

# Gebruikershandleiding Vakoverschrijdend Project Groep 1

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

## 1 Inloggen

Bij het openen van de website (*http : //vopro1.ugent.be/app*), komt u terecht op het inlog-scherf.

**Deloitte.**

**Welcome - please sign in to continue**

**Email** **1** Username **@deloitte.com**

**Password** **2** Password

**3** Sign in **or** **4** [Create a new account](#)

Figuur 1: Het inlogscherf van de website

### 1.1 Reeds geregistreerd

Indien u reeds geregistreerd bent als gebruiker, vult u bij **1** uw gebruikersnaam in, bij **2** uw wachtwoord en klikt u op *sign in* (**3**), om in te loggen.

Ga naar sectie 2 om verder te gaan.

## 1.2 Een nieuwe account

Indien u nog niet reeds geregistreerd bent, klikt u op *Create a new account* (4) om een nieuwe account aan te maken.

The image shows a registration form titled "Create a new account". The form consists of several input fields and a button, each marked with a numbered blue circle:

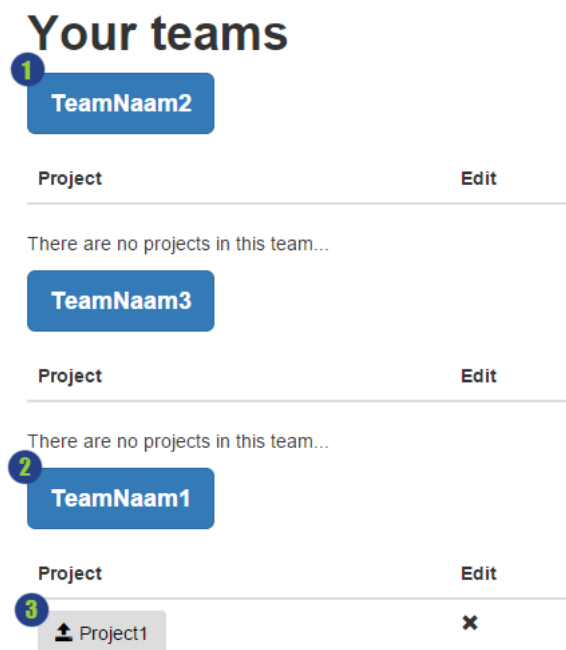
- 1**: Last name input field.
- 2**: First name input field.
- 3**: Email input field, split into "Username" and "@deloitte.com".
- 4**: Password input field.
- 5**: Password (confirm) input field.
- 6**: A button labeled "Create new account", followed by the text "or" and a link "Go to the log-in page".

Figuur 2: Het registreren van een nieuwe gebruiker

Nu ziet u het scherm op *figuur 2*. Vul uw gegevens in op de puntjes **1**, **2** en **3**. 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 Hoofdscherm

Eénmaal ingelogd krijgt u uw hoofdscherm. Hierop vindt u alle teams waartoe u behoort met bijhorende projecten waaraan deze teams kunnen werken. De administrator krijgt een uitgebreider hoofdscherm te zien, dit staat beschreven in sectie 8.



Figuur 3: Het hoofdscherm van een gebruiker

Op *figuur 3* ziet u een voorbeeld van een hoofdscherm van een gebruiker. Deze gebruiker behoort tot 3 teams (TeamNaam2, TeamNaam3 en TeamNaam1), om te kijken wie er allemaal in een team zit en wat hun functies in het team zijn, klikt u op een team (bvb: **1**). Ga naar sectie 3 voor meer informatie over teams.

De eerste 2 teams hebben nog geen projecten, het 3<sup>e</sup> team (**2**) heeft daarentegen wel al een project waaraan het kan werken, om aan dit project te werken klikt u op het project (**3**). Ga naar sectie 4 voor meer informatie over projecten.

