

Analyse Document

Live Performance Guus Hamm



25 juni 2015

FOntys ICT

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc422989815)

[Begrippen 2](#_Toc422989816)

[Functionele Eisen: 3](#_Toc422989817)

[Moscow 3](#_Toc422989818)

[Must have 3](#_Toc422989819)

[Should have 3](#_Toc422989820)

[Could have 3](#_Toc422989821)

[Won’t have 3](#_Toc422989822)

[Use Cases 4](#_Toc422989823)

[Usecase Diagram 9](#_Toc422989824)

[User interface 10](#_Toc422989825)

[Planning 10](#_Toc422989826)

# Inleiding

In dit document staan alle observaties die gedaan zijn tijdens de analyse fase van het Live Performance project. Dit document zal een duidelijk beeld geven van de te bouwen applicatie en zal ook alle requirments, unittests bevatten voor het project die geimplenteerd moeten worden. Met dit document zou het voor een software engineer met C# en Oracle ervaring mogelijk moeten zijn om een applicaite te maken die aan de wensen van de klant voldoet.

## Begrippen

* C#, programmeer taal ontwikkeld door Microsoft.
* Oracle, database software ontwikkeld door Oracle.
* SIN missie, een “Stop (marine) Injustice Now” (SIN) missie heeft als doel om illegale boten op te sporen en uiteindelijk de stoppen en te beboeten. Soms is het zelfs noodzakelijk om tot arrestatie over te gaan, afhankelijk van de exacte aard van de overtreding(en).
* HOPE missie, een “Healty Oceans Preserve the Enivironment” (HOPE) missie is bedoeld om de gezondheid van internationale wateren te meten en in kaart te brengen. Zodoende kunnen er weer acties worden opgestart om de gezondheid weer op niveau te brengen.

# Functionele Eisen:

## Moscow

### Must have

* Algoritme voor dichtstbijzijnde boot uitwerken in het ontwerpdocument.
* Bij het toevoegen van een SIN missie wordt automatisch de dichtstbijzijnde boot gezocht.
* Missies (HOPE en SIN) kunnen toevoegen, inzien, wijzigen en verwijderen.
* Metingen en incidenten kunnen toevoegen, inzien, wijzigen en verwijderen aan missies
* Missieprofiel kunnen gebruiken als sjabloon voor een nieuw in te voeren missie.

### Should have

* Inlog systeem met gebruikersnaam en wachtwoord.
* Missierapportages kunnen uitdraaien.
* Missieprofielen kunnen toevoegen, wijzigen en verwijderen.
* Een kapitein moet een HOPE missie goedkeuren voor deze kan gaan varen. Dit betekent dat de missierapportage niet kan worden gemaakt voordat een kapitein de missie heeft goedgekeurd.
* Alleen een kapitein kan missierapportages maken en uitdraaien.
* Alleen biologen kunnen metingen toevoegen aan missies.
* Alle politie kan incidenten toevoegen aan missies.
* Metingen en incidenten kunnen alleen worden toegevoegd aan actuele en historisch
* missies. Dus niet aan toekomstige missies.

### Could have

* Personeel kunnen toevoegen, inzien, wijzigen en verwijderen.
* Boten kunnen toevoegen, inzien, wijzigen en verwijderen.
* Materiaal kunnen toevoegen, inzien, wijzigen en verwijderen.
* Missierapportages moeten kunnen worden ingevoerd per missie.
* De beschreven missieprofielen uit paragraaf 2.1.1 kunnen alvast in de database worden gezet.

### Won’t have

* De functies van het personeel (CEO, kapitein, bioloog, et cetera) staan database. Deze hoeven niet beheerd te kunnen worden.
* De drie verschillende type boten (klein, middel, groot) staan vast in de hoeven niet beheerd te kunnen worden.
* Er hoeft geen (al dan niet grafische) simulatie gemaakt te worden.

