudig, u moet enkel de naam invullen. Zie figuur 24.

Figuur 24: Het toevoegen van een nieuwe actor

Ook bij een actor is het enige verschil, in vergelijking met het overzicht van een gewoon teamlid (figuur 12), dat er een '*Edit*'- en '*Delete*'-knop bijkomen.

4.3.3 Concept

Create Concept

Note: You can add references to existing entities (actors / concepts / use cases) when creating/creating this concept. This can be done by typing the @ token followed by the entity name. References will only be recognised in the concept definition.

Project Name Project2

Concept Name 1 Name

Definition 2 Definition

Attributes 3 Attribute 1 4 - 5 +

6 ☐ No attributes

7 8

Figuur 25: Het concept-scherm

Op figuur 25 ziet u hoe een concept wordt aangemaakt, de figuur duidt volgende zaken aan:

- 1 De naam van het concept.
- 2 De definitie van dit concept, waarmee later door middel van een @-teken naar dit concept gerefereerd kan worden.
- 3 Alle attributen van dit concept.
- 4 De -knop dient opnieuw om een attribuut te verwijderen, dit zal echter enkel mogelijk zijn indien er meer dan één attribuut is.
- 5 De +knop dient opnieuw om een attribuut toe te voegen.
- 6 Deze checkbox duidt aan dat dit concept helemaal geen attributen heeft.
- 7 Maak dit concept aan.
- 8 Keer terug naar het projectscherm.

En ook bij een concept krijg je een overzicht wanneer je op de naam klikt, zie figuur 13, met twee nieuwe knoppen; een 'Edit'- en een 'Delete'-knop.

4.3.4 Proces

The screenshot shows a 'Create Process' form. At the top is the title 'Create Process'. Below it are two input fields: 'Process Name' (labeled 1) and 'Process Priority' (labeled 2). The 'Process Priority' field contains the value '0'. Below these fields is a table with two columns: 'Assign' and 'Usecase'. The 'Assign' column has a checkbox (labeled 3) which is currently unchecked. The 'Usecase' column contains the text 'Inloggen'. At the bottom of the form are two buttons: a green 'Create process' button with a checkmark icon (labeled 4) and a red 'Cancel' button with an 'X' icon (labeled 5).

Figuur 26: Het proces-scherm

Figuur 26 duidt volgende zaken aan:

- 1 De naam van het proces dat u wenst aan te maken.
- 2 De prioriteit van dit proces, hoe hoger, hoe sneller dit proces afgewerkt moet worden.
- 3 Hier ziet u alle bestaande usecases in dit project en kan u ze toevoegen aan dit proces.
- 4 Maak dit proces aan.
- 5 Keer terug naar het projectscherm.

Klikken op het aangemaakte proces op het projectscherm, geeft u opnieuw een overzicht (zie figuur 14), maar met een 'Edit'- en een 'Delete'-knop.

5 Teamleider

Bij het aanmaken van een team door een administrator, wordt een teamleider aangesteld. Een teamleider kan vervolgens gebruikers toevoegen aan zijn team. Teamleden kunnen dan de inhoud van alle usecases, actoren en concepten van de projecten van dit team bekijken.