### 3 Team

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

## Team: TeamNaam2

### Users in this team

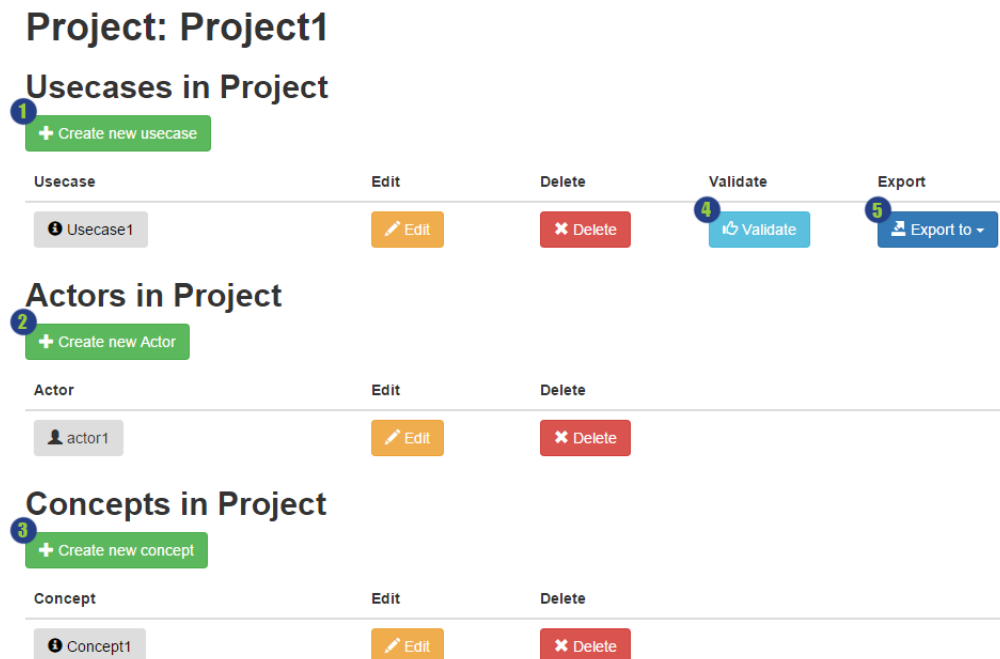
First name	Last name	Email		
Maxime	Fernández Alonso	maximefernandezalonso@deloitte.com	<b>1</b> Admin	<b>2</b> Team analyst
Titouan	Vervack	titouanvervack@deloitte.com	<b>3</b> ✓	<b>4</b> ✗
			✗	✗

Figuur 4: Het team-scherm

Dit is het team-scherm, hierop ziet u alle teamleden met hun bijhorende functies (administrator en/of team analyst). Een administrator kan op het team-scherm alle gebruikers en projecten van het team beheren, ga naar sectie 8, *figuur 17* voor meer uitleg hierover.

## 4 Project

Figuur 5 toont een nieuw, leeg project.



Figuur 5: Het project-schermb

Men kan usecases (1), actors (2) en concepten (3) aanmaken in dit project. Meer informatie hierover vindt u respectievelijk in secties 5, 6 en 7.

Verder kan u ook een usecase valideren door op de lichtblauwe 'validate'-knop de drukken (4), er zal dan een venster verschijnen die zegt of de usecase compleet volgens de regels is opgemaakt. Ernaast vindt u de blauwe 'export to'-knop (5) die u de mogelijkheid geeft om deze usecase te kopiëren naar een ander project waar u kan werken.

## 5 Usecase

Het belangrijkste scherm van de applicatie is natuurlijk deze van de usecase.

# Create Usecase

14

+ Create concept

**Note:** You can add a reference to an existing concept by typing the @ token followed by the concept's name. This can be only done in flow steps. At this moment, only one concept reference per step is supported.

The screenshot shows a 'Create Usecase' form with the following elements and numbered annotations:

- 1**: Project Name input field (containing 'Project1')
- 2**: Usecase Name input field (containing 'Name')
- 3**: Process input field (containing 'Process')
- 4**: Objective input field (containing 'Objective')
- 5**: Preconditons input field (containing 'Precondition 1')
- 6**: Red minus button next to Preconditons
- 7**: Green plus button next to Preconditons
- 8**: Postconditions input field (containing 'Postcondition 1')
- 9**: Step 1 input field (containing 'No executor chosen yet')
- 10**: Orange 'Branch to' button next to Step 1
- 11**: Description input field
- 12**: Green 'Create usecase' button
- 13**: Red 'Cancel' button

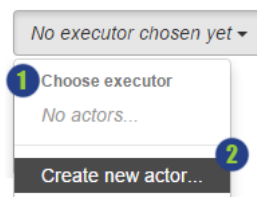
The form also includes a 'Normal flow' section header and a 'Description' input field.

