

# SWA - 1819 - ABCD - GROEP03 - PE PXL-Infodag in VR

SWA - 1819 - ABCD - GROEP03

Exported on 01/16/2019

# Table of Contents

<b>1</b>	<b>1. Inleiding .....</b>	<b>6</b>
1.1	1.1 Documentconventies .....	6
1.2	1.2 Doelgroep en leessuggesties .....	6
1.3	1.3 Doel van dit document.....	6
<b>2</b>	<b>2. Algemene beschrijving - productperspectief.....</b>	<b>7</b>
2.1	2.1 Achtergrond, business opportunity en klantbehoeften.....	7
2.2	2.2 Business objectieven en succescriteria .....	7
2.3	2.3 Businessrisico's .....	8
2.4	2.4 Hoofdfunctionaliteiten .....	8
2.5	2.5 Aannames en afhankelijkheden .....	9
2.6	2.6 Stakeholderprofielen .....	10
2.7	2.7 Gebruikersgroepen en hun kenmerken .....	13
2.8	2.8 Operationele omgeving .....	14
2.9	2.9 Ontwerp- en implementatiebeperkingen .....	14
2.10	2.10 Gebruikersdocumentatie.....	14
<b>3</b>	<b>3. Externe Interface Requirements.....</b>	<b>15</b>
3.1	3.1 User Interfaces .....	15
3.2	3.2 Hardware Interfaces.....	32
3.3	3.3 Software Interfaces .....	32
3.4	3.4 Communicatie Interfaces .....	33
<b>4</b>	<b>4. Functionele requirements .....</b>	<b>34</b>
4.1	4.1 Het System Use Case diagram.....	41
4.1.1	4.1.1 SUC 1: Als toekomstige student, zou ik graag willen dat de robot pepper mij begeleidt doorheen heel de interactieve rondleiding, zodat ik ten alle tijde geïnformeerd kan worden .....	42
4.1.1.1	4.1.1.1 Functionele systeemrequirements .....	43
4.1.2	4.1.2 SUC 2: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de inkomhal van de D-blok.	44
4.1.2.1	4.1.2.1 Functionele systeemrequirements .....	46
4.1.3	4.1.3 SUC 3: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de kelder van de D-blok .....	48
4.1.3.1	4.1.3.1 Functionele systeemrequirements .....	50
4.1.4	4.1.4 SUC 4: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de grote hal van de D-blok..	52

4.1.4.1	4.1.4.1 Functionele systeemrequirements .....	54
4.1.5	4.1.5 SUC 5: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de koffiebar van de D-blok .	59
4.1.5.1	4.1.5.1 Functionele systeemrequirements .....	61
4.1.6	4.1.6 SUC 6: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de catering van de D-blok...	63
4.1.6.1	4.1.6.1 Functionele systeemrequirements .....	65
4.1.7	4.1.7 SUC 7: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de eetzaal van de D-blok ....	69
4.1.7.1	4.1.7.1 Functionele systeemrequirements .....	71
4.1.8	4.1.8 SUC 8: Als toekomstige student, wil ik een menuscherm hebben .....	72
4.1.8.1	4.1.8.1 Functionele systeemrequirements .....	74
<b>5</b>	<b>5. Non-functionele Requirements .....</b>	<b>76</b>
5.1	5.1 Requirements met betrekking tot Portabiliteit.....	81
5.2	5.2 Requirements met betrekking tot Compatibiliteit.....	81
5.3	5.3 Requirements met betrekking tot Efficiëntie .....	82
5.4	5.4 Requirements met betrekking tot Betrouwbaarheid.....	83
5.5	5.5 Requirements met betrekking tot Gebruikersgemak, User Experience.....	83
5.6	5.6 Requirements met betrekking tot Onderhoudbaarheid.....	84
5.7	5.7 Requirements met betrekking tot (Technische) Security .....	85
5.8	5.8 Business regels .....	85
<b>6</b>	<b>6. Overige requirements .....</b>	<b>86</b>
7	Bijlage 01: begrippenlijst – Glossary of terms .....	87
8	Bijlage 02: SWOT analyse van de elicitation technieken .....	89
9	Bijlage 03: uitgevoerde surveys.....	98
10	Bijlage 04: overige analysemodellen .....	99
11	Bijlage 05: to-be-determined lijst.....	100
12	Referenties en bronvermelding.....	101



