Rene Scheepers

User requirements specification

Case Life

# Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave 1](#_Toc407059189)

[Inleiding 2](#_Toc407059190)

[Requirements 3](#_Toc407059191)

[Functioneel 3](#_Toc407059192)

[Niet-functioneel 3](#_Toc407059193)

# Inleiding

Dit document bevat de User Requirements Specification voor SWE case Life. Hierin worden eisen besproken met bijbehorende use-case scenarios. De eisen zijn voor gedefinieerd in de casus maar nog niet duidelijk weergegeven.

# Requirements

De eisen zijn op te delen in vier prioriteiten, namelijk:

1. M, must-have. Dit moet in het eindproduct voorkomen, als het eindproduct dit niet bevat faalt het project.
2. S, should-have. Dit zou in het eindproduct voor moeten komen, maar hierdoor faalt het project niet direct.
3. C, could-have. Zou kunnen hebben, dit kan in het systeem voor kunnen komen indien er de tijd voor is.
4. W, would-have/will-not-have. Dit komt niet in het systeem voor maar wordt wel alvast gedefinieerd en zou in een volgende iteratie wel voor kunnen komen.

## Functioneel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | Requirement | Prioriteit |
| F.M.1 | Aanpassen van de parameters voor het starten van een simulatie. | M |
| F.M.2 | De gebruiker moet de snelheid van de status kunnen aanpassen. | M |
| F.M.3 | Een gebruiker kan de simulatie opslaan. | M |
| F.M.4 | Een gebruiker kan een bestaande simulatie inladen. | M |
| F.S.1 | Een gebruiker kan de vier verschillende leefgebieden zelf plaatsen. | S |
| F.S.2 | Een gebruiker kan zichzelf aanmelden op de applicatie. | S |
| F.S.3 | Gebruikers kunnen parameters zetten voor beesten en planten op de wereld. | S |
| F.S.4 | Een gebruiker kan in- en uitzoomen. | S |
| F.S.5 | Een gebruiker kan een map genereren op basis van ingestelde parameters. | S |

## Niet-functioneel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | Requirement | Prioriteit |
| N.M.1 | Beesten, planten, obstakels, water en land moeten zichtbaar zijn in de UI. | M |
| N.M.2 | De applicatie moet minimaal één wereld bevatten. | M |
| N.M.3 | Wereld met twee verschillende leefgebieden in een vaste layout. | M |
| N.M.4 | Standaard instellingen bij het starten van een simulatie. | M |
| N.M.5 | Leefgebieden hebben gelijke afmetingen en overeenkomend grid. | M |
| N.M.6 | Beesten moeten kunnen oversteken tussen gebieden. | M |
| N.M.7 | De wereld is rond, dit houdt in dat als je ver genoeg west gaat je uiteindelijk in het oosten uitkomt, hetzelfde gaat voor boven naar beneden en andersom. | M |
| N.M.8 | De huidige status van beesten wordt weergegeven. (Eten, voortplanten, bewegen, etc...) | M |
| N.M.9 | Opslaan van simulatiegegevens. (Database of bestand.) | M |
| N.S.1 | Wereld met 2x2 leefgebieden. | S |
| N.S.2 | Vier verschillende typen leefgebieden. | S |
| N.S.3 | Een gebruiker heeft een eigen profiel met toegang tot eigen data. | S |
| N.S.4 | Database voor opslag simulatiegegevens. | S |