



— HOGER BEROEPSONDERWIJS
ICT – OPLEIDINGEN

FUNCTIONEEL ONTWERP

V2B-2

Michel Kwantes
Jim van Haren
Tygo Steenbergen
Joost Buiting
Gerson Mak
Project front-end
development

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Domeinmodel	5
Toestandsdiagram	6
Use Case Diagram	7
Use case templates	8
Sitemap	12
Wireframes	13
Wireframe van de homepagina	13
Wireframe de loginpagina	13
Wireframe van de editpagina	14
Wireframe van de postpagina	14
Wireframe van de artikelpagina	15
Wireframe van de navigatie matrix	15
Wireframe van de versie beheer	16
Sprint review	17
Sprint 1	17
Sprint 2	17
Sprint 3	18
Workload	19
Visie/Scope document	19
Functioneel ontwerp	19
Code	20

Inleiding

Welkom bij het functioneel ontwerp. Hierin zijn onze diagrammen en wireframes voor het Billy project te vinden. De foto's in dit bestand zijn ook te vinden op de Github pagina. Dit document houden wij regelmatig up to date om zo inzichten te laten tonen in ons project.

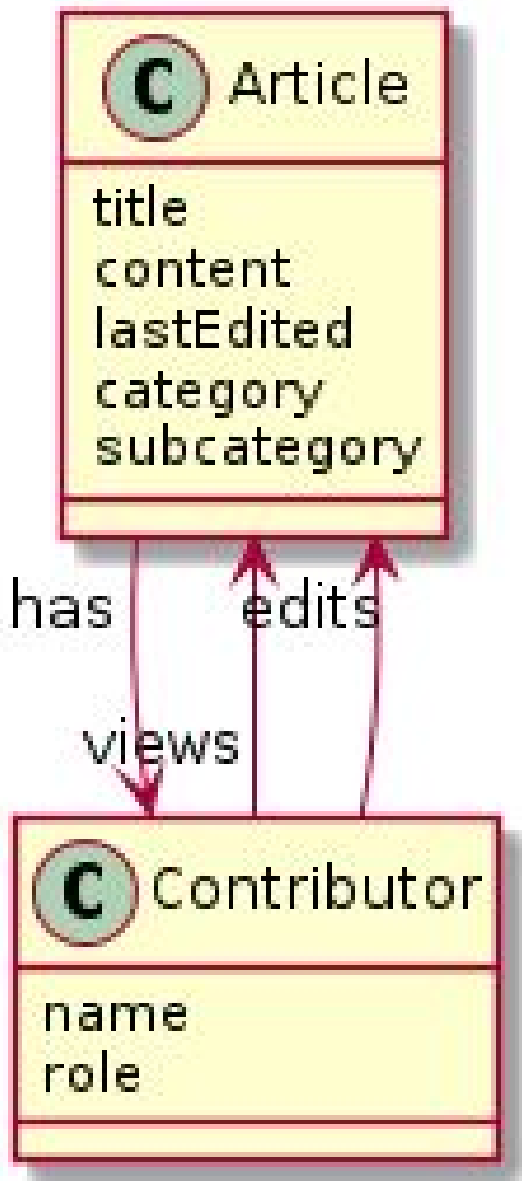
Er zullen meerdere diagrammen gepresenteerd worden in dit document. Deze zullen duidelijkheid schenken op het gebied van ontwerp en functionaliteit. Zo zal er over de verschillende use cases diagrammen beschikbaar zijn die deze beter toelichten. Ook is er een domeinmodel en sitemap aanwezig waar het ontwerp van ons project naar boven zult komen.

Verder zullen er drie tabellen onderaan dit document staan waar onze werkverdeling. Hierin is te zien wie wat gedaan heeft met een kleine toelichting.

Wij hopen natuurlijk dat door middel van dit document er een goed beeld wordt gevormd, over hoe ons project er uit komt te zien.

