



## Ontwerp

### < The Shopping List >

Datum : 20-05-2021  
Versie : 1  
Auteur : Jens Rijks

#### Revisiehistorie

Geef per nieuwe versie aan wat er in de versie is toegevoegd/veranderd/verwijderd.

Datum	Versie	Omschrijving
20-05-2021	1	Sprint 1 maken
24-05-2021	2	Sprint 1 afmaken

## Inhoudsopgave

1	Inleiding .....	3
2	Overzicht.....	3
3	Use cases .....	3
3.1	Actoren .....	4
3.2	Use case templates.....	4
3.3	Wireframes.....	4
4	Domeinmodel .....	4
5	Technologieën .....	5
6	Overdracht.....	5
7	Referenties .....	5

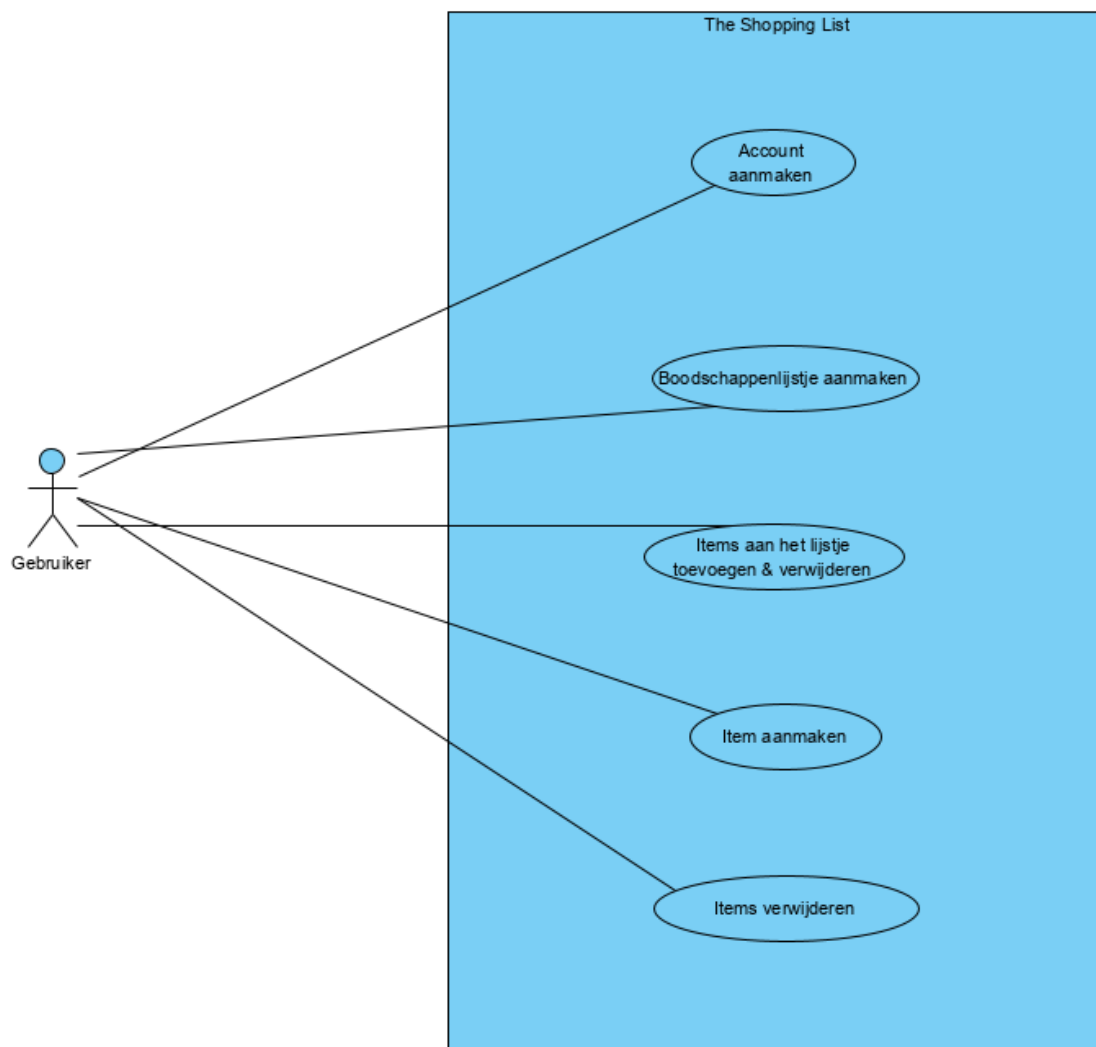
# 1 Inleiding

Het ontwerp had ik al in mijn hoofd, omdat ik dit met een vriend had besproken en het wel een leuk idee vond als ik ooit een keer een programma voor de studie moest maken. Dit programma is bedoeld voor eigenlijk iedereen die boodschappen doet en/of iemand in zijn gezin die de boodschappen doet.