**2018 - 2019**

**Software Requirements Specification  
(SRS) voor de  
PXL-infodag in VR**

Groepsleden	Klasgroep	2TIN ABCD
		
Ian Angillis	Joachim Veulemans	Ward Poel

### Revisiegeschiedenis

Naam	Datum	Reden van wijzigingen	Versie
Nathalie Fuchs	10-dec-2015	Oplevering IEEE-830, template - NL	0.0
Luc Doumen		Review Oplevering IEEE-830, template - NL	0.1
Nathalie Fuchs	07-dec-2017	Oplevering IEEE-830, template – NL voor Monkey Business	1.0
Nathalie Fuchs	07-dec-2018	Definitieve versie voor import in Confluence en linking met Jira Verwerking van het "Vision en Scope document"	2.0

## 1.1 Inleiding

Deze SRS zal gaan over een virtuele rondleiding op de infodag of SID-in van de Hogeschool PXL. Deze rondleiding zal door middel van de HTC Vive en in gebouw D doorgaan. Het project zal op Unity gebaseerd zijn en zal op Windows draaien. De applicatie zal geen internettoegang nodig hebben. De resultaten van deze SRS kunnen gebruikt worden als informatiebron voor het realiseren van deze rondleiding of als informatiebron voor andere projecten. Er zal uitvoering aandacht gevestigd worden op de functionele en niet-functionele requirements voor de virtuele rondleiding.

### 1.1.1 Documentconventies

Bij deze SRS hebben we bepaald dat elke requirement zijn eigen ingeschatte prioriteit heeft. Ook hanteren we een typografische conventie voor het beschrijven van de positiepunten die u kan terugvinden in de begrippenlijst.

### 1.1.2 Doelgroep en leessuggesties

Dit document is opgesteld als leidraad voor het ontwikkelen van de PXL-infodag in VR

De SRS is bedoeld voor:

- De klant (Hogeschool PXL)
- Projectmanager die het systeem overziet
- De ontwikkelaars die het systeem gaan maken
- De technische dienst die problemen moet oplossen

Dit document beschrijft het hele systeem. Hieronder worden de verschillende hoofdstukken opgesomd.

1. Inleiding - Beschrijft het doel en het product
2. Algemene beschrijving - Wordt een algemeen beeld van het systeem omschreven
3. Externe interface requirements - Worden de user, hardware, software en communicatie interface aangehaald
4. Functionele requirements - Legt de functionele requirements per systeem-feature uit
5. Non-functionele requirements - Worden de non-functionele requirements uitgelegd
6. Overige requirements - Worden andere belangrijke requirements aangehaald
7. Bijlage - begrippenlijst
8. Bijlage - SWOT analyse
9. Bijlage - Uitgevoerde surveys
10. Bijlage - Overige analysemodellen
11. Bijlage - To-be-determined lijst
12. Referenties en bronvermelding

Het wordt aangeraden dit document ook in de volgorde van de hoofdstukken door te nemen.

### 1.1.3 Doel van dit document

Deze SRS beschrijft de functionele en niet-functionele requirements van de software voor versie 1.0 van de Hogeschool PXL in VR Applicatie. Dit document is bedoeld voor gebruik door de leden van het projectteam dat de correcte werking van het systeem zal implementeren en verifiëren. Alle gespecificeerde requirements hebben een medium prioriteit en zijn vastgelegd voor release 1.0.

## 2 2. Algemene beschrijving - productperspectief

In dit deel zullen we de volgende punten bespreken:

- [2.1 Achtergrond, business opportunity en klantbehoefthen](#) (see page 7)
- [2.2 Business objectieven en succescriteria](#) (see page 7)
- [2.3 Businessrisico's](#) (see page 8)
- [2.4 Hoofdfunctionaliteiten](#) (see page 8)
- [2.5 Aannames en afhankelijkheden](#) (see page 9)
- [2.6 Stakeholderprofielen](#) (see page 10)
- [2.7 Gebruikersgroepen en hun kenmerken](#) (see page 13)
- [2.8 Operationele omgeving](#) (see page 14)
- [2.9 Ontwerp- en implementatiebeperkingen](#) (see page 14)
- [2.10 Gebruikersdocumentatie](#) (see page 14)

### 2.1 2.1 Achtergrond, business opportunity en klantbehoefthen

Met behulp van een VR-systeem gaan we een rondleiding geven in het gebouw D van de campus Elfde Linie van de Hogeschool PXL. Het doel van de rondleiding is om toekomstige studenten een ervaring te geven met de sfeer in de Hogeschool PXL en wat wegwijs te maken in gebouw D.

Een groot voordeel hiervan is dat we niet per student een begeleider moeten meesturen die de rondleiding geeft. Een begeleider bij de stand van de VR-bril is voldoende. De leerling leert bij over de Hogeschool PXL, zonder een infosessie te moeten volgen. Toekomstige studenten krijgen een beeld van hoe een alledaagse dag op de Hogeschool PXL eruit ziet.