Domeinmodel

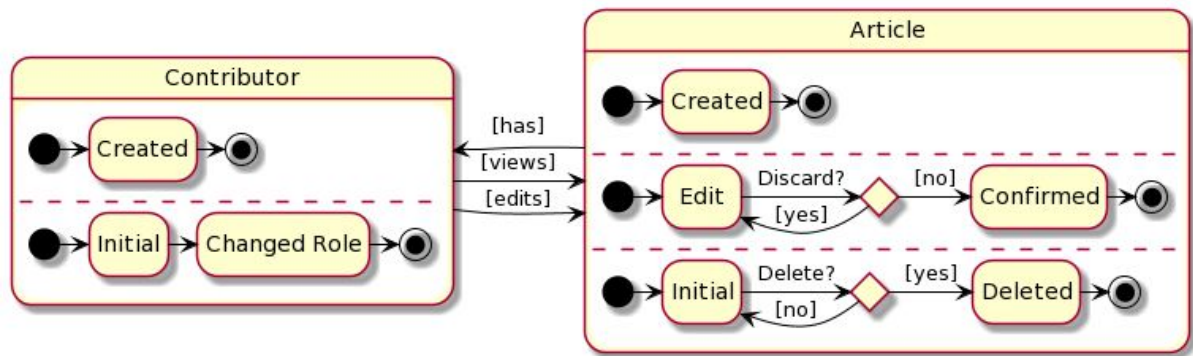
Dit is het domeinmodel, deze laat zien welke klassen er bezig zouden zijn in de applicatie.



Figuur 1

Toestandsdiagram

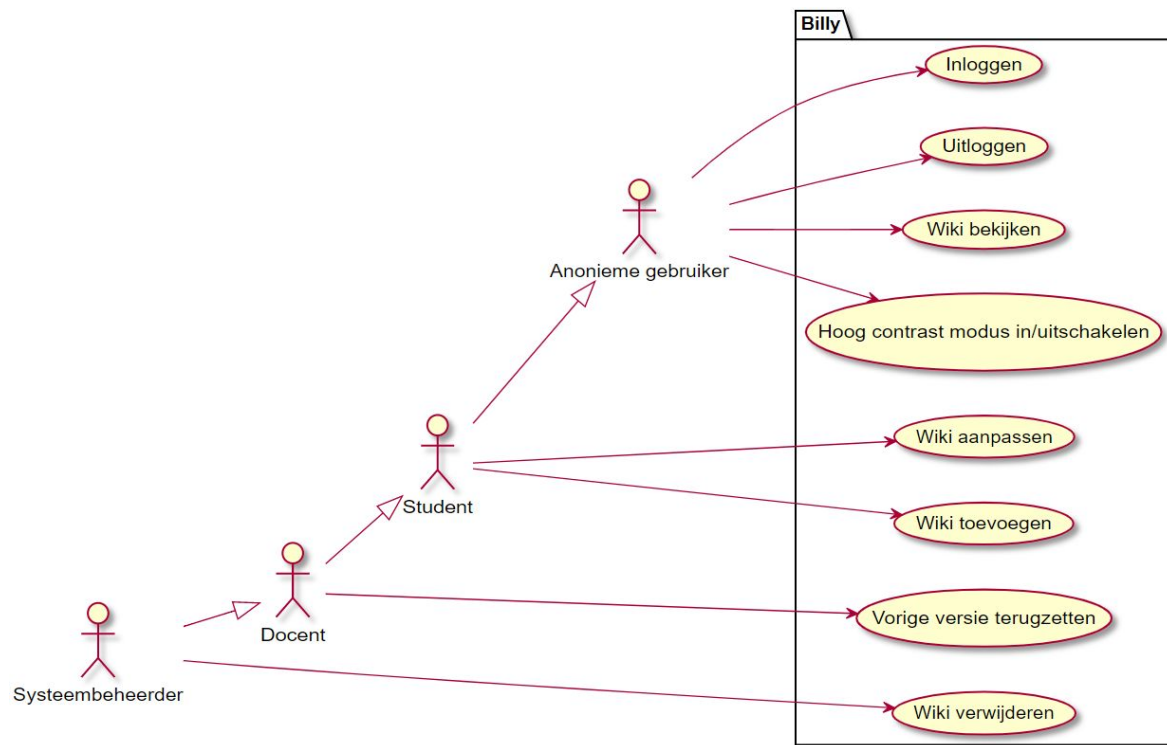
Dit is het toestandsdiagram. Hij laat zien welke toestanden de klassen uit het klassendiagram allemaal kunnen hebben.



Figuur 2

Use Case Diagram

Dit is het use case diagram, hij beschrijft wat elke actor kan doen. Hoe lager de actor, hoe meer hij ook kan, zoals wordt weergegeven met de overervings pijlen.



