



## Ontwerp

### < The Shopping List >

Datum : 20-05-2021  
Versie : **3**  
Auteur : Jens Rijks

Datum	Versie	Omschrijving
20-05-2021	1	Sprint 1 maken
24-05-2021	2	Sprint 1 afmaken
31-05	3	Feedback sprint 2 maken

## Inhoudsopgave

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

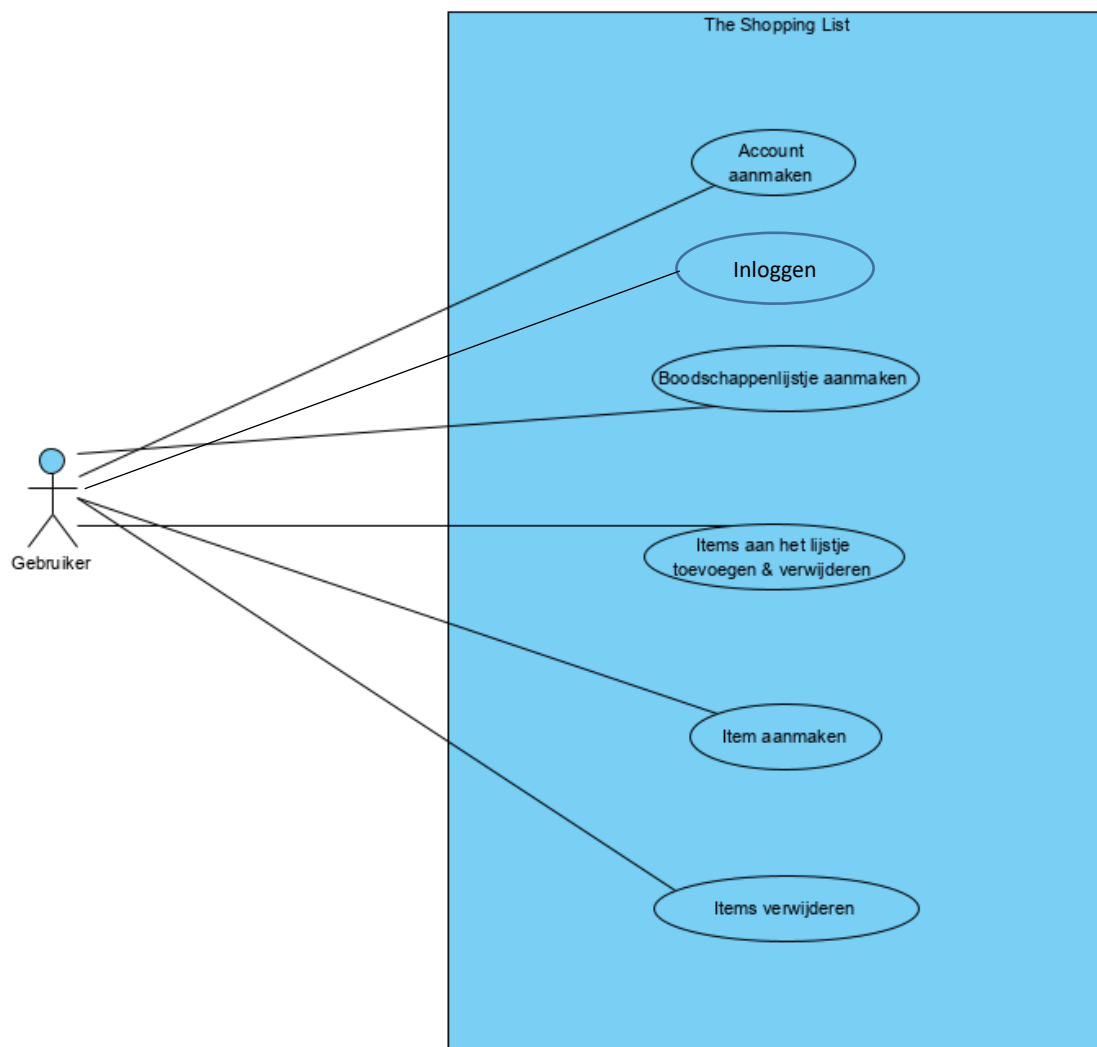
# 1 Inleiding

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

**De gebruiker:**

Een gebruiker is een persoon die een boodschappenlijstje kan aanmaken(of bij iemand anders zijn lijstje) en daaraan items kan toevoegen of verwijderen.

### 3.2 Use case templates

ID	Shop-01
Naam	Inloggen
Actor	Gebruiker
Beschrijving	Actor komt op het login scherm(I), de actor kan nu zijn/haar gebruikers naam invullen en een wachtwoord invullen(I). Daarna kan je op de inloggen knop klikken(I). Als het wachtwoord of de gebruikersnaam niet kloppen dan volgt er een foutmelding(O). Wanneer de input klopt dan wordt de gebruiker naar het volgende scherm gestuurd(O).
Scenario	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De actor komt op het logins cherm</li><li>2. Actor vult gegevens in</li><li>3. Actor drukt op inloggen knop</li><li>4. De gegevens kloppen niet<ol style="list-style-type: none"><li>4.1 er volgt een 'foute invoer' melding</li><li>4.2. actor moet opnieuw gegevens invullen</li></ol></li><li>5. Actor is nu ingelogd</li></ol>
Post-conditions	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De gebuiker is ingelogd</li></ol>

### 3.3 Wireframe



A wireframe of a login form centered on a background with a pink-to-orange gradient. The form is a white rounded rectangle containing the title 'Login', two input fields for 'Username' and 'Password', a dark red 'Login' button, and a 'Create account' link.

Login

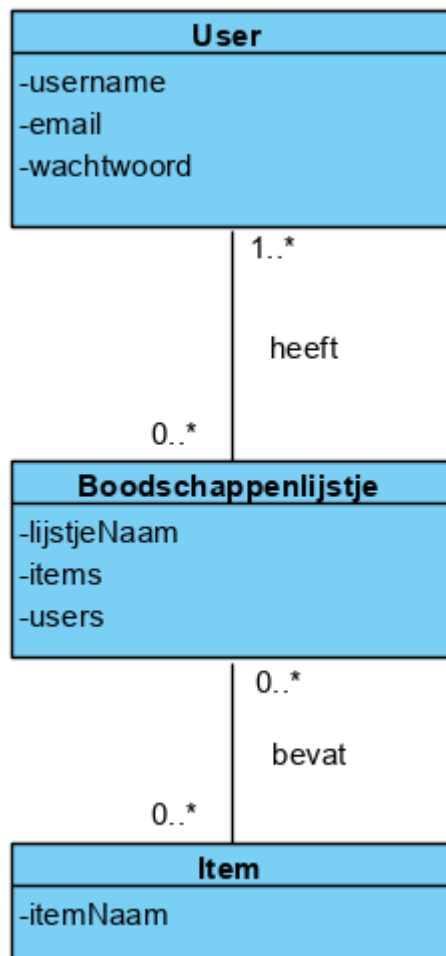
Username

Password

Login

[Create account](#)

## 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.