Figuur 6: Het usecase-scherm

Hieronder volgt een lijst van alle opties van een usecase, zoals genummerd op *figuur 6*.

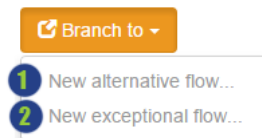
1. De naam van het project waarin de usecase aangemaakt zal worden.
2. De naam van deze usecase.
3. Het proces waarvan deze usecase een deel uitmaakt.
4. Het doel van deze usecase, wat moet er gebeurd zijn?
5. Alle precondities van deze usecase.
6. De rode '-'-knop duidt altijd op het verwijderen van tekstveld (pre- en postcondities, normalflow-, alternativeflow- en exceptionalstappen en meer).
7. De groene '+'-knop duidt altijd op het toevoegen waar de rode '-'-knop duidt op verwijderen.
8. Alle postcondities van deze usecase.

9. Selecteer de actor van deze normalflow stap, zie *figuur 7*.
10. Selecteer of deze stap al dan niet kan aftakken naar een alternative- of exceptionalflow, zie *figuur 8*.
11. De beschrijving van deze stap in de normalflow van deze usecase.
12. Deze knop creëert deze usecase.
13. Deze knop verwijdert alle gemaakte wijzigingen aan deze usecase.
14. Helemaal bovenaan kan u eventueel on-the-fly een nieuw concept aanmaken. Zie sectie 7.



Figuur 7: De 'Executor' dropdown, die toelaat om Actors toe te voegen of aan te maken.

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



Figuur 8: 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 9*.
2. Deze stap kan vertakken naar een nieuwe exceptional flow, zie hiervoor *figuur 10*.

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 6*).

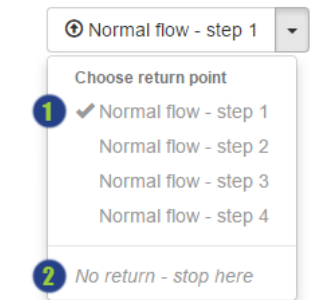
Figuur 9: Het aanmaken van een alternative flow

Figuur 10: Het aanmaken van een exceptional flow

Op *figuur 9* en *10* zien we:

1. Deze checkbox duidt aan of de flow al dan niet volledig getoond wordt.
2. De rode 'x'-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 7*).
6. De beschrijving van deze stap in de flow.

7. De 'return to'-dropdown staat normaal op 'stop here', wat aanduidt dat er niet meer naar de normalflow teruggegaan kan worden. Indien dit wel kan, kiest u de stap van de normalflow naar waar u wenst terug te keren na afloop van deze flow (zie *figuur 11*).



Figuur 11: De 'return to' dropdown, deze laat toe om terug te keren naar een andere stap in de usecase of hier de usecase te stoppen.

Op *figuur 11* ziet u de 'return to'-dropdown box, **1** toont hoe u een alternative- of exceptionalflow kan laten terug keren naar een stap in de normalflow. Puntje **2** is de default optie van deze dropdown, namelijk dat de flow hier stopt en niet terugkeert naar de normalflow.

## 6 Actor

Het aanmaken van een nieuwe actor is zeer eenvoudig, u moet enkel de naam invullen. Zie *figuur 12*.



Figuur 12: Het toevoegen van een nieuwe actor

## 7 Concept

**Create Concept**

**Project Name**

**Concept Name**

**Definition**

**Attributes**

☐ No attributes

Figuur 13: Het concept-scherm



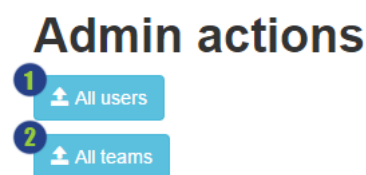
Op *figuur 13* ziet u hoe een concept wordt aangemaakt, de figuur duidt een aantal zaken aan;

1. De naam van het project waarin het concept zal aangemaakt worden.
2. De naam van het concept.
3. De definitie van dit concept, waarmee later door middel van een @-teken naar dit concept gerefereerd kan worden.
4. Alle attributen van dit concept.
5. De groene '+'-knop dient opnieuw om een attribuut toe te voegen, indien er meer dan 1 attribuut is, verschijnt de rode '-'-knop om een attribuut te verwijderen.
6. Deze checkbox duidt aan dat dit concept helemaal geen attributen heeft.