Figuur 3

Use case templates

Use case nummer:	UC-001
Actor	Anonieme gebruiker
Use case naam:	Wiki inzien.
Samenvatting:	Als gast wil ik de wiki kunnen zien, zodat ik informatie op kan halen die er in staat.
Preconditie:	-
Main scenario:	<ol style="list-style-type: none">1. Zoek de website op.2. Zoek de informatie op. (zie UC-004)
Post-conditie:	-
Wireframe	Artikelpagina

Use case nummer:	UC-002
Actor	Gast, Student, Docent. Wordt nu “gebruiker” genoemd.
Use case naam:	Wiki aanpassen.
Samenvatting:	Als gebruiker wil ik de wiki kunnen aanpassen, zodat ik informatie kan bijwerken.
Preconditie:	Gebruiker is ingelogd.
Main scenario:	<p>De gebruiker ziet de webpagina in (zie UC-001).</p> <p>De gebruiker past de webpagina aan.</p> <p>De gebruiker bevestigt de aanpassingen.</p>
Post-conditie:	De webpagina is aangepast.
Wireframe	Editpagina

Use case nummer:	UC-003
Actor	Gast

Use case naam:	Inloggen.						
Samenvatting:	Als gast wil ik kunnen inloggen, zodat ik aan de al bestaande leeromgeving, mijn kennis kan toevoegen.						
Preconditie:	De gast is niet ingelogd.						
Main scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De gast navigeert naar het inlogscher. 2. De gast voert zijn of haar gebruikersnaam in. 3. De gast voert zijn of haar wachtwoord in. 4. De gast bevestigt. 						
Post-conditie:	De gast is ingelogd.						
Alternatief scenario 1:	<table border="1"> <tr> <td>Trigger:</td><td>Wachtwoord onjuist</td></tr> <tr> <td>Stappen:</td><td> <ol style="list-style-type: none"> 1. De gast navigeert naar het inlogscher. 2. De gast voert zijn of haar gebruikersnaam in. 3. De gast voert zijn of haar wachtwoord in. 4. De gast bevestigt. 5. De gast krijgt een error. </td></tr> <tr> <td>Post-conditie:</td><td>De gast is niet ingelogd.</td></tr> </table>	Trigger:	Wachtwoord onjuist	Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De gast navigeert naar het inlogscher. 2. De gast voert zijn of haar gebruikersnaam in. 3. De gast voert zijn of haar wachtwoord in. 4. De gast bevestigt. 5. De gast krijgt een error. 	Post-conditie:	De gast is niet ingelogd.
Trigger:	Wachtwoord onjuist						
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De gast navigeert naar het inlogscher. 2. De gast voert zijn of haar gebruikersnaam in. 3. De gast voert zijn of haar wachtwoord in. 4. De gast bevestigt. 5. De gast krijgt een error. 						
Post-conditie:	De gast is niet ingelogd.						
Wireframes	Loginpagina						

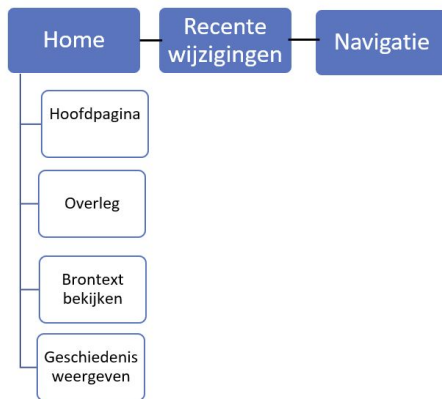
Use case nummer:	UC-004
Actor	Gast, Student, Docent. Wordt nu "gebruiker" genoemd.
Use case naam:	Zoeken op de wiki
Samenvatting:	Als gebruiker wil ik kunnen zoeken op de wiki, zodat ik snel en gemakkelijk de juiste informatie kan vinden die ik nodig heb.
Preconditie:	-
Main scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De gebruiker zoekt informatie op via de zoekbalk. 2. Het systeem navigeert naar de gezochte informatie.
Post-conditie:	De wiki laat de gezochte informatie zien aan de gebruiker.