We hebben een paar doelen gesteld. Een rondleiding door gebouw D gelijkvloers. Wat informatie rond de catering, het roeiteam, de laptopdienst, de boekshop van de Hogeschool PXL, de koffiebar en de ontspanningsmogelijkheden.

### 2.2 2.2 Business objectieven en succesriteria

<b>Code</b>	<b>Omschrijving</b>
BO-01	5-10% meer inschrijvingen (van alle richtingen van Hogeschool PXL opgeteld) hebben dan vorig academiejaar.
BO-02	Hogeschool PXL zou meer naambekendheid bij de bezoekers van de PXL-infodag na dit project moeten hebben.
BO-03	Dit project zou een succesvol naslagdocument moeten zijn waar volgende generaties aan junior-collega's naar terug kunnen kijken.
SC-01	20% meer inschrijvingen hebben tussen de SID-IN en de start van het volgende academiejaar hebben.
SC-02	Wanneer we een steekproef in Hasselt zouden doen, dan zou minstens 20% van de ondervraagden onder 20 jaar van de PXL-infodag in VR moeten afgeweten.

<b>Code</b>	<b>Omschrijving</b>
SC-03	Wanneer een junior-collega of collega nood heeft een documentatie of een voorbeeld van een SRS, dan zal deze junior-collega of collega dit project als voorbeeld kunnen nemen.

## 2.3 2.3 Businessrisico's

<b>Code</b>	<b>Omschrijving</b>
B-RISK-01	De stroom valt uit.
B-RISK-02	De apparatuur gaat stuk of stopt met functioneren.
B-RISK-03	De student krijgt een gezondheidsprobleem (epilepsie, trauma ...).
B-RISK-04	De gegeven requirements kunnen niet gehaald worden binnen een bepaalde deadline.
B-RISK-05	De infodag wordt naar een vroegere datum verplaatst dan gepland en de deadline kan niet gehaald worden.
B-RISK-06	Er komen geen mensen naar de infodag waardoor er geen bekendheid over het project verspreid kan worden.

## 2.4 2.4 Hoofdfunctionaliteiten

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Samenvatting</b>
RE1819AD03-9 <sup>1</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag willen dat de robot pepper mij begeleidt doorheen heel de interactieve rondleiding, zodat ik altijd geïnformeerd kan worden <sup>2</sup>
RE1819AD03-10 <sup>3</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de inkomhal van de D-blok <sup>4</sup>
RE1819AD03-11 <sup>5</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de kelder van de D-blok <sup>6</sup>

<sup>1</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-9?src=confmacro>

<sup>2</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-9?src=confmacro>

<sup>3</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-10?src=confmacro>

<sup>4</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-10?src=confmacro>

<sup>5</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-11?src=confmacro>

<sup>6</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-11?src=confmacro>

8 issues<sup>17</sup>

RE1819AD03-12<sup>7</sup>  Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de grote hal van de D-blok<sup>8</sup>

RE1819AD03-13<sup>9</sup>  Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de koffiebar van de D-blok<sup>10</sup>

RE1819AD03-14<sup>11</sup>  Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de catering van de D-blok<sup>12</sup>

RE1819AD03-15<sup>13</sup>  Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de eetzaal van de D-blok<sup>14</sup>

RE1819AD03-19<sup>15</sup>  Als toekomstige student, wil ik een menuscherm hebben<sup>16</sup>

## 2.5 2.5 Aannames en afhankelijkheden

Code	Omschrijving
AANNAME-01	We nemen aan dat PXL-Research voor een VR-bril (HTC vive) zorgt.
AANNAME-02	We nemen aan dat PXL-Research voor een krachtige computer zorgt, die voldoet aan de medium VR-bril eisen.
AANNAME-03	We nemen aan dat de Hogeschool PXL plaats voorziet voor de VR-stand op de infodag.
AANNAME-04	We nemen aan dat de Hogeschool PXL de kosten op zich neemt inclusief eventuele opgelopen schade.

<sup>17</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+issuetype+%3D+Story+ORDER+BY+issuekey+&src=confmacro>

<sup>7</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-12?src=confmacro>

<sup>8</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-12?src=confmacro>

<sup>9</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-13?src=confmacro>

<sup>10</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-13?src=confmacro>

<sup>11</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-14?src=confmacro>

<sup>12</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-14?src=confmacro>

<sup>13</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-15?src=confmacro>

<sup>14</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-15?src=confmacro>

<sup>15</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-19?src=confmacro>

<sup>16</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-19?src=confmacro>

<b>Code</b>	<b>Omschrijving</b>
AFH-01	Wij zijn afhankelijk van de 360 gradenvideos die gemaakt moeten worden op elk beschreven navigatiepunt.

