

Bestelsysteem

PROJECTDEFINITIE
VERSIE: 3.0

Organisatie:

Gemeente Almere Michel van Breda | Aard-Jan van der Gaag

Begeleidend Docent:

Stephan Hoeksema | Arie Ismaïel

Studenten:

Jari Knoop (S1200104) | Dorian Baies (S1202418) | Kim Nguyen (S1133482)

Datum: 9 juli 2024

Gemeente Almere



INLEIDING

Voor de Gemeente Almere wordt het Bestelsysteem ontwikkeld. In dit document wordt uitgelegd wat het project inhoudt, hoe het wordt aangepakt en wie de stakeholders zijn.

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	1
1 Projectdefinitie	5
1.1 Aanleiding.....	5
1.2 Projectgrenzen	5
1.3 Voorwaarden	5
1.4 Projectaanpak.....	6
2 Definition of Done	7
3 Stakeholders	8
3.1 Identificatie stakeholders	8
Ontwikkelteam	8
Klant	8
Docenten	8
Lisa	8
Toekomstige stagairs	9
Afdeling financiën	9
Contactgegevens.....	9
Interne stakeholders	9
Externa stakeholders	9
Interface Stakeholders	9
3.2 Stakeholder analyse	9
Ontwikkelteam	9
Klant	10
Docenten	10
Lisa	10
3.3 Stakeholdermatrix.....	10
4 Product goal & Vision	11
4.1 Product goal	11
4.2 Product vision	11
4.3 Doelgroep.....	11
4.4 Product.....	11
5 Concurrentie	12
6 Inkomsten	12
7 Kosten.....	12
8 Verkoopkanalen.....	12
9 Ontwerpdocumenten	13

9.1	Wireframes	13
9.2	Mock ups	14
	Navigatiebalk.....	14
	Registreren.....	14
	Inlog.....	15
	Homepage.....	15
	Bestelformulier.....	16
	Datamanagement.....	17
	Gebruikersmanagement.....	18
9.3	Activiteitendiagram	19
9.3	ERD	21
10	Azure DevOps	0
10.1	Export.....	0
	Prioriteiten	0
	Rollen	0
10.2	Overzicht	0
10.3	User Stories	1
11	SCRUM.....	26
11.1	Wat is Agile?	26
11.2	Wat is SCRUM?	26
11.3	Evenementen.....	27
	Daily stand ups	27
	Sprint planning	27
	Sprint reviews	27
	Sprint retrospective.....	27
	Gemeente contact.....	27
11.4	Artefacts.....	27
	Increment.....	27
	Product Backlog	28
	Sprint Backlog	28
11.5	Rollen.....	28
12	Projectdocumentatie.....	30
12.1	Planning	30
12.2	Risicomanagement	31
12.3	Installatiehandleiding Bestelsysteem	32
	Installatie	32

Default admin account.....	32
Referenties.....	33

1 PROJECTDEFINITIE

Onze opdracht heet: Het Bestelsysteem. Dit wordt uitgevoerd voor de Gemeente Almere. De gemeente Almere gaat over besluiten voorbereiden en uitvoeren. Hiernaast verzorgen zij de paspoorten, afval inzamelen en het onderhoud van openbare ruimtes (Het Stadsbestuur | Almere, z.d.).

Hun principes zijn (Almere Principles | Almere,z.d.):

1. Koester diversiteit
2. Verbind plaats en context
3. Combineer stad en natuur
4. Anticipeer op verandering
5. Blijf innoveren
6. Ontwerp gezonde systemen
7. Mensen maken de stad

1.1 AANLEIDING

De afdeling Financiën van de gemeente gebruikt op dit moment een bestelsysteem om haar inkopen te doen. Dit systeem is in een Excel-bestand, wat zij graag zouden willen moderniseren naar een website om het bestelproces te versnellen.

Onze taak is om een gebruiksvriendelijk en efficiënte website te ontwerpen en bouwen, met dezelfde de functies als in hun Excel-bestand. De website zal worden gebouwd in Laravel.

Het nieuwe bestelsysteem zal worden gebruikt door de afdeling Financiën van de Gemeente Almere.

1.2 PROJECTGRENZEN

Wat wel wordt uitgevoerd:

- Een werkende website waar gebruikers een bestelling kunnen plaatsen.
- Installatie instructies om het project lokaal te draaien.
- Project documentatie met informatie over het project en betrokkenen wordt opgeleverd.

Wat wel wordt niet uitgevoerd:

- Website wordt niet onderhouden en er wordt geen ondersteuning aangeboden na de oplevering.
- Database wordt niet onderhouden na de oplevering.
- Het plaatsen van bestellingen wordt niet uitgevoerd door de projectleden. Alleen de functionaliteiten de website worden gerealiseerd.
- Integratie met een ander systeem wordt niet uitgevoerd, ook niet na de oplevering.

1.3 VOORWAARDEN

Om het project succesvol af te ronden hebben we een goede samenwerking nodig binnen het projectteam. Goede communicatie, een realistische en overzichtelijk planning horen hierbij, daarom gaan we Azure DevOps gebruiken om de backlog en sprints bij te houden. De communicatie zal verlopen via Discord.

Ook hebben we de goedkeuring van onze klant nodig voordat we iets kunnen uitvoeren. Om twee weken hebben we een sprintreview met hem om onze voortgang te bespreken en goedkeuring te krijgen voor de volgende stap.

1.4 PROJECTAANPAK

We gaan de Agile ontwikkelmethode gebruiken voor het project. Dit betekent dat er zal worden gewerkt in sprints van twee weken. Aan het einde van een sprint kijken we terug op wat er is gebouwd, samen met de klant. Ook wordt er gekeken naar wat goed en minder goed ging, en hoe we deze kennis kunnen meenemen naar de volgende sprint.

De backlog en sprints worden bijgehouden in Azure DevOps.

Voor het eindproduct zal vlak aan het einde van elke sprint tests worden gedaan om na te gaan of de functies werken zoals het hoort en of ze voldoen aan de User Stories. Hiermee wordt de kwaliteit bewaakt.

2 DEFINITION OF DONE

Hier wordt beschreven wanneer het project succesvol is afgerond.

Hierbij zijn de volgende punten van toepassing:

- Code is geschreven in Laravel.
- Alle functionaliteiten werken en voldoen aan hun individuele acceptatiecriteria.
- Website is getest en geven geen foutmeldingen.
- Website ziet eruit als de mock ups.
- Installatiehandleiding is aanwezig in het project.
- Documentatie is bijgewerkt naar de laatste versie.

3 STAKEHOLDERS

3.1 IDENTIFICATIE STAKEHOLDERS

Stakeholders zijn de mensen of groepen die belang hebben bij een project. In dit geval het nieuwe bestelsysteem voor de Gemeente. Stakeholders kunnen invloed hebben op beslissingen, invloed hebben op het resultaat of hebben simpelweg belang hebben bij het project.

ONTWIKKELTEAM

Het ontwikkelteam zijn wij (Jari, Kim en Dorian). Wij zijn de ontwikkelaars voor dit project en de interne stakeholders van het bestelsysteem. In overleg met de klant creëren wij een nieuw webapplicatie voor de Gemeente. Ons rol is om het oude bestelsysteem wat via Excel gaat te vernieuwen en vervangen. Hiervoor maken we wireframes, mockups en user stories. Wanneer de klant deze goedkeurt, dan kunnen we de applicatie bouwen. Het belangrijk voor het ontwikkelteam om vragen te stellen als iets niet duidelijk is. Goede communicatie zorgt ervoor dat het product zo veel mogelijk voldoet aan de behoeften van de klant.

KLANT

De klanten van dit project zijn Aard-Jan en Michel. Aard-Jan is het afdelingshoofd van financiën en de klant die dit project voorstelde aan ons. De afdeling van Aard-Jan is de afdeling die met het nieuwe systeem moet gaan werken. Hun mening en bijdrage heeft invloed op het project. Bijvoorbeeld wanneer het hun meer tijd kost om vragen van het ontwikkelteam te beantwoorden, dan zal de vooruitgang van het project ook langzamer worden. Het is belangrijk dat ze duidelijke antwoorden kunnen geven op vragen, voor zo ver ze kunnen. Dit zorgt ervoor dat het product voldoet aan hun verwachtingen.

DOCENTEN

Stephan en Arie zijn de docenten van het vak Labs1 die ondersteuning bieden voor het proces van het project en de beoordelaars van de documentatie en het project zelf. Op basis van het resultaat worden er studiepunten gegeven voor het project. Zij hebben hoge invloed en veel interesse bij het project, omdat hun doel is ons zo goed mogelijk te begeleiden, zodat we het vak met een voldoende kunnen afsluiten.

De gemeente de algemene organisatie voor het project. De gemeente Almere ontstond in 1984. De gemeente zelf heeft geen hoog belang aangezien het ook een hoop andere afdelingen heeft.

LISA

Lisa is stagiair binnen de gemeente en de beoordelaar voor de gemeente van het project. Zij heeft de rol van Aard-Jan en Michel gekregen om de beoordeling te geven voor beide groepen die werken aan een nieuw bestelsysteem. Zij kiest ook wie van de twee groepen het beste systeem gemaakt heeft en gekozen wordt voor deployment. Haar mening beïnvloedt de meningen van de klant, omdat zij is aangewezen als mede-beoordelaar.