Alternatief scenario 1:		
	Trigger:	De wiki kan de informatie niet vinden
	Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruiker voert een zoekwoord in op de search bar. 2. De gebruiker bevestigt. 3. De gebruiker krijgt een melding dat de pagina niet bestaat.
	Post-conditie:	-
Wireframe	Artikelpagina , navigatie matrix	

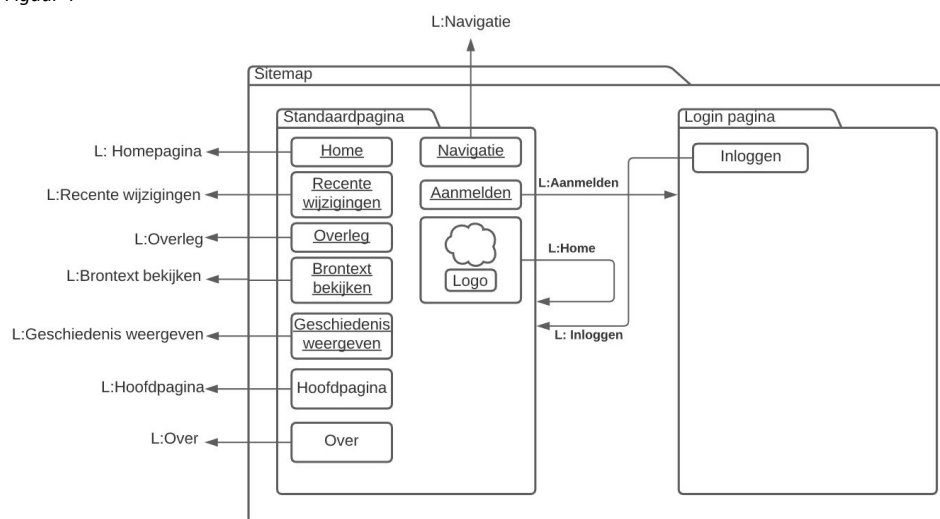
Use case nummer:	UC-005	
Actor	Docent	
Use case naam:	Versie beheren	
Samenvatting:	Als docent wil ik een versiebeheer van de wiki, zodat ik kan bijhouden wie wat heeft veranderd aan de wiki.	
Preconditie:	De wiki bestaat	
Main scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De docent zoekt naar het artikel (zie UC-004) 2. De docent navigeert naar versiebeheer. 3. De docent ziet wie de wiki heeft bewerkt. 	
Post-conditie:	De wiki wordt beheerd.	
Alternatief scenario 1:		
	Trigger:	Er is iets fout gegaan tijdens het bewerken van een wiki of iemand heeft met de hele wiki verwijderd
	Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De docent ziet wie het heeft gedaan. 2. De docent maakt de fout ongedaan door de vorige versie terug te zetten.
	Post-conditie:	De wiki is hersteld.
Wireframe	Versie beheer	

Use case nummer:	UC-006
Actor	Student, Docent. Wordt nu “Ingelogde gebruiker” genoemd.
Use case naam:	Artikel aanmaken.
Samenvatting:	Als Ingelogde gebruiker wil ik artikelen kunnen toevoegen aan de wiki, zodat ik informatie kan toevoegen.
Preconditie:	Gebruiker is ingelogd.
Main scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. De Ingelogde gebruiker ziet de webpagina in (zie UC-001). 2. De Ingelogde gebruiker voegt een artikel toe. 3. De Ingelogde gebruiker slaat het artikel op.
Post-conditie:	Het artikel is toegevoegd
Wireframe	Postpagina

Sitemap



Figuur 4



Figuur 5

Text label	Intended content
Aanmelden	Navigeer naar de inlogpagina
Inloggen	Log in en navigeer naar de vorige pagina
Homepagina	Navigeer naar de indexpagina van de website
Navigatie	Navigeer naar de navigatie pagina
Home	Logo die linkt naar de indexpagina van de website
Recente wijzigingen	Navigeert naar een pagina met recente wijzigingen
Overleg	Navigeert op huidige pagina naar het Overleg tabblad
Brontext bekijken	Navigeert op huidige pagina naar het Brontext bekijken tabblad
Geschiedenis weergeven	Navigeert op huidige pagina naar het Geschiedenis weergeven tabblad
Hoofdpagina	Navigeert op huidige pagina naar het Hoofdpagina tabblad

Over	Navigeert naar de Over pagina
------	-------------------------------

Wireframes

Wireframe van de homepage

Op de homepage staat een inleidende tekst waarin het doel van de billy wordt uitgelegd. Dit is de eerste pagina die je te zien krijgt wanneer je de applicatie opstart.