## 8 Admin

Een administrator kan enkel aangesteld worden door een andere administrator, de eerste administrator is diegene die de databank als eerste opgestart heeft. Een administrator kan enkele zaken meer dan een gewone gebruiker of een analyst.

Op het hoofdscherm zal een admin 2 knoppen extra te zien krijgen, zoals te zien op *figuur 14*. Deze knoppen leiden respectievelijk naar een lijst van alle gebruikers (1: *figuur 15*) en een lijst van alle teams (2: *figuur 16*).



Figuur 14: De extra tools van een admin op het hoofdscherm.

## 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!**

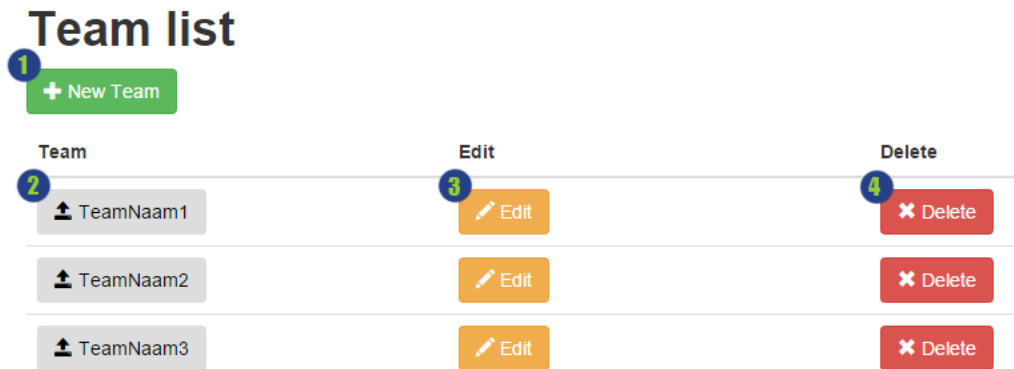
Admin	First name	Last name	Email	Remove account
1 <input checked="" type="checkbox"/>	VOP	Data	VOPdata@deloitte.com	2 <input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="✕ Remove"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Maxime	Fernández Alonso	maximefernandezalonso@deloitte.com	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Casper	Van Gheluwe	casper@deloitte.com	<input type="button" value="✕ Remove"/>
<input type="checkbox"/>	Titouan	Vervack	titouanvervack@deloitte.com	<input type="button" value="✕ Remove"/>

3

Figuur 15: De lijst van alle gebruikers, enkel toegankelijk door een administrator.

Op *figuur 15* 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 bij puntje **1** al dan niet aan te vinken en nadien op *Update changes* (**3**) te drukken.