# Use Cases

Image1.png Dichtbijzijnde schip zoeken

Actors: Algoritme

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker geeft een coordinaat in |
| 2. SYSTEM Haalt een lijst op van beschikbare schepen |
| 3. SYSTEM Berekent per schip de afstand tot de ingegeven coordinaat en voegt deze toe aan een dictoinary |
| 4. SYSTEM Zoekt het dichtstbijzijnde schip in de dictionary |
| 5. Systeem geeft dichtsbijzijnde schip terug |

Image2.png Gebruiker logt in

Actors: Gebruiker,CEO

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker vult zijn inlog gegevens in |
| 2. SYSTEM Systeem controlleert of de gegevens kloppen |
| 3. if Als de gegevens kloppen |
| 3.1. SYSTEM zet de actieve gebruiker op de net ingelogde gebruiker |
| 3.2. SYSTEM geeft melding dat de gebruiker is ingelogd |
| 3. end if |

Image3.png Incidenten rapport toevoegen

Actors: CEO,Politie

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker kiest een missie |
| 2. SYSTEM controlleert de rechten van de gebruiker |
| 3. SYSTEM controlleert of de missie niet in de toekomst is |
| 4. SYSTEM vraagt de gebruiker om het incidenten rapport |
| 5. Gebruiker vult het rapport in |
| 6. Gebruiker slaat zijn rapport op |
| 7. SYSTEM slaat het rapport op bij de missie |
| 8. SYSTEM geeft melding dat het rapport is opgeslagen |

Image4.png Meting toevoegen

Actors: CEO,Bioloog

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker kiest een missie |
| 2.  SYSTEM controlleert de rechten van de gebruiker |
| 3. SYSTEM controlleert of de missie niet in de toekomst is |
| 4.  SYSTEM vraagt de gebruiker om de metingen |
| 5. Gebruiker vult zijn metingen in |
| 6. Gebruiker slaat zijn metingen op |
| 7. SYSTEM slaat de meting(en) op bij de missie |
| 8. SYSTEM geeft melding dat de meting(en) zijn / is opgeslagen |

Image5.png Missie aanmaken met sjabloon

Actors: CEO,Administrator

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker kiest een sjabloon |
| 2. SYSTEM Vult alle gegevens van het sjabloon voor de gebruiker in |
| 3. Gebruiker vult het sjabloon aan |

Image6.png Missie aanpassen

Actors: CEO,Administrator

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker vult de benodigde gegevens in |
| 2. SYSTEM Kijkt of gebruiker voldoende rechten heeft |
| 3. SYSTEM Controlleert of missie bestaat |
| 4. SYSTEM Veranderd gegevens in de database |
| 5. SYSTEM Geeft melding dat de wijzingen succesvol zijn |

Image7.png Missie goedkeuren

Actors: CEO,Kaptein

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker kiest een missie |
| 2. Gebruiker selecteerd of de missie is goedgekeurd of niet |
| 3. SYSTEM slaat op of de missie is goedgekeurd |
| 4. SYSTEM laat zien dat het goedkeuren succesvol is. |

Image8.png Missie rapport maken

Actors: CEO,Kaptein

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker kiest een missie |
| 2. SYSTEM controlleert de rechten van de gebruiker |
| 3. SYSTEM controlleert of de missie niet in de toekomst is |
| 4. SYSTEM vraagt de gebruiker om het missie rapport |
| 5. Gebruiker vult het rapport in |
| 6. Gebruiker slaat zijn rapport op |
| 7. SYSTEM slaat het rapport op bij de missie |
| 8. SYSTEM geeft melding dat het rapport is opgeslagen |

Image9.png Missie toevoegen

Actors: CEO,Administrator

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker vult de benodigde gegevens in |
| 2. SYSTEM Kijkt of gebruiker voldoende rechten heeft |
| 3. SYSTEM Controleert gegevens |
| 4. if Gegevens zijn correct |
| 4.1. SYSTEM Voegt missie toe aan database |
| 4.2. SYSTEM Geeft een melding dat de missie is toegevoegd |
| 5. else |
| 5.1. SYSTEM Geeft een foutmelding dat niet alles correct is ingevuld |
| 5. end if |

Image10.png Missie verwijderen

Actors: CEO,Administrator

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker vult de benodigde gegevens in |
| 2. SYSTEM Kijkt of gebruiker voldoende rechten heeft |
| 3. SYSTEM Controlleert of missie bestaat |
| 4. SYSTEM Verwijderd missie uit database |
| 5. SYSTEM Geeft een melding weer dat de missie is verwijderd |