Figuur 6: [uc-001](#)

Wireframe de loginpagina

Deze pagina kan bereikt worden d.m.v. het aanklikken van de aanmeldknop op één van de andere pagina's. Binnen deze pagina vult de gebruiker zijn of haar gegevens in en bevestigt om in te loggen. Inloggen geeft toegang tot de edit pagina (zie [figuur 8](#)) en de post pagina (zie figuur 9)

Aanmelden

Emailadres

Wachtwoord

Aanmelden

[Wachtwoord Vergeten?](#)

Figuur 7: [uc-003](#)

Wireframe van de editpagina

Titel

Select

Select

×

Artikel inhoud

Save Changes

Figuur 8. De wireframe voor het aanpassen van een artikel. Dit is een popup over het huidige scherm. [uc-002](#)

Wireframe van de postpagina

The wireframe shows a modal window for creating a new article. At the top, there is a header bar containing a text input field labeled 'Titel', two dropdown menus labeled 'Select', and a close button 'X'. Below this header is a large text area labeled 'Artikel inhoud'. At the bottom of the modal is a prominent blue button labeled 'Save Changes'.

Figuur 8. De wireframe voor het aanmaken van een nieuw artikel. Dit is een popup over het huidige scherm. [uc-006](#)

Wireframe van de artikelpagina

The wireframe depicts a full-page layout for viewing an article. On the left is a vertical sidebar with a logo placeholder at the top and five red navigation buttons: 'Home', 'Navigatie', 'Hoofdpagina', 'Recente wijzigingen', and 'Over'. The main content area has a top header with a 'Welcome back, ...' message, a navigation menu (Hoofdpagina, Overleg, Lezen, Brontekst bekijken, Geschiedenis weergeven), and a search bar. Below the header, the article title 'Artikel' is displayed with font size controls and buttons for 'Bewerken', 'Nieuw artikel', and 'Nacht mode'. The article content area is labeled 'Artikel inhoud'. At the bottom, a section states 'Deze pagina is voor het laatst bewerkt op ...' followed by a 'Categorieën:' section with two rows of category links: Software, Gebruikersinteractie, Organisatieprocessen, Infrastructuur, Hardware interfacing, Analyseren, Adviseren, Ontwerpen, Realiseren, and Manage and Control. A final row of links includes Privacybeleid, Over Billy, and Voorbehoud.

Figuur 9. De wireframe voor het inzien van een artikel. Use cases: [uc-001](#)

Wireframe van de navigatie matrix

	Software	Gebruikersinteractie	Organisatieprocessen	Infrastructuur	Hardware interfacing
Analyseren	x	x	x	x	x
Adviseren	x	x	x	x	x
Ontwerpen	x	x	x	x	x
Realiseren	x	x	x	x	x
Manage and control	x	x	x	x	x

Figuur 10. De wireframe van de navigatie matrix. Use cases: [uc-004](#)

Wireframe van de versie beheer

Inhoud	<p>Welkom op de Software Analyseren pagina! test 2<
Bewerkt op	Tuesday 19 January 2021
Categorie	Software
Subcategorie	Analyseren
Gebruiker	notadmin
Terugzetten	<button>Zet deze terug</button>

Figuur 11. [uc-005](#).

Sprint review

Hieronder zullen we per sprint laten zien wat we gedaan hebben. Dit staat ook in de README aangegeven.

Sprint 1

Hier hebben we aan twee user stories gewerkt, deze hebben wij onderverdeeld in kleinere problemen.

- **Als gast wil ik de wiki kunnen zien zodat ik de informatie die daar beschikbaar is kan lezen.**
 - Wireframe indexpagina
 - HTML Indexpagina
 - CSS indexpagina
 - JS indexpagina
- **Als gebruiker wil ik in kunnen loggen en mijn kennis toevoegen aan de wiki.**
 - Wireframe inlogpagina
 - HTML inlogpagina
 - CSS inlogpagina
 - JS inlogpagina

Ook hebben wij deze sprint aan andere dingen gewerkt zoals:

- Het creëren van de database
- De Spring backend setup

Al deze user stories en uitgewerkte problemen hebben we verwerkt in het systeem.

Sprint 2

In deze sprint hebben we aan vier user stories gewerkt, we hadden in deze sprint ook de meeste tijd.