TOEKOMSTIGE STAGAIERS

De toekomstige stagiairs zijn de stagiairs die na ons het project verder overnemen en mogelijk uitbreiden. Volgens Michel kunnen wij volgend jaar ook de stagiairs bij de gemeente worden die verder gaat met die bestelsysteem. Hun hebben hoge interesse, maar weinig belang voor dit project. Voor hen is het belangrijk om te weten hoe ze het project lokaal kunnen draaien en hoe de functionaliteiten in elkaar zit.

AFDELING FINANCIËN

De afdeling van financiën waar Aard-Jan over gaat zijn de gebruikers die gaan werken met het nieuwe bestelsysteem. Zij hebben hoge interesse voor het nieuwe bestelsysteem, omdat zij er mee moeten werken. Maar hebben weinig macht over de productie van het project.

CONTACTGEGEVENS

- Docenten Stephan: s.hoeksema@windesheim.nl
- Docent Arie: a.ismaiel@windesheim.nl
- Klant Aard-Jan: ajvdgaag@almere.nl
- Klant Michel van Breda: mjpvbreda@almere.nl

INTERNE STAKEHOLDERS

- Jari Knoop
- Dorian Baies
- Kim Nguyen

EXTERNA STAKEHOLDERS

- De docenten (Stephan en Arie)
- De klant (Aard-Jan en Michel van Breda)
- De gemeente
- Beoordelaar gemeente (Een stagiaire - Lisa)
- Toekomstige stagiaires/ontwikkelaars

INTERFACE STAKEHOLDERS

- De afdeling van de klant (de gebruikers)

3.2 STAKEHOLDER ANALYSE

Hier wordt beschreven waarom elke stakeholder belangrijk is voor het project en wat hun invloed hierop is.

ONTWIKKELTEAM

Hun rol is om op basis van de wensen en behoeften van klanten een website te ontwikkelen. Hierbij is kennis van programmeren, samenwerking en planning nodig. Een actieve deelname is belangrijk om het project te kunnen afronden.

KLANT

De rol van de klant is om hun wensen en behoeften duidelijk te maken. Ook geven zij antwoord op vragen en voorstellen van het ontwikkelteam. Zij hebben invloed het eindproduct vanwege hun visie.

DOCENTEN

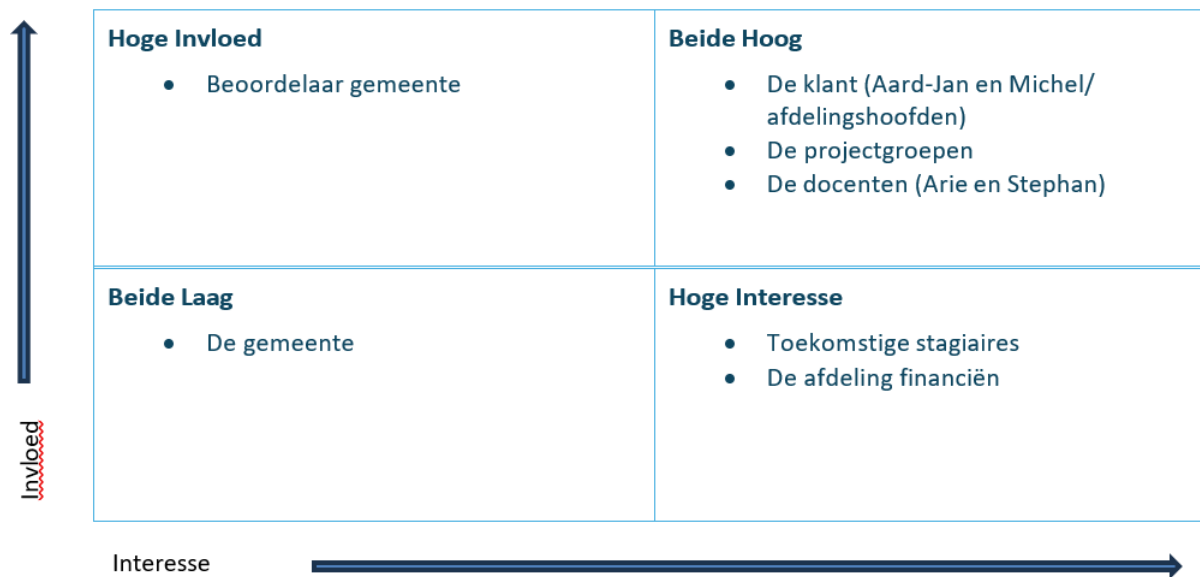
Onze docenten begeleiden ons rondom project, zoals contact leggen met de klant, het project uitvoeren en voor technische vragen kunnen we ook bij hen terecht.

LISA

Zij gaat ons project beoordelen, wat invloed kan hebben op een eventuele stage bij de Gemeente. Ook heeft zij invloed op welke Bestelsysteem in productie zal worden gezet.

3.3 STAKEHOLDERMATRIX

Hieronder is de stakeholdermatrix te zien. De verticale pijl laat de invloed van de stakeholders van laag naar hoog zien en de horizontale pijl weergeeft de interesse van laag naar hoog.



4 PRODUCT GOAL & VISION

Hieronder kunt u lezen over ons doel voor het product en de verschillende delen waaruit onze visie bestaat

4.1 PRODUCT GOAL

Ons doel is om een efficiënte en gebruikersvriendelijke webapplicatie van te maken die het plaatsen van bestellingen versnelt en efficiënter maakt wanneer de Gemeente dit systeem met hun systeem implementeert. De ervaring en efficiënte van het bestelsysteem wordt sterk verbeterd, waardoor medewerkers en beheerders overzichtelijker te werk kunnen gaan. Hierdoor zullen minder fouten in een bestelling worden gemaakt ten opzichte van het gebruik van hun oude systeem in Excel. Het doel voor ons als ontwikkelaars is om aan alle user-stories te voldoen en de eisen van de opdrachtgever te behalen en te presenteren bij de oplevering. De user-stories zijn als work-items ingedeeld in de sprintplanning, zodat wij doelgericht alle doelen kunnen halen. Bij het einde van de periode overhandigen wij het eindproduct aan de opdrachtgever, waardoor zij een efficiënter en gebruikersvriendelijker bestelsysteem hebben.

4.2 PRODUCT VISION

Onze visie is om het huidige bestelsysteem te verbeteren in aspecten zoals betere gebruikerservaring betreft het aanmaken en hervatten van bestellingen. En in aspecten als duidelijker overzicht en moderner design. Door de website overzichtelijker te maken worden meer gebruikersfouten voorkomen bij het aanmaken van een bestelling. Het doel is ook dat dit product voor de aankomende jaren gebruikt zal worden door de afdeling financiën. En dat de toekomstige ontwikkelaar de mogelijkheid heeft om dit uit te breiden en updaten. Tot slot moet dit nieuwe bestelsysteem kan de gemeente geld besparen doordat gebruikers sneller en foutloze bestellingen kunnen aanmaken.

4.3 DOELGROEP

Onze doelgroep zijn medewerkers van de gemeente Almere die werken met het huidige bestelsysteem. We hopen met dit product een betere ervaring te maken voor de huidige gebruikers van het systeem.

4.4 PRODUCT

Het product is een website gebaseerd op een bestaand bestelsysteem. Door middel van het bestelsysteem kan de gemeente facturen genereren en doorsturen naar de afdeling Financiën. Dit nieuwe bestelsysteem wordt opgezet met Laravel. Wij hebben gekozen voor Laraval, omdat het precies voldoet aan de eisen van de klant. Laravel is een framework voor PHP waarmee wij de gewenste frontend kunnen bouwen met HTML en CSS. En de backend zoals de database kunnen wij met behulp van PHP en Mysql opzetten.

5 CONCURRENTIE

Onze enige concurrentie op het moment zijn onze medestudenten, Joel, Emma en Rik. Aangezien het beste product van de twee groep daadwerkelijk gebruikt gaat worden.

6 INKOMSTEN

Monetaire inkomsten zullen niet verwacht worden, wel is de hoop dat we dankzij dit project meer kans hebben op een mogelijke stage bij de klant.

7 KOSTEN

Het huidige project kost geen geld, wel is er een mogelijkheid dat het product dat zich op dit project zal baseren kosten op zich draagt.

8 VERKOOPKANALEN

Dit product is niet bedoeld voor verkoop, wel hopen wij op een goeie mond-tot-mond aanbeveling van onze klant aan hun connecties.

9 ONTWERPDOCUMENTEN

9.1 WIREFRAMES

De resolutie van de wireframes zijn 1920 x 1080, omdat de website is bedoeld voor laptops en pc's.

De eerste balk bovenaan stelt de Navigatiebalk voor. Aan de linkerkant is er een uitlogknop, en aan de andere kant is een supportknop. Deze balk is te zien na het inloggen.

Een gebruiker kan een normale gebruiker zijn of admin zijn. Gebruikers kunnen bestellingen plaatsen. De admin kan bestellingen aanpassen en de database beheren, wat een normale gebruiker niet kan doen.