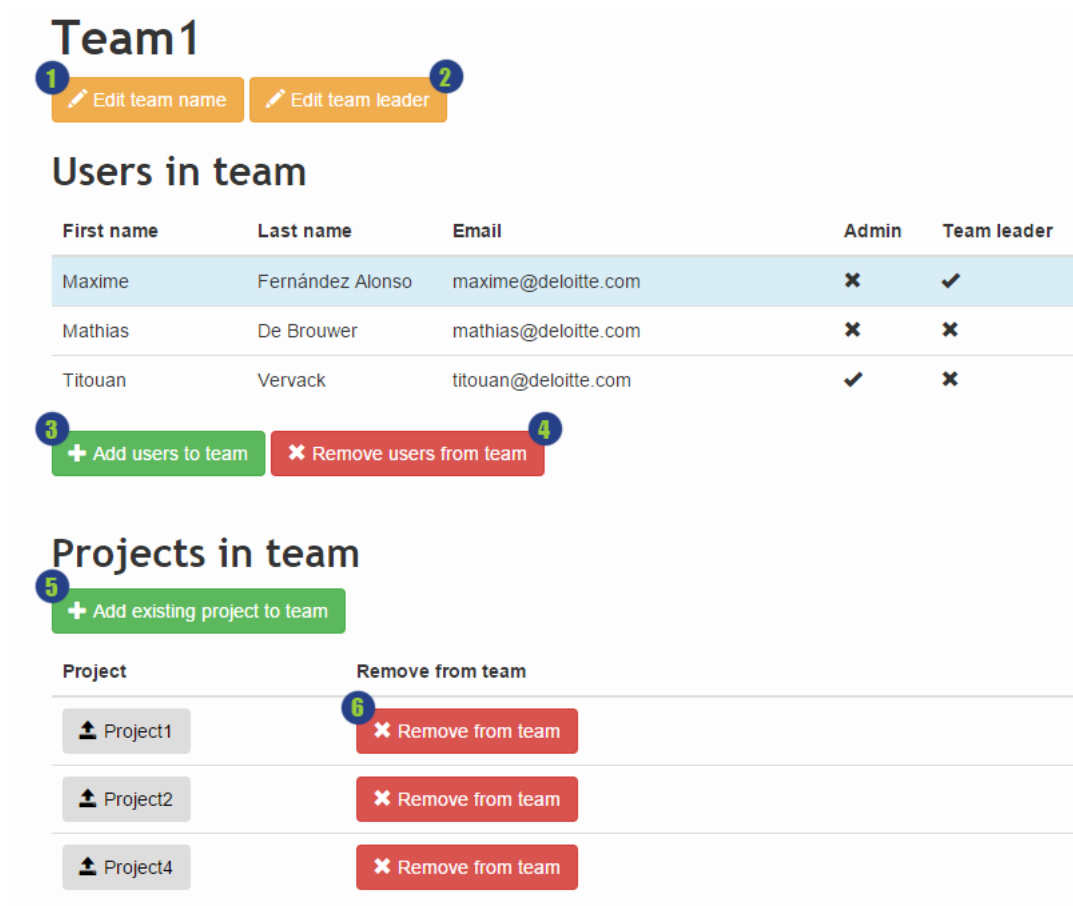
5.1 Hoofdscherm

Het hoofdscherm van een teamleider is hetzelfde als die van een gewoon teamlid. Zie dus sectie 3.1 voor meer informatie.

5.2 Team

Het bekijken van een team biedt, in vergelijking met een teamlid, een hoop extra opties. Op figuur 27 ziet u hoe de naam van een team aangepast kan worden (1), gebruikers aan een team kunnen toegevoegd worden (3) en van een team kunnen verwijderd worden (4).

U kan ook zelf een andere teamleider aanstellen (2). U kan nog altijd, zoals een gewoon teamlid, alle teamleden en hun status bekijken.



Figuur 27: De voorstelling van een team, met alle opties van een teamleider

Indien er projecten zijn die hun maximum aantal teams nog niet bereikt hebben, kan u een bestaand project toevoegen aan uw team (5). Ook kan u projecten van uw team bekijken en verwijderen (6). Het project wordt in dit geval niet volledig verwijderd, het behoort dan gewoon niet meer tot het team.

5.3 Project

Het projectscherm van een teamleider is hetzelfde als die van een gewoon teamlid. Zie dus sectie 3.3 voor meer informatie.

6 Projectleider

Bij het aanmaken van een project door een administrator, wordt een projectleider aangesteld. Een projectleider kan vervolgens teamleden toevoegen aan het project, zodat ze zelf usecases, actoren en concepten kunnen aanmaken en aanpassen.

6.1 Hoofdscherm

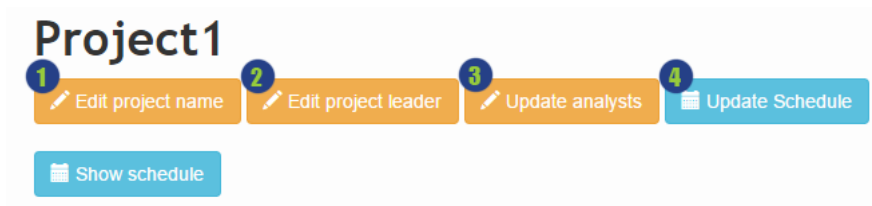
Het hoofdscherm van een projectleider is hetzelfde als die van een gewoon teamlid. Zie dus sectie 3.1 voor meer informatie.