Image11.png Sin missie toevoegen

Actors: CEO,Administrator

| Scenario |
| --- |
| 1. Gebruiker geeft aan dat hij een sin missie wil toevoegen |
| 2. SYSTEM Kijkt of gebruiker voldoende rechten heeft |
| 3. if |
| 3.1. SYSTEM Zoekt beschikbare schepen |
| 3.2. SYSTEM Zoekt dichtsbijzijnde schip |
| 3.3. SYSTEM Laat de gebruiker het dichtsbijzijnde schip zien. |
| 4. else |
| 4.1. Gebruiker krijgt een foutmelding dat er geen schip gevonden is |
| 4. end if |
| 5. |

## Actors

Image12.png Administrator

Use Cases: Missie aanmaken met sjabloon,Missie verwijderen,Missie aanpassen,Missie toevoegen,Sin missie toevoegen

Image13.png Algoritme

Use Cases: Dichtbijzijnde schip zoeken

Image14.png Bioloog

Use Cases: Meting toevoegen

Image15.png CEO

Use Cases: Gebruiker logt in,Incidenten rapport toevoegen,Meting toevoegen,Missie goedkeuren,Missie rapport maken,Missie aanmaken met sjabloon,Missie verwijderen,Missie aanpassen,Missie toevoegen,Sin missie toevoegen

Image16.png Gebruiker

Use Cases: Gebruiker logt in

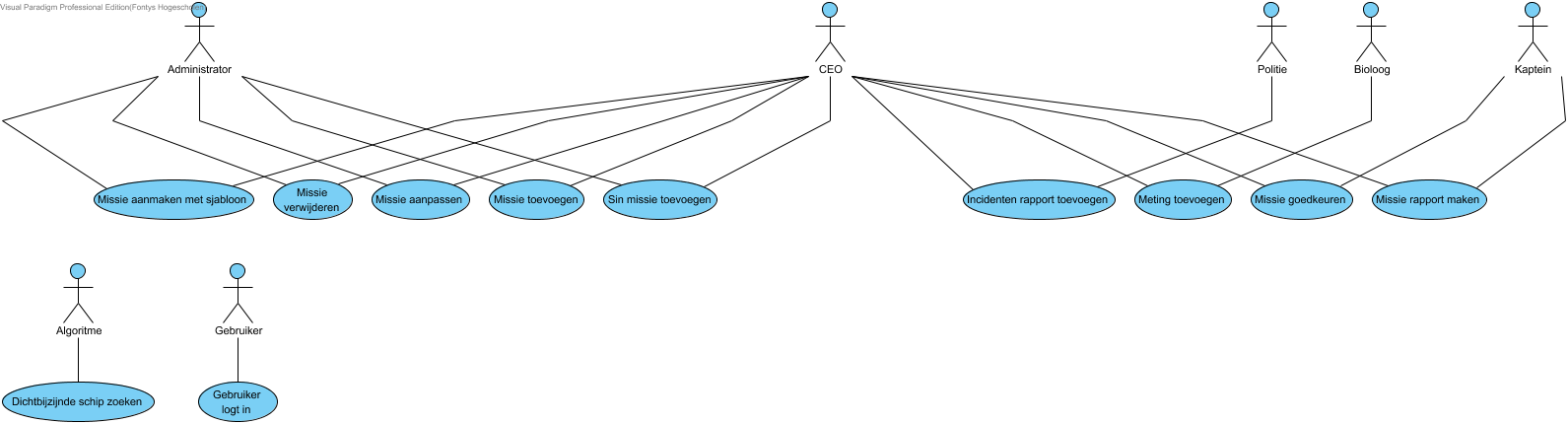
Image17.png Kaptein

Use Cases: Missie goedkeuren,Missie rapport maken

Image18.png Politie

Use Cases: Incidenten rapport toevoegen

## Usecase Diagram



# User interface

De user interface van de applicatie zal event gestuurd zijn en zal een hub bevatten, de hub is het hoofdscherm van de applicatie en vanuit hier kunnen alle acties worden uitgevoerd. Een bioloog krijgt minder opties in de hub als een CEO, Zodra op een optie wordt geklikt zal een nieuw venster zich openen en kan de actie worden uitgevoerd, zodra de actie is voltooid zal de gebruiker weer terug keren naar de HUB.

# Planning

Zie de planning.docx in de documenten map.