9.2 MOCK UPS

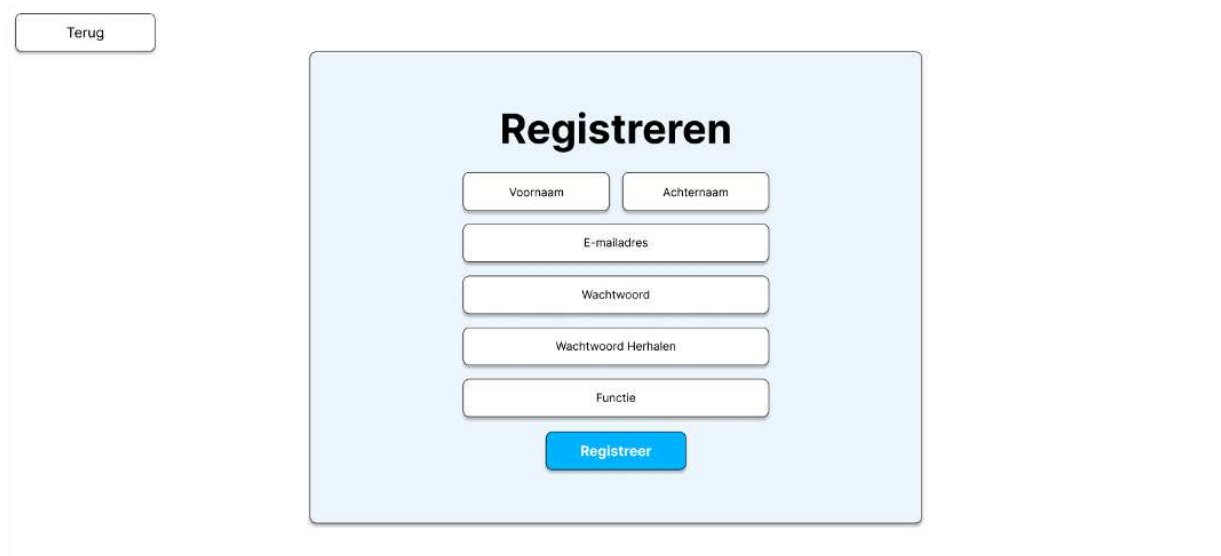
NAVIGATIEBALK

De navigatiebalk bevat de gebruikersnaam van de gebruiker die is ingelogd met een icon. Verder bevat de navigatiebalk een logo van de gemeente. Ook zit er rechtsboven een supportknop die je doorstuurt naar een pagina met een uitleg van het bestelsysteem en hoe de gebruiker dit moet gebruiken. Tot slot bevat de navigatiebalk een uitlog knop om als gebruiker uit te loggen. De navigatiebalk staat vast boven de pagina en op elke pagina aanwezig.



REGISTREREN

Op de registratie pagina kunnen gebruikers een nieuw account aanmaken door de volgende informatie in te voeren: voornaam, achternaam, email, wachtwoord, wachtwoord herhalen en functie. Als een input niet geldig is ontvangt de gebruiker een foutmelding met de gebruiker moet wijzigen.

A registration form titled 'Registreren' in bold black text. The form is contained within a light blue rectangular box. At the top left of the page, outside the box, is a 'Terug' button. Inside the box, there are six input fields: 'Voornaam', 'Achternaam', 'E-mailadres', 'Wachtwoord', 'Wachtwoord Herhalen', and 'Functie'. Below these fields is a blue 'Registreer' button.

INLOG

Via de inlogpagina kan de gebruiker inloggen doormiddel van gebruikersnaam en wachtwoord te gebruiken. Als de gebruiker een foute input opgeeft, krijgt hij of zij een foutmelding met inloggen.

Login

Log in

Registreren

[Wachtwoord vergeten?](#)

HOMEPAGE

Op de homepage kan de gebruiker nieuwe bestellingen aanmaken, oude bestelling herhalen en onafgeronde bestellingen hervatten. Ook is er een bestelling overzicht met de tijden, bestelling nummer en status. De administrator opties zijn alleen zichtbaar als je als administrator bent ingelogd.

Bestelopties

Nieuwe Bestelling

Bestelling Herhalen

Onafgeronde Bestelling Hervatten

Administrator Opties

Databasebeheer

Gebruikersbeheer

Bestellingsoverzicht

Tijd	Bestelling	Status
15/3/2024	1248214809	Voltooid

BESTELFORMULIER

In het bestelformulier kan de gebruiker de benodigde data invoeren voor een de bestelling. Die later in een ander systeem ingevoerd wordt en gecontroleerd door een medewerker van de gemeente.

Terug

Bestelling

Datum

Gegevens Leverancier

Adres

Postcode

KvK-Nummer

Adresnummer E1

Annuleer

Akkoord

GEBRUIKERSMANAGEMENT

Bij de gebruikers beheer kan de administrator de lijst van gebruikers zien. De administrator kan gebruikers vanuit hier toevoegen, blokkeren en verwijderen. Ook is er een optie om een Excel- bestand met nieuwe gebruiker te importeren. Tot slot is er onder in een knop om naar de database beheer toe te gaan

Gebruikersbeheer

Huidige Gebruikers

Nieuwe Registraties

Excelbestand Uploaden

Gebruikers

Zoekbalk

Functie	Naam	Email	Acties
Besteller	Gaag AJ van der (Aard-Jan)	ajvdgaag@almere.nl	  

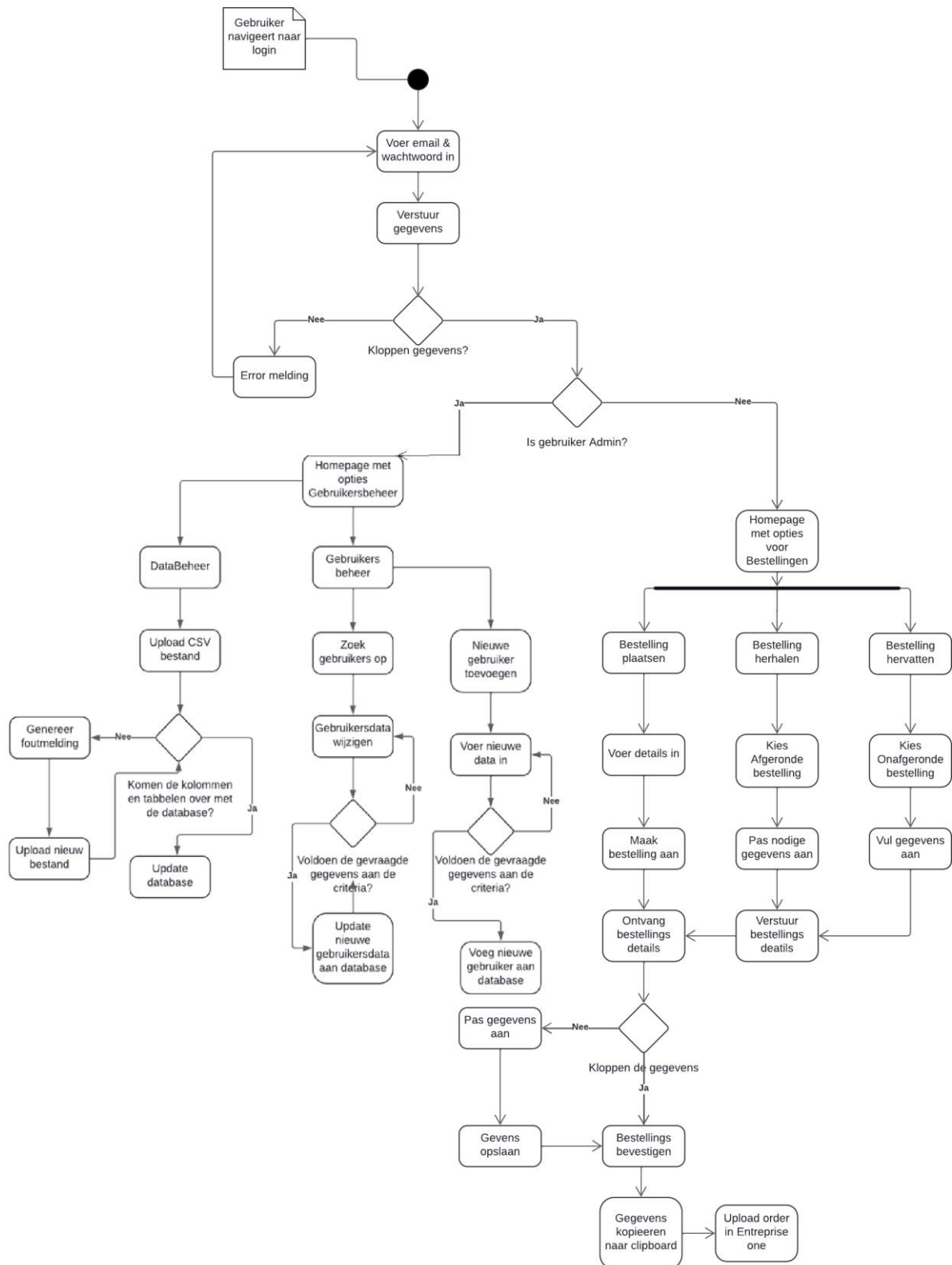
Databasebeheer

9.3 ACTIVITEITENDIAGRAM

Een activiteitendiagram, zoals hieronder, geeft weer wat het gedrag is van de Bestelsysteem.

Een gebruiker logt in, daarna kijkt het systeem of het een normale gebruiker is of een admin is. Als de gebruiker een normale gebruiker is, dan komt degene bij 'Homepage met opties voor Bestellingen'. Hier kunnen bestellingen worden geplaatst, herhaalt en hervat. Wanneer de gegevens kloppen, kan de bestelling worden bevestigd en dan worden de gegevens gekopieerd en kan het worden geplakt in Enterprise One om de bestelling te uploaden.