6.2 Team

Het teamscherm van een projectleider is hetzelfde als die van een gewoon teamlid. Zie dus sectie 3.2 voor meer informatie.

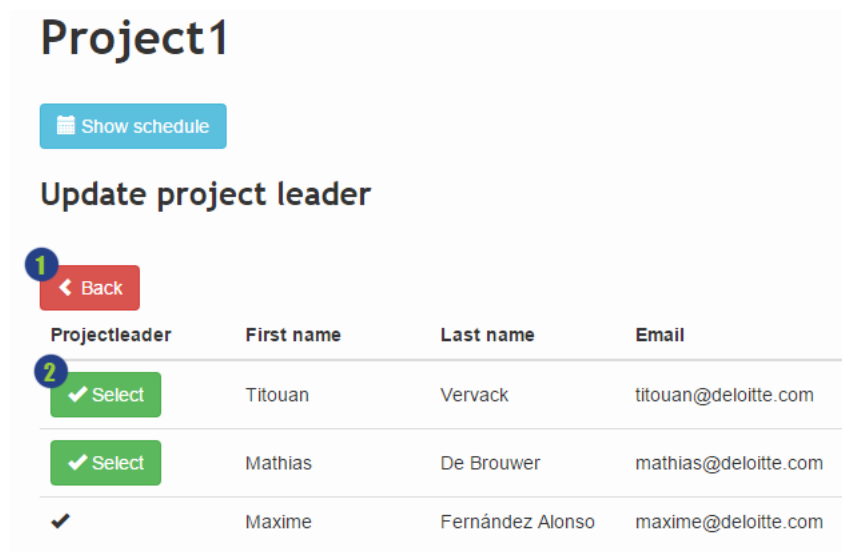
6.3 Project

Op het projectscherm, van het project waarvan u leider bent, ziet u vier extra knoppen in vergelijking met een analyst. Deze vier knoppen (1, 2, 3 en 4 op figuur 28) dienen respectievelijk voor het veranderen van de naam van het project, het veranderen van de projectleider, het aanpassen van de projectanalysten van dit project en het updaten van de planning van dit project.



Figuur 28: De extra opties van een projectleider op het projectscherm

Klikken op 'Edit project leader' geeft u volgend scherm:



Figuur 29: Wijzigen van projectleider

Op figuur 29 zien we hoe u een nieuwe projectleider selecteert (2) uit een lijst alle projectanalysten. Klik op 1 om terug te keren naar het projectscherm.

Op figuur 30 ziet u het scherm dat u krijgt indien u op 'Update analysts' klikt.

Project1

Update project analysts

Analyst	First name	Last name	Email	Hours of Work
<input checked="" type="checkbox"/>	Titouan	Vervack	titouan@deloitte.com	<input type="text" value="48"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Mathias	De Brouwer	mathias@deloitte.com	<input type="text" value="20"/>
<input type="checkbox"/>	Maxime	Fernández Alonso	maxime@deloitte.com	<input type="text"/>

Figuur 30: Aanstellen van projectanalysten

- 1 Deze checkbox duidt aan of een teamlid al dan niet een projectanalyst is.
- 2 Hoeveel uren zal een teamlid spenderen aan dit project?
- 3 Keer terug naar het projectscherm.
- 4 Sla uw wijzigingen op.

Indien u de planning wenst aan te passen, klikt u op '*Update schedule*'. Dit doet u nadat de usecases, waaraan gewerkt moet worden, in een proces zitten.

Project1

1 From: - -

Figuur 31: Aanpassen van de planning van dit project

U vult de datum in vanaf wanneer er aan het project gewerkt zal worden (1: dd-mm-yyyy) en drukt vervolgens op '*Save*' (2). Indien u de planning toch niet wenst aan te passen, drukt u op 3, '*Cancel*'.

Het aanmaken van entiteiten verloopt precies hetzelfde als bij een projectanalyst. Hiervoor verwijs ik u dus respectievelijk voor usecases, actoren, concepten en processen door naar sectie 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3 en 4.3.4.

Het overzicht van een usecase daarentegen, vertoont wel wat verschillen voor projectleiders.