## 2 Overzicht

Voor dit project ga ik een overzichtelijke en duidelijk boodschappenlijstje maken waar meerdere mensen(of een persoon), bijvoorbeeld een gezin, producten aan kunnen toevoegen. De gebruikers kunnen dan uit producten kiezen om ze aan het lijstje toe te voegen, ook kan een gebruiker een product zelf aanmaken. Een gebruiker kan ook meerdere boodschappenlijstje aanmaken en verwijderen.

## 3 Use cases



Dit zijn alle Use cases die de gebruiker kan uitvoeren binnen het systeem.

### 3.1 Actoren

Bij een actor hoort ook een beschrijving, de *actor description*. In een actor template wordt naast de rolnaam een beschrijving van de rol ingevuld en daarmee een *role description* geschreven.

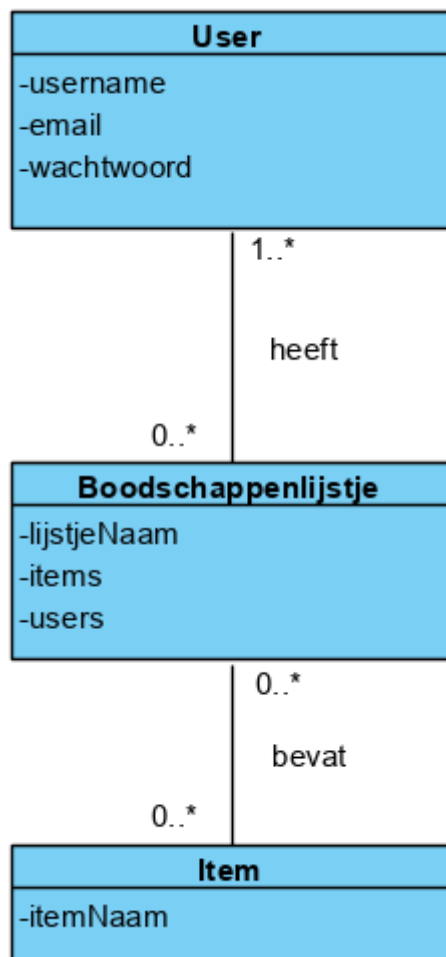
### 3.2 Use case templates

Use case templates, per use case een paragraaf met de template beschrijving e.d. zoals geleerd bij Modelling.

### 3.3 Wireframes

De wireframes bij de use cases.

## 4 Domeinmodel



Entiteit	Beschrijving
<b>User</b>	De entiteit User wordt gebruikt om een gebruiker op te slaan.
<b>Boodschappenlijstje</b>	De entiteit Booschappenlijstje is er omdat een gebruiker een lijstje kan aanmaken waar meerder personen gebruik van kunnen maken.

<b>Item</b>	De entiteit item is er zodat je een item kan toevoegen aan de lijst, of aan kan maken.
-------------	--

#### Business rules:

- De user moet een geldige email hebben.
- De user moet een username zonder bijzondere tekens hebben.
- Een item mag niet dubbel aangemaakt worden.
- Een boodschappenlijstje mag niet dubbel aangemaakt worden.

## Technologieën

Voor het realiseren van de applicatie wordt gebruik van de volgende methodieken en technieken: UML, Java, SQL, HTML, CSS, J2EE (Servlets), Rest (Jax-RS), Applicatieserver & HTTP-protocol en een datastore. Beschrijf ook welke frameworks je gebruikt, hiervan neem je ook de versie en het licentiemodel op.

## 5 Overdracht

Hier wordt een installatiehandleiding en een sumiere gebruikershandleiding beschreven. Ook eventuele gebruikersnamen en wachtwoorden moet bekend worden om de werking van het programma aan te tonen.

## 6 Referenties

Geef hier de bronnenlijst. Gebruik de APA stijl om de bronnen te vermelden.