Is de gebruiker een admin, dat komt degene op 'Homepage met opties Gebruikersbeheer'. Als er wordt gekozen voor 'Databeheer', dan kan degene een CSV-bestand toevoegen en uploaden. Het wordt alleen geüpload als de tabel en kolommen van de CSV-bestand overeenkomen met de database. Wordt er gekozen voor 'Gebruikersbeheer', dan kan degene gegevens van bestaande gebruikers wijzigen en opslaan. Als laatste kan er worden gekozen voor 'Nieuwe gebruiker toevoegen'. Hiervoor moet je gegevens van de gebruiker toevoegen en opslaan.



PRIORITEITEN

Term	Omschrijving	Waarde
Moet hebben	Primaire functionaliteit, de applicatie kan niet zonder dit bestaan	1
Zou moeten hebben	Functionaliteit die de applicatie zou verbeteren, maar niet cruciaal is voor het functioneren ervan	2
Kan hebben	Optionele functionaliteit die gebruikers mogelijk zouden waarderen, maar niet van belang zijn voor het functioneren van de applicatie	3
Zal niet hebben	Extra functionaliteit waar geen middelen voor kunnen worden toegewezen	4

ROLLEN

De user story's kunnen de rol Gebruiker of Administrator hebben.

ID	Title	Work Item Type	Description	Acceptance Criteria	Priority
28583	Registratie	User Story	Als gebruiker wil ik me kunnen registreren, zodat ik kan inloggen.	Functioneel: * E-mail wordt geverifieerd * Alle gegevens worden opgeslagen in de database als de e-mail klopt Non-Functioneel: * Invoerveld Voornaam * Invoerveld Achternaam * Invoerveld E-mail * Invoerveld Wachtwoord * Secundair Invoerveld Wachtwoord * Keuzemenu Functie	1
28582	Inloggen	User Story	Als gebruiker wil ik kunnen inloggen, zodat ik mijn taken kan uitvoeren.	Functioneel: * Geregistreerde gebruikers kunnen inloggen en ingelogd blijven Non-Functioneel: * Invoerveld E-mail * Invoerveld Wachtwoord	1
28597	Bestelformulier	User Story	Als gebruiker wil een bestelformulier kunnen invullen, zodat ik een bestelling kan plaatsen.	Functioneel: * Als de akkoordknop gedrukt wordt en alle data geverifieerd is dan komt er een popup scherm met verzendopties * Als er een verzendoptie is gekozen dan worden de gegevens naar de juiste persoon gestuurd en wordt je herleidt naar het hoofdscherm Non-Functioneel: * Gegevens van Leverancier * Dropdown Naam * Dropdown Adres * Dropdown Postcode * Dropdown KVK nummer * Dropdown Adresnummer E1 * Gegevens van de bestelling * Invoerveld Omschrijving * Invoerveld Bedrag zonder btw * Kalender Gewenste Leverdatum * Checkbox Bedrag vermelden op de bestelbon * Checkbox Contact bekend met EnterpriseOne * Dropdown Contactnummer * Dropdown Naam besteller * Dropdown Naam budgethouder * Dropdown FIO route * Dropdown Kostenplaats * Dropdown Grootboekrekeningnummer * Dropdown Sublegder * Knop Akkoord & Verzenden	1
28587	Nieuwe bestellingen aanmaken	User Story	Als gebruiker wil een bestelling kunnen aanmaken, zodat ik een bestelling kan plaatsen.	Functioneel: * De knop leidt naar een leeg bestellingsformulier Non-Functioneel: * Knop Nieuwe bestelling	1
28599	Export functie	User Story	Als gebruiker wil een export functie, zodat ik het formulier kan kopiëren naar een andere bestand/plaats.	Functioneel: * Na het drukken op de knop wordt de informatie uit het formulier geformatteerd opgeslagen op de clipboard van de gebruiker Non-Functioneel: * Knop Kopieer Bestelgegevens	1
28584	Wachtwoord vergeten	User Story	Als gebruiker wil ik mijn wachtwoord kunnen terugvragen, zodat ik weer kan inloggen.	Functioneel: * Met behulp van email een verzoek kunnen indienen om wachtwoord te resetten Non-Functioneel: * Invoerveld E-mail	2
28601	Database onderhoud	User Story	Als administrator wil ik de database kunnen onderhouden, zodat ik data kan aanpassen.	Functioneel: * Bij elke actie die data aanpast wordt een bevestiging gevraagd voordat die wordt doorgevoerd * Getoonde tabel verandert als knop gedrukt wordt * Database moet geüpdatet kunnen worden met Excel bestanden Non-Functioneel: * Knop Data Toevoegen * Knop Data Verwijderen * Functie Data Wijzigen (Op klikken van een tabel element) * Invoerveld Zoeken * Knopgroep Tabellen	2
28602	Gebruikers management	User Story	Als administrator wil gebruikers kunnen managen, zodat ik hun registratie kan goedkeuren of gevens kan wijzigen.	Functioneel: * Per getoonde gebruiker werkt elke actie naar behoren * Nieuwe gebruikers worden toegevoegd aan de database Non-Functioneel: * Lijst met nieuwe registraties * Knop Verwijderen (Nieuwe registraties: Afkeuren) * Knop Wijzigen (Nieuwe registraties: Goedkeuren) * Checkbox Administratorrechten (Nieuwe registraties: Niet beschikbaar) * Knop Toevoegen * Invoerveld Zoeken	2

29520	Database opzetten	User Story			2
29522	Bestellingsoverzicht	User Story			2
28585	Navigatiebalk	User Story	Als gebruiker wil een navigatiebalk zien, zodat ik kan navigeren naar andere pagina's.	Functioneel: * Ingelogde gebruikers kunnen zien dat ze zijn ingelogd * Er is een knop om hulp te vragen Non-Functioneel: * Logo * Naam * Uitlogknop * Hulpknop	2
28592	Status van bestellingen	User Story	Als administrator wil een overzicht van alle bestellingen kunnen zien. Als gebruiker wil ik alleen mijn eigen bestellingen kunnen zien.	Functioneel: * Het overzicht laat per gebruiker hun eigen bestellingen zien * Een administrator kan alle bestellingen zien Non-Functioneel: * Overzicht Bestellingen	2
29418	Deployment	User Story	De live-gang voor de klant zodat het systeem door de klant gebruikt kan worden.		2
28590	Administrator opties	User Story	Als administrator wil een meer rechten hebben dan een normale gebruiker, zodat ik admin taken kan uitvoeren.	Functioneel: * Als administrator zijn alle extra functies zichtbaar en bruikbaar * Als non administrator zijn de administrator paginas en functies niet zichtbaar of bruikbaar Non-Functioneel: * Alle administrator knoppen zijn zichtbaar	3
28598	Verwerkoepies	User Story	Als gebruiker een bestelling kunnen verwerken, zodat ik het kan doorsturen voor akkoord.	Functioneel: * Een gebruiker kan een bestelling goedkeuren en doorsturen Non-Functioneel: * Gegevens wijzigen * Verzend naar collega / budgethouder * Akkoord en verzenden	3
28588	Onafgeronde bestellingen oppakken	User Story	Als gebruiker wil een onafgeronde bestelling kunnen oppakken, zodat ik het kan afronden.	Functioneel: * Leidt naar een overzicht van non afgeronde bestellingen. Non-Functioneel: * Knop Bestelling oppakken	4
28589	Bestelling Herhalen	User Story	Als gebruiker wil ik een bestelling kunnen herhalen, zodat ik het niet opnieuw het bestelformulier hoeft in te vullen.	Functioneel: * Leidt naar een overzicht van afgeronde bestellingen Non-Functioneel: * Knop Bestelling herhalen	4
29419	Testing	User Story	Het testen van het eindproduct		4

29536	Algemeen	User Story	<p>Voorblad * Bevat de naam van het project * Bevat de naam van de organisatie en de naam van de opdrachtgever * Bevat de naam van de Begeleidend Docent * Bevat versienummer en datum van de huidige versie * Bevat naam en studentnummer van de student Lay-out * Inhoudsopgave met paginanummers is aanwezig * De hoofdstukken zijn genummerd * De paginanummers zijn op de bladzijden aanwezig Taalgebruik * Helder en zakelijk geschreven met een duidelijke structuur * Correcte taal (gebruik van spelling- en grammaticacontrole, richtlijn max. 10 fouten per pagina) Onbekende begrippen worden eerst uitgelegd alvorens ze worden gebruikt Managementsamenvatting * De aanleiding van het onderzoek * De hoofdvraag en deelvragen * De methode van onderzoek die je hebt gebruikt * De resultaten en conclusie van je onderzoek * De aanbevelingen of adviezen Inleiding * Doel van het document</p>		2
29537	1: Projectdefinitie (waar en waarom?)	User Story	<p>* Een duidelijke en korte naam van de opdracht * Korte beschrijving van de organisatie (missie/visie) * Aanleiding en context van het project * (Welk probleem heeft het bedrijf? Waarom wordt het project uitgevoerd, wat is de business case, wat maakt het project nuttig voor de organisatie? Doel van dit project?) * Doelgroep en/ of markt: Afbakening: projectgrenzen(projectscope) zijn duidelijk (wat valt er nog net binnen de opdrachten wat valt er buiten de opdracht? Bijv. installatie bij eindgebruiker, onderdelen die door anderen ontwikkeld worden) * Voorwaarden voor succes: benodigdheden om de opdracht succesvol af te ronden (tools, ondersteuning, kennis, etc.) * Betrokken partijen en hun rol (bijv. collega's, opdrachtgevers, klanten)</p>		2