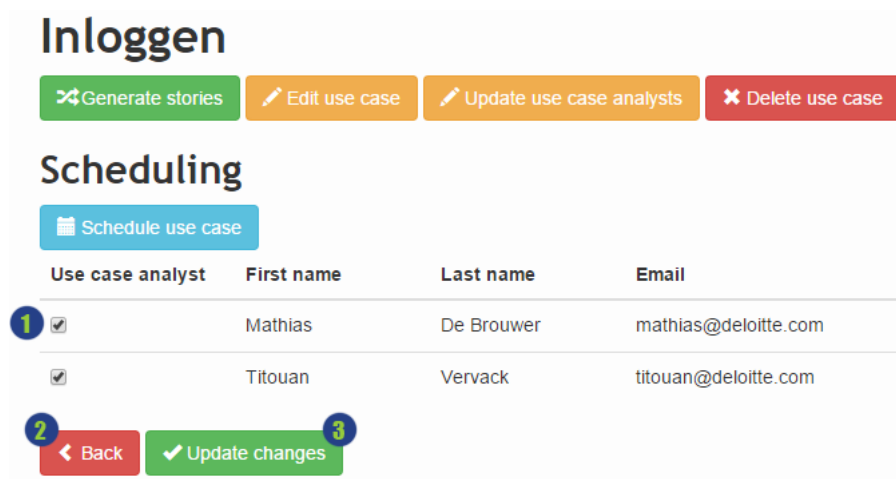
6.3.1 Usecase



Figuur 32: De verschillende opties voor een usecase, van een projectleider

Op figuur 32 zien we twee nieuwe functies die exclusief voor projectleiders en administratoren beschikbaar zijn. Hier kan u usecase-analysten aanstellen (1) en een usecase plannen (2).

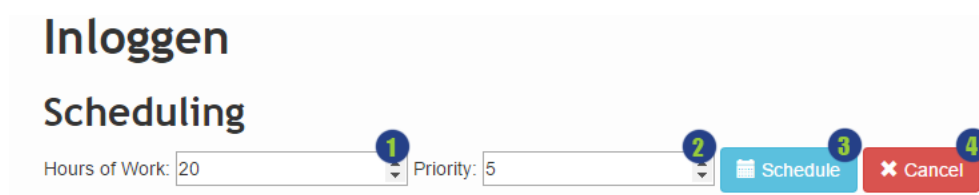
Om de usecase-analysten te beheren klikt u dus op 'Update usecase analysts', zie figuur 33.



Figuur 33: Aanstellen van usecase-analysten

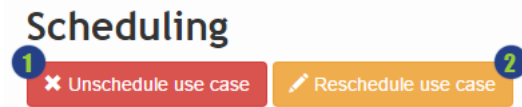
Vink de projectanalysten aan (1) die u wenst aan te stellen als usecase-analyst en klik vervolgens op 'Update changes' (3) om de wijzigingen door te voeren. Indien u de wijzigingen wenst te wissen, klikt u op (2).

Om een usecase in te plannen, klikt u op 'Schedule usecase' (zie figuur 32). Vervolgens zal het volgende verschijnen;



Figuur 34: Inplannen van een usecase

Bij ❶ vult u het aantal verwachte uren werk, en bij ❷ de prioriteit van deze usecase in. Druk vervolgens op ❸ om de usecase in te plannen of op ❹ om dit toch niet te doen. Indien de usecase gepland is, is de 'Schedule usecase'-knop verdwenen en ziet u nu het volgende;



Figuur 35: De nieuwe knoppen nadat een usecase ingepland is

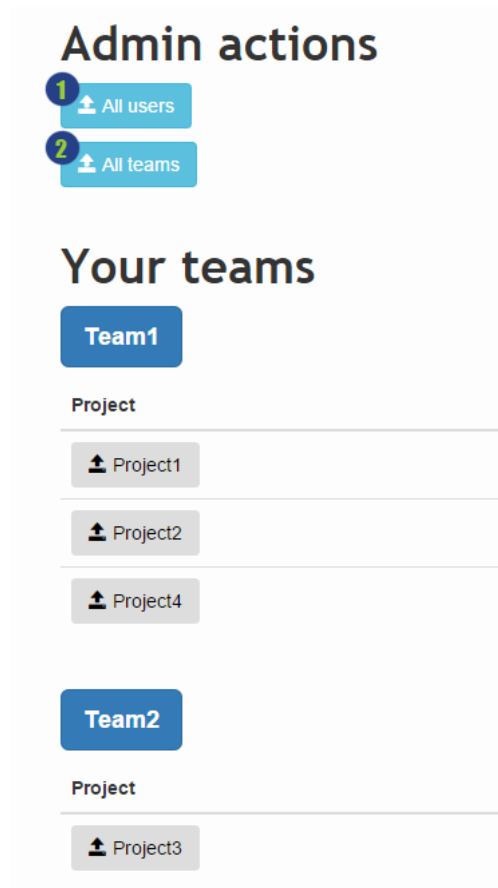
- ❶ Verwijder de planning van deze usecase.
- ❷ Plan de usecase opnieuw in.

