|  |  |
| --- | --- |
|  | Projectdocument – NS Zuil |
|  |  |
|  | Jimmy Bierenbroodspot  1804439 v0.1  9/21/21 |

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc83124364)

# Inleiding

## Aanleiding

[Aanleiding voor het document]

[Hoe is het ontwerp tot stand gekomen]

## Doelstelling

[Waarom stel ik dit document op]

## Opzet

[Samenhang binnen het project]

## \*Doelgroep

## \*Leeswijzer

# Functionaliteit

Het systeem bestaat uit drie modules: computerzuil, moderatie, scherm. Deze modules zullen samenwerken samen met de API van Twitter om ervoor te zorgen dat reizigers in de vorm van een tweet hun mening op een scherm op een NS-station kunnen delen. Hiervoor zijn wat ICT-voorzieningen nodig: Een computerzuil voor het invoeren van berichten, een computer voor het modereren van berichten, een database, internetverbinding en een scherm voor het weergeven van de Tweets. Hieronder zal er per module beschreven worden wat ze doen.

## Module 1: Computerzuil

De computerzuil staat op een station van NS. Dit is in de vorm van een webpagina die intern op de zuil bereikbaar is er wordt geacht dat de gebruiker die niet kan aanpassen: scherm verkleinen, scherm sluiten of url aanpassen. Op deze pagina zijn velden voor de volgende gegevens: voornaam, achternaam, tussenvoegsel en bericht. Alle velden behalve bericht zijn optioneel. Het bericht kan maximaal 140 karakters lang zijn. Als alle gewenste gegevens zijn ingevuld kan er op versturen gedrukt worden. Het bericht wordt opgeslagen in een database samen met het station waar de zuil zich bevind en is klaar om gemodereerd te worden.

## Module 2: Moderatie

Het modereren begint als een moderator inlogt. De moderator krijgt dan een enkel bericht te zien en kan dan kiezen voor accepteren of weigeren. Als de moderator kiest voor accepteren wordt het bericht met de status ‘geaccepteerd’ in de database te staan. Als de moderator kiest voor weigeren komt het bericht met de status ‘geweigerd’ in de database te staan. Naast de status wordt ook de moderator en tijd van moderatie aan het bericht gekoppeld. Als een bericht geaccepteerd is wordt die met behulp van de twitter API getweet.

## Module 3: Scherm

Het scherm is een scherm op een NS-station waar de tweets die in module 2 getweet zijn op worden weergeven. Een aantal van de meest recente tweets worden weergeven met eventuele naam. Als er een tijd geen tweets zijn gepost wordt het weerbericht voor de plaats van het station weergeven.

# Gedrag

## Diagram Description automatically generatedBPMN

## Use case

Hieronder zie je een use case diagram met één systeem en twee actoren: Klan ten Moderator. Klant heeft een use case waarin diegene een bericht kan schrijven. Voor een moderator om iets te doen moet diegene eerst inloggen. Vervolgens kan de moderator ervoor kiezen om het overzicht met geweigerde berichten te bekijken. Ook kan de moderator berichten accepteren en weigeren. Hiervoor moet de use case van de actor klant wel uitgevoerd zijn. Diagram, schematic

Description automatically generated

## Actor beschrijving

|  |  |
| --- | --- |
| Actor naam | Beschrijving |
| Klant | De klant is een reiziger die zich begeeft op een NS-station. Als de klant besluit een mening te uiten over NS kan de klant dat met het programma doen. De klant kan dan een bericht van 140 karakters invoeren. Ook kan de klant ervoor kiezen om een voornaam, tussenvoegsel en achternaam mee te geven. De klant kan zijn of haar tweet bekijken op een scherm. |
| Moderator | De moderator is iemand die onder opdracht van NS werkt. De moderator heeft een unieke inlognaam en wachtwoord die diegene kan gebruiken om in te loggen. Dee moderator kan ervoor kiezen om berichten te weigeren of accepteren. De moderator kan ook besluiten een overzicht van de geweigerde berichten te bekijken. Het doel van de moderator is om berichten een voor een te modereren tot er geen berichten meer zijn. De goedgekeurde berichten worden weergeven als tweet op een scherm. |