29538	2: Het project (wat)	User Story	<p>* Productvisie/ Een duidelijke, uitgebreide en concrete beschrijving van het op te levereneindproduct (en de deelproducten) en de projectmanagementproducten (indien nodigproductdecompositiestructuur, productstroomdiagram) * Doelgroep en/of markt * Per product een beschrijving van de kwaliteitseisen (wanneer is het product van de juistekwaliteit) en een uiteenzetting wat er wel en wat er niet wordt opgeleverd (scope)) * Acceptatiecriteria (Wanneer is het project (volgens de opdrachtgever/gebruikers) geschikt omopgeleverd te worden)</p>		2
29539	3: Projectaanpak (hoe)	User Story	<p>* Beschrijving van de te gebruiken (ontwikkel)methode (Agile, lineair, off-the-shelf etc.) * Onderbouwing van de gemaakte keuze (waarom deze methode? Waarom andere onderzochtemethoden niet?) * Beschrijving van gebruikte tools om het project te beheren (Bijv. versiebeheer, project back log) * Per product een uitgebreide beschrijving van de werkwijze inclusief methoden, technieken enonderbouwing daarvan en de maatregelen om deze te bewaken (zoals unit testing,codestandaarden, performance testing, afspraken over code reviews, afstemmingsmomenten etc.).Deze details mogen ook in de detailplanningen per fase/iteratie worden opgenomen.</p>		2
29540	4: Projectmanagementorganisatie (wie)	User Story	<p>* Rol en contactgegevens betrokkenen * Overige afspraken met de opdrachtgever</p>		2
29541	5: Managementstrategieën	User Story	<p>* Projectrisico's, kwaliteit, configuratie (waar plaats je de code, documenten, hoe lever je het op?).Communicatie o.b.v. stakeholderanalyse.</p>		2

29542	6: Planning (wanneer)	User Story	* Realistische, globale planning overeenkomstig de methode, rekening houdend met veranderende omstandigheden (maak dit overzichtelijk bijvoorbeeld d.m.v. de Gantt chart) * Activiteiten en producten opgenomen in detailplanningen per fase/iteratie (schoolactiviteiten, Feestdagen, stageverslagen, e.d. leveren niet-werkbare uren in al deze planningen!)		2
29543	7: Literatuurlijst	User Story	* APA-norm toepassen voor vermeldingen van bronnen		2
29544	8: Bijlagen	User Story	* Alle bestanden/ontwerpen die bij het project horen en relevant zijn tot de projectdefinitie		2
29533	Admin aanmaken	User Story			2
29532	Bestelling export	User Story			2
29531	Kleuren mogelijkheden	User Story			2
29530	Gebruikersgegevens wijzigen	User Story			2
29529	Product goals & Product vision	User Story			2
29528	Projectdefinitie	User Story			2
29527	Database overzicht	User Story			2
29526	Support	User Story			2
29525	Gebruikers overzicht	User Story			2
29524	Nieuwe gebruikers uploaden	User Story			2
29523	Nieuwe registraties	User Story			2

10.2 OVERZICHT

Item	Type	Name	Priority
1	User Story	8: Bijlagen	2
2	User Story	7: Literatuurlijst	2
3	User Story	6: Planning (wanneer)	2
4	User Story	5: Managementstrategieën	2
5	User Story	4: Projectmanagementorganisatie (wie)	2
6	User Story	3: Projectaanpak (hoe)	2
7	User Story	2: Het project (wat)	2
8	User Story	1: Projectdefinitie (waar en waarom?)	2
9	User Story	Algemeen	2
10	Epic	Documentatie	2
11	User Story	Admin aanmaken	2
12	User Story	Bestelling export	2
13	User Story	Kleuren mogelijkheden	2
14	User Story	Gebruikersgegevens wijzigen	2
15	User Story	Product goals & Product vision	2
16	User Story	Projectdefinitie	2
17	User Story	Database overzicht	2
18	User Story	Support	2
19	User Story	Gebruikers overzicht	2
20	User Story	Nieuwe gebruikers uploaden	2
21	User Story	Nieuwe registraties	2
22	User Story	Bestellingsoverzicht	2
23	User Story	Database opzetten	2
24	User Story	Testing	4
25	User Story	Deployment	2
26	User Story	Gebruikers management	2
27	User Story	Database onderhoud	2
28	User Story	Export functie	1
29	User Story	Verwerkopties	3
30	User Story	Bestelformulier	1
31	User Story	Status van bestellingen	2
32	User Story	Administrator opties	3
33	User Story	Bestelling Herhalen	4
34	User Story	Onafgeronde bestellingen oppakken	4

35	User Story	Nieuwe bestellingen aanmaken	1
36	User Story	Navigatiebalk	2
37	User Story	Wachtwoord vergeten	2
38	User Story	Registratie	1
39	User Story	Inloggen	1
40	Epic	Administrator opties	3
41	Epic	Bestellingsproces	1
42	Epic	Starter pagina	2
43	Epic	Globaal	2
44	Epic	Loginsysteem	1

10.3 USER STORIES

8: Bijlagen

1 | ID: [29544](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:17:12 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Alle bestanden/ontwerpen die bij het project horen en relevant zijn tot de projectdefinitie

Related Work:

Parent (1)

Documentatie | 29535 Epic

7: Literatuurlijst

2 | ID: [29543](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:16:30 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- APA-norm toepassen voor vermeldingen van bronnen

Related Work:

Parent (1)

Documentatie | 29535 Epic

6: Planning (wanneer)

3 | ID: [29542](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:15:33 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Realistische, globale planning overeenkomstig de methode, rekening houdend met veranderende omstandigheden (maak dit overzichtelijk bijvoorbeeld d.m.v. de Gantt chart)
- Activiteiten en producten opgenomen in detailplanningen per fase/iteratie (schoolactiviteiten, Feestdagen, stageverslagen, e.d. leveren niet-werkbare uren in al deze planningen!)

Related Work:

Parent (1)

Documentatie | 29535 Epic

5: Managementstrategieën

4 | ID: [29541](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:14:22 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Projectrisico's, kwaliteit, configuratie (waar plaats je de code, documenten, hoe lever je het op?). Communicatie o.b.v. stakeholderanalyse.

Related Work:**Parent (1)**

Documentatie | 29535 Epic

4: Projectmanagementorganisatie (wie)

5 | ID: [29540](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:13:14 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Rol en contactgegevens betrokkenen
- Overige afspraken met de opdrachtgever

Related Work:**Parent (1)**

Documentatie | 29535 Epic

3: Projectaanpak (hoe)

6 | ID: [29539](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:12:12 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Beschrijving van de te gebruiken (ontwikkel)methode (Agile, lineair, off-the-shelf etc.)
- Onderbouwing van de gemaakte keuze (waarom deze methode? Waarom andere onderzochte methoden niet?)
- Beschrijving van gebruikte tools om het project te beheren (Bijv. versiebeheer, project back log)

- Per product een uitgebreide beschrijving van de werkwijze inclusief methoden, technieken en onderbouwing daarvan en de maatregelen om deze te bewaken (zoals unit testing, codestandaarden, performance testing, afspraken over code reviews, afstemmingsmomenten etc.). Deze details mogen ook in de detailplanningen per fase/iteratie worden opgenomen.

Related Work:**Parent (1)**

Documentatie | 29535 Epic

2: Het project (wat)

7 | ID: [29538](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:09:59 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Productvisie/ Een duidelijke, uitgebreide en concrete beschrijving van het op te leveren eindproduct (en de deelproducten) en de projectmanagementproducten (indien nodig productdecompositiestructuur, productstroomdiagram)
- Doelgroep en/of markt
- Per product een beschrijving van de kwaliteitseisen (wanneer is het product van de juiste kwaliteit) en een uiteenzetting wat er wel en wat er niet wordt opgeleverd (scope))
- Acceptatiecriteria (Wanneer is het project (volgens de opdrachtgever/gebruikers) geschikt om opgeleverd te worden)

Related Work:**Parent (1)**

Documentatie | 29535 Epic

1: Projectdefinitie (waar en waarom?)

8 | ID: [29537](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:06:42 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

- Een duidelijke en korte naam van de opdracht
- Korte beschrijving van de organisatie (missie/visie)
- Aanleiding en context van het project
- (Welk probleem heeft het bedrijf? Waarom wordt het project uitgevoerd, wat is de business case, wat maakt het project nuttig voor de organisatie? Doel van dit project?)
- Doelgroep en/ of markt² Afbakening: projectgrenzen(projectscope) zijn duidelijk (wat valt er nog net binnen de opdracht en wat valt er buiten de opdracht? Bijv. installatie bij eindgebruiker, onderdelen die door anderen ontwikkeld worden)
- Voorwaarden voor succes: benodigdheden om de opdracht succesvol af te ronden (tools, ondersteuning, kennis, etc.)
- Betrokken partijen en hun rol (bijv. collega's, opdrachtgevers, klanten)

Related Work:

Parent (1)

Documentatie | 29535 Epic

Algemeen

9 | ID: [29536](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 12:03:59 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

Voorblad

- Bevat de naam van het project
- Bevat de naam van de organisatie en de naam van de opdrachtgever
- Bevat de naam van de Begeleidend Docent
- Bevat versienummer en datum van de huidige versie

- Bevat naam en studentnummer van de student

Lay-out

- Inhoudsopgave met paginanummers is aanwezig
- De hoofdstukken zijn genummerd
- De paginanummers zijn op de bladzijden aanwezig