7 Administrator

Een administrator kan enkel aangesteld worden door een andere administrator, de eerste administrator is diegene die de databank als eerste aanmaakt. Een administrator kan alles wat andere gebruikers ook kunnen. Wat enkel een administrator kan, is teams en projecten aanmaken en definitief verwijderen. Een team aanmaken gebeurt door op de 'New Team'-knop te drukken op het 'Team list'-scherm (zie figuur 39: ❶). Een admin kan vervolgens een project aanmaken op de team-pagina van het team die aan dat project zal werken (figuur 41: ❷).

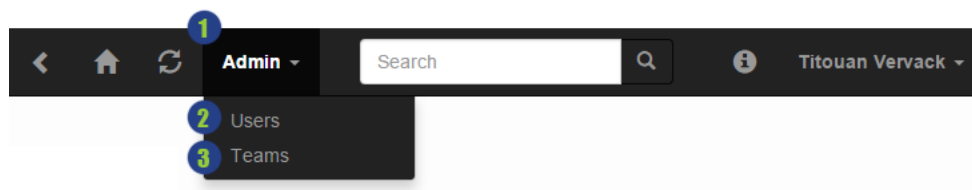
7.1 Hoofdscherm

Op het hoofdscherm zal een admin twee knoppen extra te zien krijgen, zoals te zien op figuur 36. Deze knoppen leiden respectievelijk naar een lijst van alle gebruikers (❶ → figuur 38) en een lijst van alle teams (❷ → figuur 39).



Figuur 36: Het hoofdscherm van een administrator

Ook zal u, zoals eerder vermeld, als administrator een extra knop hebben op de navigatiebalk, de 'Admin'-dropdown. Deze knop (1) is een andere, snelle manier om naar de lijst van alle gebruikers (2 → figuur 38) of de lijst van alle teams (3 → figuur 39) te navigeren.



Figuur 37: De navigatiebalk van een administrator

User list

Note: You can change which users are admins by checking the checkboxes and updating your changes. Users accounts can also be removed. **Please be aware removing a user account cannot be undone!**

Admin	First name	Last name	Email	Remove account
<input type="checkbox"/>	Mathias	De Brouwer	mathias@deloitte.com	<input type="checkbox"/> Remove
<input type="checkbox"/>	Maxime	Fernández Alonso	maxime@deloitte.com	<input type="checkbox"/> Remove
<input checked="" type="checkbox"/>	Admin	McAdmin	staff@deloitte.com	<input type="checkbox"/> Remove
<input type="checkbox"/>	Casper	Van Gheluwe	casper@deloitte.com	<input type="checkbox"/> Remove
<input checked="" type="checkbox"/>	Titouan	Vervack	titouan@deloitte.com	<input type="checkbox"/>

Figuur 38: De lijst van alle gebruikers, enkel toegankelijk door een administrator

Op figuur 38 is te zien wat een admin kan doen met andere gebruikers. Zoals eerder gezegd kan een admin andere gebruikers ook administrator-rechten geven en afnemen. Dit doet hij door de checkbox (1) al dan niet aan te vinken en nadien op 'Update changes' (4) te drukken. Een gebruiker verwijderen is een onomkeerbaar proces dat u kan doen door op de rode 'remove'-knop te drukken (2). Met de 'Back'-knop (3) keert u terug naar uw hoofdscherm.

Team list

Team	Edit	Delete
<input type="button" value="Team1"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Delete"/>
<input type="button" value="Team2"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Delete"/>

Figuur 39: De lijst van alle teams, enkel toegankelijk door een administrator

Figuur 39 toont de lijst van alle teams. Op dit scherm kunnen ook nieuwe teams aangemaakt worden (1 → figuur 40). Een admin kan ook per team meer details opvragen door op een team te klikken (2), zie figuur 41 voor meer hierover.