- **Als een gebruiker wil ik de categorieën opgedeeld hebben in een matrix, zodat de informatie makkelijk te vinden is.**
 - Het opslaan van artikelen in de backend database.
 - De matrix categorieën toevoegen aan de wiki.
- **Als gebruiker wil ik wiki artikelen kunnen aanpassen zodat ik informatie kan toevoegen of updaten.**
 - Wireframe editpagina
 - HTML editpagina
 - CSS editpagina
 - JS editpagina
 - Artikel toevoegen knop
- **Als een systeembeheerder wil ik dat alleen geregistreerde gebruikers de wiki kunnen veranderen zodat er geen ongewilde aanpassingen zijn.**
 - Een check in de code zetten die kijkt of de gebruiker de wiki mag aanpassen
- **Als een gebruiker wil ik een toegankelijkheidsmodus hebben op de wiki zodat ik met een onbekwaamheid nog steeds de site kan gebruiken**
 - Drie knoppen voor het veranderen van de font grote
 - Functionaliteit voor de drie knoppen
 - Donkere modus toevoegen

Ook hebben wij het volgende gedaan deze sprint:

- Heroku setup gedaan
- Dummy Data voor de database gemaakt

Al deze user stories en uitgewerkte problemen hebben we verwerkt in het systeem.

Sprint 3

In deze sprint hebben we aan drie user stories gewerkt, en deze ook weer onderverdeeld in kleinere problemen.

- **Als een systeembeheerder wil ik een versie control in het systeem hebben zodat ik kan zien wie wat veranderd heeft**
 - De gebruiker toevoegen aan de informatie van een veranderde artikel
 - Deze informatie laten zien
- **Als een systeembeheerder wil ik het de wiki terug kunnen zetten naar vorige versies zodat er geen informatie verloren gaat**
 - Een tabel toevoegen in elk artikels geschiedenis tabblad
 - De geschiedenis toevoegen aan dit tabel
 - Een knop toevoegen met de functionaliteit om het artikel terug te kunnen zetten
- **Als een gebruiker wil ik de wiki kunnen doorzoeken, zodat ik snel de informatie kan vinden die ik nodig heb**
 - Een get request maken die alle artikels oproept
 - Een zoeksuggestie maken in de zoekbalk

Naast deze drie use cases hebben wij ook aan het volgende gewerkt:

- Een knop toevoegen die een popup maakt voor het aanmaken van een artikel

Al deze user stories en uitgewerkte problemen hebben we verwerkt in het systeem.

Workload

Visie/Scope document

Visie/Scope document	Inleiding	Organisatorische context	Aanleiding project	Actoren	Bedrijfsprocesanalyse	User stories	Knelpunten
Michel Kwantes	Schrijven inleiding	Gemaakt voor missie en visie					Uitschrijven knelpunten
Jim van Haren			Schrijven aanleiding	Uitschrijven actoren			
Tygo Steenbergen					Maken model		
Joost Buiting						Uitschrijven user stories	
Gerson Mak		Maken organogram					

Functioneel ontwerp

Functioneel ontwerp	Inleiding	Domein model	Toestands diagram	Use case diagram	Use case templates	Sitemap	Wireframes	Sprint review
Michel Kwantes	Uitwerking				Editpagina use case gemaakt	Sitemap 1 gemaakt	Editpagina wireframe	Uitgesproken
Jim van Haren						Sitemap 2 gemaakt	Login pagina	
Tygo Steenbergen					Uitwerking		Home pagina wireframe	
Joost Buiting				Met plantUML gemaakt	Uitwerking		Overige wireframes	
Gerson Mak	Opzet	Met plantUML gemaakt	Met plantUML gemaakt			Sitemap verder uitgewerkt	Navigatie matrix wireframe	

Code

Code	Back-end	Custom elements	Opmaak	Overig
Michel Kwantes		Recent History show categories	Side nav bar buttons table opmaak	Functionaliteit in de maincontainer
Jim van Haren		Logo element search bar	Search bar feedback opmaak	
Tygo Steenbergen		Modals wijzigen en maken van artikelen show history	Css voor modals	
Joost Buiting		Category matrix side navigation topnav		
Gerson Mak	Opzet database opzet rest service	Opzet custom elements Main container nav button Artikel zoeken	Opmaak van standaard pagina	