Taalgebruik

- Helder en zakelijk geschreven met een duidelijke structuur
- Correcte taal (gebruik van spelling- en grammaticacontrole, richtlijn max. 10 fouten per pagina)
Onbekende begrippen worden eerst uitgelegd alvorens ze worden gebruikt

Managementsamenvatting

- De aanleiding van het onderzoek
- De hoofdvraag en deelvragen
- De methode van onderzoek die je hebt gebruikt
- De resultaten en conclusie van je onderzoek
- De aanbevelingen of adviezen

Inleiding

- Doel van het document

Related Work:

Parent (1)

Documentatie | 29535 Epic

Documentatie

10 | ID: [29535](#) | Type: Epic | Created: 19-4-2024 11:55:33 by Kim Nguyen (student)

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15 | State: New

Related Work:

Child (9)

5: Managementstrategieën | 29541 User Story

Algemeen | 29536 User Story

- 6: Planning (wanneer) | 29542 User Story
- 4: Projectmanagementorganisatie (wie) | 29540 User Story
- 2: Het project (wat) | 29538 User Story
- 7: Literatuurlijst | 29543 User Story
- 3: Projectaanpak (hoe) | 29539 User Story
- 8: Bijlagen | 29544 User Story
- 1: Projectdefinitie (waar en waarom?) | 29537 User Story

Admin aanmaken

11 | ID: [29533](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:44:40 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Bestelling export

12 | ID: [29532](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:43:47 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Kleuren mogelijkheden

13 | ID: [29531](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:38:49 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Gebruikersgegevens wijzigen

14 | ID: [29530](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:34:10 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Product goals & Product vision

15 | ID: [29529](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:29:14 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Projectdefinitie

16 | ID: [29528](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:28:29 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Database overzicht

17 | ID: [29527](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:25:10 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Support

18 | ID: [29526](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:21:18 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Gebruikers overzicht

19 | ID: [29525](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:19:57 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Nieuwe gebruikers uploaden

20 | ID: [29524](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:19:24 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Nieuwe registraties

21 | ID: [29523](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:18:55 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Bestellingsoverzicht

22 | ID: [29522](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:09:25 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 5 | State: New

Related Work:

Parent (1)

Administrator opties | 28581 Epic

Database opzetten

23 | ID: [29520](#) | Type: User Story | Created: 19-4-2024 10:01:53 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 5 | State: New

Testing

24 | ID: [29419](#) | Type: User Story | Created: 12-4-2024 12:53:57 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 5 | State: New

Description:

Het testen van het eindproduct

Deployment

25 | ID: [29418](#) | Type: User Story | Created: 12-4-2024 12:53:54 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 5 | State: New

Description:

De live-gang voor de klant zodat het systeem door de klant gebruikt kan worden.

Gebruikers management

26 | ID: [28602](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:25:16 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 2 | State: New

Description:

Als administrator wil gebruikers kunnen managen, zodat ik hun registratie kan goedkeuren of gevens kan wijzigen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Per getoonde gebruiker werkt elke actie naar behoren
- Nieuwe gebruikers worden toegevoegd aan de database

Non-Functioneel:

- Lijst met nieuwe registraties
- Knop Verwijderen (Nieuwe registraties: Afkeuren)

- Knop Wijzigen (Nieuwe registraties: Goedkeuren)
- Checkbox Administratorrechten (Nieuwe registraties: Niet beschikbaar)
- Knop Toevoegen
- Invoerveld Zoeken

Related Work:

Parent (1)

Administrator opties | 28581 Epic

Database onderhoud

27 | ID: [28601](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:24:41 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 2 | State: New

Description:

Als administrator wil ik de database kunnen onderhouden, zodat ik data kan aanpassen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Bij elke actie die data aanpast wordt een bevestiging gevraagd voordat die wordt doorgevoerd
- Getoonde tabel verandert als knop gedrukt wordt
- Database moet geüpdatet kunnen worden met Excel bestanden

Non-Functioneel:

- Knop Data Toevoegen
- Knop Data Verwijderen
- Functie Data Wijzigen (Op klikken van een tabel element)
- Invoerveld Zoeken
- Knopgroep Tabellen

Related Work:**Parent (1)**

Administrator opties | 28581 Epic

Export functie

28 | ID: [28599](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:23:59 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

Als gebruiker wil een export functie, zodat ik het formulier kan kopiëren naar een andere bestand/plaats.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Na het drukken op de knop wordt de informatie uit het formulier geformatteerd opgeslagen op de clipboard van de gebruiker

Non-Functioneel:

- Knop Kopieer Bestelgegevens

Related Work:**Parent (1)**

Bestellingsproces | 28580 Epic

Verwerkopties

29 | ID: [28598](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:23:12 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 3 | State: New

Description:

Als gebruiker een bestelling kunnen verwerken, zodat ik het kan doorsturen voor akkoord.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Een gebruiker kan een bestelling goedkeuren en doorsturen

Non-Functioneel:

- Gegevens wijzigen
- Verzend naar collega / budgethouder
- Akkoord en verzenden

Related Work:

Parent (1)

Bestellingsproces | 28580 Epic

Bestelformulier

30 | ID: [28597](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:21:33 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

Als gebruiker wil een bestelformulier kunnen invullen, zodat ik een bestelling kan plaatsen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Als de akkoordknop gedrukt wordt en alle data geverifieerd is dan komt er een popup scherm met verzendopties
- Als er een verzendoptie is gekozen dan worden de gegevens naar de juiste persoon gestuurd en wordt je herleidt naar het hoofdscherm

Non-Functioneel:

- Gegevens van Leverancier
 - Dropdown Naam
 - Dropdown Adres
 - Dropdown Postcode
 - Dropdown KVK nummer
 - Dropdown Adresnummer E1
- Gegevens van de bestelling
 - Invoerveld Omschrijving
 - Invoerveld Bedrag zonder btw
 - Kalender Gewenste Leverdatum
 - Checkbox Bedrag vermelden op de bestelbon
 - Checkbox Contact bekend met EnterpriseOne
 - Dropdown Contactnummer
 - Dropdown Naam besteller
 - Dropdown Naam budgethouder
 - Dropdown FIO route
 - Dropdown Kostenplaats
 - Dropdown Grootboekrekeningnummer
 - Dropdown Sublegder
- Knop Akkoord & Verzenden

Related Work:

Parent (1)

Bestellingsproces | 28580 Epic

Status van bestellingen

31 | ID: [28592](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:11:40 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 2 | State: New

Description:

Als administrator wil een overzicht van alle bestellingen kunnen zien.

Als gebruiker wil ik alleen mijn eigen bestellingen kunnen zien.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Het overzicht laat per gebruiker hun eigen bestellingen zien
- Een administrator kan alle bestellingen zien

Non-Functioneel:

- Overzicht Bestellingen

Related Work:**Parent (1)**

Starter pagina | 28579 Epic

Administrator opties

32 | ID: [28590](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:11:00 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 3 | State: New

Description:

Als administrator wil een meer rechten hebben dan een normale gebruiker, zodat ik admin taken kan uitvoeren.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Als administrator zijn alle extra functies zichtbaar en bruikbaar
- Als non administrator zijn de administrator paginas en functies niet zichtbaar of bruikbaar

Non-Functioneel:

- Alle administrator knoppen zijn zichtbaar

Related Work:**Parent (1)**

Starter pagina | 28579 Epic

Bestelling Herhalen

33 | ID: [28589](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:10:33 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 4 | State: New

Description:

Als gebruiker wil ik een bestelling kunnen herhalen, zodat ik het niet opnieuw het bestelformulier hoeft in te vullen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Leidt naar een overzicht van afgeronde bestellingen

Non-Functioneel:

- Knop Bestelling herhalen

Related Work:**Parent (1)**

Starter pagina | 28579 Epic

Onafgeronde bestellingen oppakken

34 | ID: [28588](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:09:36 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 4 | State: New

Description:

Als gebruiker wil een onafgeronde bestelling kunnen oppakken, zodat ik het kan afronden.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Leidt naar een overzicht van non afgeronde bestellingen.

Non-Functioneel:

- Knop Bestelling oppakken

Related Work:**Parent (1)**

Starter pagina | 28579 Epic

Nieuwe bestellingen aanmaken

35 | ID: [28587](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:08:43 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

Als gebruiker wil een bestelling kunnen aanmaken, zodat ik een bestelling kan plaatsen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- De knop leidt naar een leeg bestellingsformulier

Non-Functioneel:

- Knop Nieuwe bestelling

Related Work:**Parent (1)**

Starter pagina | 28579 Epic

Navigatiebalk

36 | ID: [28585](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:06:29 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 2 | State: New

Description:

Als gebruiker wil een navigatiebalk zien, zodat ik kan navigeren naar andere pagina's.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Ingelogde gebruikers kunnen zien dat ze zijn ingelogd
- Er is een knop om hulp te vragen

Non-Functioneel:

- Logo
- Naam
- Uitlogknop
- Hulpknop

Related Work:

Parent (1)

Globaal | 28578 Epic

Wachtwoord vergeten

37 | ID: [28584](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:05:53 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 2 | State: New

Description:

Als gebruiker wil ik mijn wachtwoord kunnen terugvragen, zodat ik weer kan inloggen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Met behulp van email een verzoek kunnen indienen om wachtwoord te resetten

Non-Functioneel:

- Invoerveld E-mail

Related Work:

Parent (1)

Loginsysteem | 28577 Epic

Registratie

38 | ID: [28583](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 13:01:55 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

Als gebruiker wil ik me kunnen registreren, zodat ik kan inloggen.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- E-mail wordt geverifieerd
- Alle gegevens worden opgeslagen in de database als de e-mail klopt

Non-Functioneel:

- Invoerveld Voornaam
- Invoerveld Achternaam
- Invoerveld E-mail
- Invoerveld Wachtwoord
- Secundair Invoerveld Wachtwoord
- Keuzemenu Functie

Related Work:

Parent (1)

Loginsysteem | 28577 Epic

Inloggen

39 | ID: [28582](#) | Type: User Story | Created: 11-3-2024 12:40:40 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15\Sprint 1 | State: New

Description:

Als gebruiker wil ik kunnen inloggen, zodat ik mijn taken kan uitvoeren.