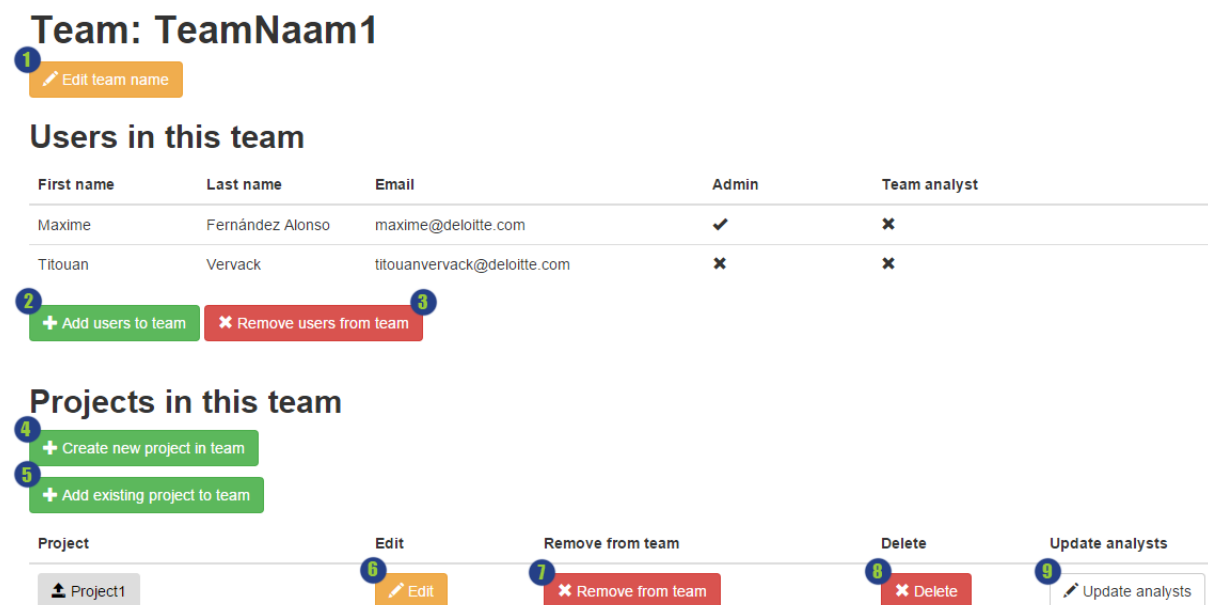
Een gebruiker verwijderen is een onomkeerbaar proces dat u kan doen door op de rode 'remove'-knop te drukken (**2**).



Figuur 16: De lijst van alle teams, enkel toegankelijk door een administrator.

*Figuur 16* toont de lijst van alle teams. Op dit scherm kunnen ook nieuwe teams aangemaakt worden (**1**). Een admin kan ook per team meer details opvragen door op een team te klikken (**2**), zie *figuur 17* voor meer hierover.

Het wijzigen en verwijderen van een team gebeurt respectievelijk met de oranje 'edit'- en de rode 'delete'-knop.



Figuur 17: 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 17* ziet u hoe de naam van een team aangepast kan worden

(1), gebruikers aan een team kunnen toegevoegd (2) en van een team kunnen verwijderd (3) worden.

Een project toevoegen aan een team kan door een nieuw project aan te maken in dit team (4) of een bestaand project toe te voegen (5).

Per project in een team heeft een admin 4 opties:

6 Edit: het wijzigen van de naam van het project.

7 Remove from team: het verwijderen van het project uit dit team.

8 Delete: het definitief verwijderen van het project.

9 Update analysts: het aanpassen van de analysts van dit project, zie *figuur 18* voor meer uitleg hierover.


## Update analysts of project Project1 in team TeamNaam1

Analyst	First name	Last name	Email
<input checked="" type="checkbox"/>	Maxime	Fernández Alonso	maximefernandezalonso@deloitte.com
<input type="checkbox"/>	Titouan	Vervack	titouanvervack@deloitte.com

Figuur 18: Het maken van analysten per project kan gebeuren door een administrator of een analyst.

Een analyst heeft meer mogelijkheden dan een gewone gebruiker, hij kan onder andere gebruikers toevoegen en verwijderen van een team en de naam van een project veranderen.

Op *figuur 18* ziet u hoe een gebruiker gepromoveerd kan worden van een gewone gebruiker naar een 'Project Analyst'. Zoals bij het promoveren naar admin in de lijst van gebruikers (zie *figuur 15*) vinkt u de checkbox (1) aan en drukt u vervolgens op *Update changes* om de gebruiker te promoveren. Zoals eerder vermeld, kunnen wijzigingen ongedaan gemaakt worden door op de rode *Cancel*-knop te drukken (3) in plaats van op de groene knop.

Analysts worden dus gedefiniëerd per project in een team. Indien een gebruiker in een team X zit en dit team heeft een project Y,  van de gebruiker een analyst is, dan wordt de gebruiker een 'Team Analyst' van team X.

### 8.1 Een team aanmaken

Op *figuur 16* ziet u de groene 'New Team'-knop (1) waarmee eenvoudig een nieuw team aangemaakt kan worden.

### 8.2 Een project aanmaken

Op *figuur 17* kan u een nieuw project aanmaken door op de groene 'Create new project in team'-knop (3) te drukken of een bestaand project toe voegen aan het team door op de groene 'Add existing project to team'-knop (4) te drukken.