Het wijzigen en verwijderen van een team gebeurt respectievelijk met de oranje 'Edit'- (3) en de rode 'Delete'-knop (4).

Create team

Note: Team leaders are mandatory when creating a team, you can appoint one by selecting a user from the list below.

1

2

3

4

✓ Create

✕ Cancel

Teamleader	First name	Last name	Email
✓ Select	Mathias	De Brouwer	mathias@deloitte.com
✓ Select	Maxime	Fernández Alonso	maxime@deloitte.com
✓ Select	Casper	Van Gheluwe	casper@deloitte.com
✓ Select	Titouan	Vervack	titouan@deloitte.com

Figuur 40: Het aanmaken van een team door op de 'New Team'-knop te drukken op figuur 39

7.2 Team

Een admin kan een nieuw team aanmaken op de teamlijst-pagina, zoals te zien op figuur 39.

Team1

1 Edit team name
2 Edit team leader

Users in team

First name	Last name	Email	Admin	Team leader
Maxime	Fernández Alonso	maxime@deloitte.com	✗	✓
Mathias	De Brouwer	mathias@deloitte.com	✗	✗
Titouan	Vervack	titouan@deloitte.com	✓	✗

3 + Add users to team
4 ✗ Remove users from team

Projects in team

5 + Create new project in team
6 + Add existing project to team

Project	Remove from team	Delete
7 <div>Project1</div>	8 <div>✗ Remove from team</div>	9 <div>✗ Delete</div>
<div>Project2</div>	<div>✗ Remove from team</div>	<div>✗ Delete</div>
<div>Project4</div>	<div>✗ Remove from team</div>	<div>✗ Delete</div>

Figuur 41: De voorstelling van een team, met alle opties van een administrator

Het bekijken van een team biedt voor een admin een hoop extra opties, in vergelijking met een gewone gebruiker. Op figuur 41 ziet u hoe de naam en leider van een team aangepast kan worden (resp. 1 en 2), gebruikers aan een team kunnen toegevoegd (3) en van een team kunnen verwijderd worden (4).

Een project toevoegen aan een team kan door een nieuw project aan te maken in dit team (5 → figuur 42) of, indien het maximum aantal teams per project nog niet bereikt is, een bestaand project toe te voegen aan het team (6 → figuur 43).

Per project in een team heeft een administrator drie opties:

- 7 Het wijzigen van de naam van het project.
- 8 Het verwijderen van het project uit dit team.
- 9 Het definitief verwijderen van het project.

Projects in team

Note: It's mandatory to select a project leader when creating a new project. You can appoint a leader by selecting a user in the list below.

1
2 ✓ Create
3 ✗ Cancel

Projectleader	First name	Last name	Email
4 ✓ Select	Maxime	Fernández Alonso	maxime@deloitte.com
✓ Select	Mathias	De Brouwer	mathias@deloitte.com
✓ Select	Titouan	Vervack	titouan@deloitte.com

Figuur 42: Toevoegen van een nieuw project aan dit team

Op figuur 42 ziet u volgende aanwijzingen:

- 1 De naam van het nieuwe project.
- 2 Maak een nieuw project aan, nadat u de naam ingevuld en de projectleider geselecteerd hebt.
- 3 Annuleer het aanmaken van een nieuw project.
- 4 Selecteer een leider voor het nieuwe project, uit de lijst van alle gebruikers.

Add existing projects to team

1 < Back
2 + Add selection

Add	Project name
3 <input type="checkbox"/>	Project5

Figuur 43: Toevoegen van een bestaand project aan dit team

Dit scherm krijgt u indien u een bestaand project wenst toe te voegen. U kiest uit de lijst van alle bestaande projecten die nog niet tot het maximum aantal teams behoren (3). Daarna bevestigt u uw keuze door op 'Add selection' te klikken (2) of u annuleert uw keuze door op 1 te klikken.

7.3 Project

Een admin kan een project aanmaken op een team-pagina (zie figuur 41).

Het projectscherm van een administrator is hetzelfde als die van een projectleider. Zie dus sectie 6.3 voor meer informatie.