Acceptance Criteria:

Functioneel:

- Geregistreerde gebruikers kunnen inloggen en ingelogd blijven

Non-Functioneel:

- Invoerveld E-mail
- Invoerveld Wachtwoord

Related Work:**Parent (1)**

Loginsysteem | 28577 Epic

Administrator opties

40 | ID: [28581](#) | Type: Epic | Created: 11-3-2024 12:39:03 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15 | State: New

Description:

Non-functional: Via de admin pages kan de beheerder nieuwe gebruikers toevoegen, verwijderen en blokkeren. Ook kan de beheerder updates uitvoeren en orders controleren.

Functional:

- Per getoonde gebruiker werkt elke actie naar behoren
- Nieuwe gebruikers worden toegevoegd aan de database
- Bij elke actie die data aanpast wordt een bevestiging gevraagd voordat die wordt doorgevoerd
- Getoonde tabel verandert als knop gedrukt wordt
- Database moet geüpdatet kunnen worden met Excel bestanden

Related Work:**Child (3)**

Gebruikers management | 28602 User Story

Bestellingsoverzicht | 29522 User Story

Database onderhoud | 28601 User Story

Bestellingsproces

41 | ID: [28580](#) | Type: Epic | Created: 11-3-2024 12:38:49 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15 | State: New

Description:

Non-functional: Het bestelformulier moet snel reageren, zelfs onder piekbelastingen, om een soepele gebruikerservaring te garanderen. Het bestelformulier moet makkelijk te begrijpen en te gebruiken zijn, met duidelijke aanwijzingen en een overzichtelijke opmaak, zodat fouten bij het bestellen zoveel mogelijk worden voorkomen.

Functional:

- Als de akkoordknop gedrukt wordt en alle data geverifieerd is dan komt er een popup scherm met verzendopties
- Als er een verzendoptie is gekozen dan worden de gegevens naar de juiste persoon gestuurd en wordt je herleidt naar het hoofdscherm
- Na het drukken op de knop wordt de informatie uit het formulier geformatteerd opgeslagen op de clipboard van de gebruiker
- Een gebruiker kan een bestelling goedkeuren en doorsturen

Related Work:**Child (3)**

Bestelformulier | 28597 User Story

Verwerkoptyes | 28598 User Story

Starter pagina

42 | ID: [28579](#) | Type: Epic | Created: 11-3-2024 12:38:35 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15 | State: New

Description:

Functional:

- Navigatiebalk om makkelijk te kunnen navigeren op de website.
- Administratie opties, zodat de beheerder de administrator functionaliteiten kan openen.
- Oude bestellingen kunnen hervatten of herhalen.
- De status van bestellingen kan controleren en een overzicht van bestellingen kan terug vinden.

Non-functional:

- Alle administrator knoppen zijn zichtbaar
- Knop Bestelling herhalen
- Knop Nieuwe bestelling
- Knop Bestelling opvatten
- Knop Bestelling herhalen
- Knop Om naar een overzicht van gebruikers te gaan
- Knop Om naar database te gaan
- Knop Om naar een orderoverzicht te gaan

Related Work:

Child (5)

Status van bestellingen | 28592 User Story

Onafgeronde bestellingen oppakken | 28588 User Story

Administrator opties | 28590 User Story

Nieuwe bestellingen aanmaken | 28587 User Story

Bestelling Herhalen | 28589 User Story

Globaal

43 | ID: [28578](#) | Type: Epic | Created: 11-3-2024 12:38:24 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15 | State: New

Description:

Non-functional:

- Navigatiebalk om makkelijk te kunnen navigeren op de website.
- Passende styling bij het bedrijf.
- Soepele navigatie en overzicht van pagina's

Functional:

- Goed geïmplementeerde CSS
- Up to date HTML, CSS en PHP
- Werkende connectie met de database
- Doorlinking die goed werkt via de navigatiebalk

Related Work:

Child (1)

Navigatiebalk | 28585 User Story

Loginsysteem

44 | ID: [28577](#) | Type: Epic | Created: 11-3-2024 12:38:02 by Jari Knoop

Iteration Path: 2024_Labs_Groep15 | State: New

Description:

Non-functional: Gebruikers kunnen inloggen met een account. Een account aanmaken. En een nieuw wachtwoord aanvragen.

Functional:

- Door middel van de juiste gebruikersgegevens in te voeren en door de verificatie heen te komen, kunnen gebruikers inloggen op hun account. Indien de gebruiker incorrecte gegevens gebruikt, kan de gebruiker niet inloggen. En moet de gebruiker met behulp van zijn of haar mail-adres een nieuw wachtwoord aanvragen. De gebruiker ontvangt een mail met een verzoek om het wachtwoord te resetten.
- Nieuwe gebruikers kunnen een nieuw account aanmaken door de juiste gebruikersgegevens op te geven te laten controleren door het systeem.

Related Work:

Child (3)

Registratie | 28583 User Story

Wachtwoord vergeten | 28584 User Story

Inloggen | 28582 User Story

11 SCRUM

11.1 WAT IS AGILE?

Agile werken is een manier van werken in softwareontwikkeling die gericht is op flexibiliteit, samenwerking en snelle feedback. In plaats van een groot project in één keer te plannen en uit te voeren, wordt het project opgedeeld in kleinere, beheerbare sprints. Elke sprint heeft een eigen doel en planning, en aan het einde van elke sprint wordt de software gedemonstreerd aan de stakeholders. Dit zorgt ervoor dat er voortdurend feedback is en dat het project indien nodig kan worden bijgestuurd.

Er zijn verschillende Agile methodes, met Scrum als de meest bekende. Scrum is gebaseerd op drie pijlers: transparantie, inspectie en adaptatie. Dit betekent dat alle informatie over het project open en zichtbaar is voor alle teamleden, dat het project regelmatig wordt geëvalueerd en dat er indien nodig aanpassingen worden gedaan.

11.2 WAT IS SCRUM?

Scrum is een specifieke methode binnen Agile werken, en is zelfs de meest populaire. Het is een kader voor projectmanagement dat helpt teams om op een gestructureerde manier samen te werken. Scrum is gebaseerd op iteraties (sprints) en incrementele levering van het product. Scrum is een methode die wordt gebruikt door teams, om een plan op papier om te zetten naar een product. Een team heeft een Scrum Master en onder degene er een:

1. Product Owner: Vertegenwoordigt de stakeholders en is verantwoordelijk voor de product backlog.
2. SCRUM Master: Coacht het team en zorgt ervoor dat de Scrum processen worden gevolgd.
3. Development Team: Zelf-organiserend team dat de taken uit de product backlog uitvoert.

Tijdens de uitvoering van SCRUM komen de volgende evenementen naar voren:

- Sprintplanning: Het team plant de taken voor de volgende sprint.
- Daily scrum: Korte dagelijkse bijeenkomst waarin teamleden hun voortgang delen en obstakels bespreken.
- Sprint review: Demonstratie van de sprint-oplevering aan stakeholders en feedback verzamelen.
- Sprint retrospective: Team evalueert de sprint en past waar nodig processen aan.

Het gebruiken van SCRUM heeft veel voordelen zoals: snelle levering van werkende software, hogere flexibiliteit om veranderingen door te voeren, betere teamcommunicatie en samenwerking, hogere teammotivatie.

11.3 EVENEMENTEN

Het doel van dit plan om de communicatie te bevorderen voor de uitvoering van het project. Ook helpt dit plan om de communicatie tussen klant en ontwikkelaar te bevorderen en geeft dit de juiste richtlijn voor het behouden van een goede samenwerking.

DAILY STAND UPS

Dagelijks wordt binnen het team besproken wat er tijdens de vorige stand ups besproken zijn en wat er vandaag gedaan zal worden. Tijdens de stand ups worden ook mogelijke obstakels besproken. De locatie van deze stand ups vinden op school plaats of via Discord.

SPRINT PLANNING

Tijdens de sprintplanning worden de backlogs taken die tijdens de sprint gepland staan besproken en een planning verder uitgewerkt voor de toekomstige sprint. De sprintplanning vindt elke twee weken plaats en zal tussen de 1 en 2 uur duren. De locatie van de sprintplanning vindt plaats op school.

SPRINT REVIEWS

Aan het einde van de sprint laat iedereen zien wat hij of zij gedaan heeft en wordt er besproken als er taken niet afgerond zijn. Ook dit zal ongeveer 1 tot 2 uur duren en op school plaatsvinden. Indien een taak niet uitgevoerd is worden er hierover gediscussieerd voor een toepasselijke oplossing.

SPRINT RETROSPECTIVE

Direct na de sprint review komt het team samen om de sprint te evalueren en te kijken hoe het gaat. Tijdens deze wordt er gekeken naar het verloop van de sprint en feedback gegeven indien van toepassing. Tot slot dit zal 1 tot 2 uur duren en op school plaatsvinden.