## Use case beschrijving

### PROJ A 01

|  |  |
| --- | --- |
| ID | PROJ\_A\_01 v0.1 |
| Naam | Bericht schrijven |
| Actoren | Klant |
| Samenvatting | Systeem wacht op klant om een bericht van <= 140 karakters en hun naam in te voeren (i). Systeem slaat bericht vervolgens op in database (o). |
| Scenario | 1. Systeem wacht op invoer van bericht. 2. Klant voert bericht in. 3. Als bericht > 140.    1. Systeem geeft foutmelding (Postconditie 2). 4. Als klant naam invoert.    1. Systeem slaat bericht, naam en datum op in de database (Postconditie 1). 5. Anders.    1. Systeem slaat bericht en datum op in systeem (Postconditie 1). |
| Postcondities | 1. Bericht is opgeslagen in database. 2. Er gebeurt niks. |

### PROJ A 02

|  |  |
| --- | --- |
| ID | PROJ\_A\_02 v0.1 |
| Naam | Inloggen |
| Actoren | Moderator |
| Samenvatting | Systeem wacht op gebruikersnaam (i) en wachtwoord (i) en valideert die dan tegen de database. Actor kan nu berichten modereren (o). |
| Scenario | 1. Systeem wacht op invoer van gebruikersnaam en wachtwoord. 2. Actor verstrekt deze gegevens. 3. Als gebruikersnaam ontbreekt.    1. Systeem geeft foutmelding (Postconditie 2). 4. Als wachtwoord ontbreekt.    1. Systeem geeft foutmelding (Postconditie 2). 5. Als gebruikersnaam en wachtwoord correct is.    1. Systeem logt actor in (Postconditie 1). 6. Anders.    1. Systeem geeft foutmelding (Postconditie 2). |
| Postcondities | 1. Actor is ingelogd. 2. Er gebeurt niks. |

### PROJ A 03

|  |  |
| --- | --- |
| ID | PROJ\_A\_03 v0.1 |
| Naam | Bericht accepteren |
| Actoren | Moderator |
| Precondities | 1. Actor is ingelogd. 2. Er zijn berichten beschikbaar. |
| Samenvatting | Systeem weergeeft een enkel bericht en actor kiest accepteren (i). Systeem Weergeeft bericht op scherm (o). |
| Scenario | 1. Systeem weergeeft één bericht. 2. Actor kiest accepteren. 3. Systeem markeert bericht als geaccepteerd in database. 4. Systeem weergeeft bericht op scherm (Postconditie 1). |
| Postcondities | 1. Bericht wordt weergeven. |

### PROJ A 04

|  |  |
| --- | --- |
| ID | PROJ\_A\_04 v0.1 |
| Naam | Bericht weigeren |
| Actoren | Moderator |
| Precondities | 1. Actor is ingelogd. 2. Er zijn berichten beschikbaar. |
| Samenvatting | Systeem weergeeft een enkel bericht en actor kiest weigeren (i). Systeem markeert bericht als geweigerd in database (o). |
| Scenario | 1. Systeem weergeeft een enkel bericht. 2. Actor kies weigeren. 3. Systeem markeert bericht als geweigerd in database (Postconditie 1). |
| Postcondities | 1. Bericht is gemarkeerd als geweigerd. |

### PROJ A 05

|  |  |
| --- | --- |
| ID | PROJ\_A\_05 v0.1 |
| Naam | Overzicht bekijken |
| Actoren | Moderator |
| Precondities | 1. Actor is ingelogd. |
| Samenvatting | Systeem wacht het openen van het overzicht (i). Systeem weergeeft geweigerde berichten (o). |
| Scenario | 1. Systeem wacht op openen van overzicht. 2. Actor kiest voor het openen van overzicht. 3. Systeem weergeeft berichten gemarkeerd als geweigerd (Postconditie 1). |
| Postcondities | 1. Overzicht wordt weergeven. |