GEMEENTE CONTACT

Door middel van dan wekelijks overleg bij de gemeente wordt de progressie van het project besproken en geëvalueerd. Als er vragen zijn die hoog van belang zijn wordt er gebruikt gemaakt van de mail (Outlook).

11.4 ARTEFACTS

Scrum artefacten bestaan uit drie onderdelen (Manasse, 2023):

1. Het increment
2. De Product Backlog
3. De Sprint Backlog

INCREMENT

Aan het einde van een Sprint wordt een increment opgeleverd. Een increment is het product samen met de producten uit voorgaande sprints. Het increment moet eerst voldoen aan de Definition of Done, oftewel DoD. De DoD beschrijft criteria waar increment aan moet voldoen. Tijdens de sprintreview wordt naar het product gekeken en het wordt geïnspecteerd door de stakeholders.

PRODUCT BACKLOG

De Product Backlog is een lijst met producten die tijdens een sprint wordt gebruikt om producten op te leveren. Degene die hier verantwoordelijk voor is, is de Product Owner. Zijn taak is om de lijst bij te werken of aanpassen, met prioriteiten. Hij mag op elk moment de Backlog bijwerken. Zo een lijst wordt bijgehouden op een plek waar de Developers team het altijd kan bekijken, zoals Azure DevOps.

SPRINT BACKLOG

De Developers hebben een werkplan voor de sprint, bijvoorbeeld in Azure DevOps. Hierin is te zien welke backlogs zijn geselecteerd voor sprint. Er zijn drie kolommen met “To Do”, “Doing” en “Done”. De backlog items staan onder met “To Do”. Wanneer een backlog item is opgepakt, dan wordt hij verplaatst naar “Doing”. Als het item af is, dan gaat hij naar “Done”. Dit werkplan weergeeft live de activiteiten van de developers.

11.5 ROLLEN

Binnen Scrum zijn er drie gedefinieerde rollen met elk hun eigen verantwoordelijkheden:

1. Product Owner (Kim):
 - De behoeftes en wensen van de klant vertegenwoordigen.
 - De backlog beheren en een prioriteiten lijst met items opbouwen voor het product.
 - Accepteert of weigert het werk van het development team aan het einde van elke sprint.

De product owner heeft de volgende verantwoordelijkheden: Het verzekeren dat het product waarde levert aan de stakeholder. Ook het zorgen voor een duidelijke en transparante product backlog. Verder beantwoordt de product owner van vragen van het team over de backlog. En tot slot het stellen van prioriteiten stellen en beslissingen nemen. En accepteert of weigert het werk van het team.

2. Scrum Master (Jari):
 - Coacht het team en helpt ze om het Scrum Framework effectief te gebruiken.
 - Faciliteert het team en helpt ze om obstakels die hun voortgang belemmeren te verwijderen.
 - Beheert het Scrum-proces en zorgt ervoor dat de regels worden gevolgd.
 - Leidt het team door te dienen en te ondersteunen, niet door te dicteren of te controleren.

Ook de scrum master heeft meerdere verantwoordelijkheden, zoals: Begeleiden van het team bij het gebruik van SCRUM. Verder begeleidt de SCRUM master alle SCRUM-evenementen en het verwijderen van belemmeringen die de voortgang van het team belemmeren. Tot slot beschermt de SCRUM master de tijd die gepland is voor de activiteiten en coacht het team om continue te verbeteren en te reflecteren.

3. Development Team (Dorian, Jari en Kim):
 - Zelf verantwoordelijk voor de planning en uitvoering van het werk in elke sprint.
 - Ontwikkelt en test de software volgens de definitie van de Product Owner in de product backlog.
 - Inspecteert en evalueert de voortgang en past waar nodig de werkwijze aan.
 - Levert aan het einde van elke sprint een werkende software-increment.

Het development team is verantwoordelijk voor het inschatten van de benodigde inspanning voor de items in de product backlog. En het plannen en uitvoeren van het werk in elke sprints. Ook het

ontwikkelen en testen van software van goede kwaliteit. Tot slot het leveren van een werkende software-increment aan het einde van elke sprint en het continue verbeteren van hun werkwijze.

12 PROJECTDOCUMENTATIE

12.1 PLANNING

Hier is een schema te zien met de planning van het project.

Datum	Taak
	Start sprint 1, werken aan backlog
20-02-2024	Vragen bedenken over project
28-02-2024	Eerste gesprek met klant over project
29-02-2024	Start sprint 1: wireframes maken
13-03-2024	Sprint 1 review met klant
14-03-2024	Start sprint 2: mockups maken
27-03-2024	Sprint 2 review met klant
28-03-2024	Start sprint 3: User Stories opstellen en Frontend bouwen volgens acceptatiecriteria
24-04-2024	Sprint 3 review met klant
25-04-2024	Start sprint 4: User Stories bijwerken en Functies bouwen volgens acceptatiecriteria
08-05-2024	Sprint 4 review met klant
09-05-2024	Start sprint 5: Functies bouwen en testen volgens acceptatiecriteria en UML-diagrammen
28-05-2024	Project afmaken & pushen & PowerPoint maken & presentatie voorbereiden
29-05-2024	Sprint review 5 met klant en product presenteren
07-06-2024	Project inleveren op BrightSpace
12-06-2024	Projectoplevering & installatie bij klant
26-06-2024	Documentatie bijwerken volgens feedback
09-07-2024	Herkansing: Project inleveren op BrightSpace

12.2 RISICOMANAGEMENT

Hieronder is een overzicht te zien van risico's en hoe ze worden aangepakt wanneer het project niet verloopt als gepland.

Risico	Maatregel
Het project niet op tijd af hebben.	<p>Er is een sprintplanning zodat er overzicht is van wat er moet worden gedaan om het binnen de gestelde termijn af te krijgen.</p> <p>Mocht dit gebeuren, dan wordt het project/documentatie verbeterd aan de hand van feedback.</p>
Een teamlid wordt ziek/kan niet aan het project werken wegens persoonlijke omstandigheden, hierdoor is er kans dat het project niet op tijd af is.	<p>We letten op onze gezondheid en zorgen ervoor dat deze optimaal blijft door voldoende eten en slaap. Ook heeft ieder een planning voor zichzelf om tijd efficiënt te gebruiken</p> <p>Als een teamlid niet kan werken aan het project, dan zijn we bereid door te werken in de weekend/vakantie om bij te blijven met de planning.</p>
Klanten zijn slecht bereikbaar of reageren laat.	<p>Voordat een sprintreview met hen plaatsvindt, bedenken we alle vragen die we op dat moment kunnen stellen. Ook zijn er meerdere personen van de organisatie die we vragen kunnen stellen.</p> <p>Wanneer alle klanten niet snel genoeg reageren, waardoor we niet verder kunnen met het project, dan vragen we hulp aan onze docenten.</p>
De laptop/GitHub crasht en de code/documenten gaan verloren.	<p>Alle code wordt bewaard op GitHub. Wanneer een functie werkend is, dan wordt hij gepusht naar GitHub. Aan het einde van elke week (zondag) wordt er van de meeste recente repository van degene een back up gemaakt op zijn eigen USB-stick.</p> <p>Mocht de laptop/GitHub crashen, dan wordt alles herstelt met de USB-stick.</p>

12.3 INSTALLATIEHANDLEIDING BESTELSYSTEEM

Hier wordt uitgelegd hoe het project lokaal kan worden gedraaid nadat het is gedownload van GitHub.

INSTALLATIE

Het project kunt u hier vinden: <https://github.com/JariKN01/Bestelsysteem>

1. Download het project als een zip bestand en unzip het.
2. Doe 'composer install'
3. Doe 'npm install'
4. Maak een kopie van de '.env.example' file en hernoem deze naar '.env'. Pas de 'DB_USERNAME=' en 'DB_PASSWORD=' aan met uw persoonlijke username en password
5. Maak connectie met de database met dezelfde persoonlijke username en password
6. Doe 'npm run dev'
7. Doe 'php artisan serve'
8. Ga naar 'http://127.0.0.1:8000/' in uw browser

DEFAULT ADMIN ACCOUNT

1. Doe 'php artisan migrate:fresh --seed'
2. U kunt nu inloggen met de volgende gegevens als admin: email adres: admin@almere.nl
wachtwoord: secret

REFERENTIES

Almere Principles | Almere. (z.d.). Gemeente Almere. <https://www.almere.nl/bestuur/almere-principles>

Het stadsbestuur | Almere. (z.d.). Gemeente Almere. <https://www.almere.nl/bestuur/gemeenteraad/het-stadsbestuur#:~:text=In%20Almere%20ongeveer%202.300.,en%20de%20openbare%20ruimte%20onderhouden.>

Manasse, I. (2023, 2 mei). Scrum Artifacts: wat zijn het en waarom zijn ze er? Agile Scrum Group.

<https://agilescrumgroup.nl/scrum-artifacts/#scrum-artifacts-betekenis>

Wikipedia contributors. (2024, 26 juni). *Agile software development*. Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Agile_software_development

Home. (z.d.). Scrum.org. <https://www.scrum.org/>

Atlassian. (z.d.). *Agile Project Management - What is it and how to get started?*

<https://www.atlassian.com/agile/project-management>

Mijacobs. (2022, 28 november). *What is Agile? - Azure DevOps*. Microsoft Learn.

<https://learn.microsoft.com/en-us/devops/plan/what-is-agile>