## 2.6 Stakeholderprofielen

<b>Naam of groep</b>	<b>Rol</b>				
Steven Palmaers	ICT Onderzoek PXL				
<b>Predisposition</b>	<b>Resistant: -</b>	<b>Ambivalent/ Neutraal: 0</b>	<b>Ondersteunend: +</b>	<b>Toegewijd: ++</b>	
			X		
<b>Stake</b>	<b>Onderzoek in VR, onderzoek Hogeschool PXL promoten met dit project.</b>				

<b>Naam of groep</b>	<b>Rol</b>				
Astrid Hannes	Directeur Onderzoek PXL				
<b>Predisposition</b>	<b>Resistant: -</b>	<b>Ambivalent/ Neutraal: 0</b>	<b>Ondersteunend: +</b>	<b>Toegewijd: ++</b>	
			X		
<b>Stake</b>	<b>Een project promoten dat gerealiseerd is via smart ICT.</b>				

Naam of groep	Rol				
Gerrit Schuermans	Diensthoofd Communicatie PXL				
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++	
			X		
Stake	<b>Naambekendheid van de Hogeschool PXL verspreiden. De wereld door dit project laten kennismaken met de Hogeschool PXL en de X-factor.</b>				

Naam of groep	Rol				
Sam Agten	Technical Artist at LuGus Studios / Lector Hogeschool PXL				
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++	
				X	
Stake	<b>Een interessant project hebben.</b>				

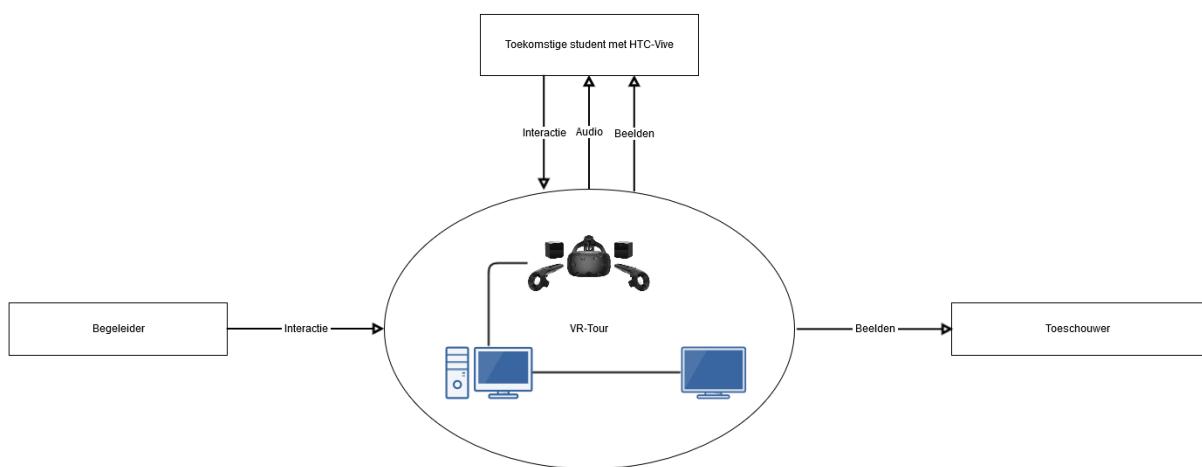
Naam of groep	Rol				
Simon Verbeke	Researcher / Unity Developer at PXL Smart ICT				
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++	
				X	
Stake	<b>Een interessant project hebben.</b>				

Naam of groep	Rol				
Nathalie Fuchs	Researcher / Lector Hogeschool PXL				
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++	
Stake	<b>Een project hebben voor het vak Software Analysis.</b>				
Naam of groep	Rol				
Luc Doumen	Researcher / Lector Hogeschool PXL				
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++	
Stake	<b>Een project hebben voor het vak Software Analysis.</b>				
Naam of groep	Rol				
Potentiële studenten op infodagen	Potentiële studenten				
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++	
Stake	<b>Inschrijven aan de Hogeschool PXL en een leuke ervaring hebben.</b>				

Naam of groep	Rol			
Hogeschool PXL	Vertegenwoordigd door Ben Lambrechts Algemeen Directeur			
Predisposition	Resistant: -	Ambivalent/Neutraal: 0	Ondersteunend: +	Toegewijd: ++
			x	
Stake	<b>Nieuwe studenten aanwerven die willen studeren aan de Hogeschool PXL en de naambekendheid van de Hogeschool PXL verspreiden. De wereld door dit project laten kennismaken met de Hogeschool PXL en de X-factor.</b>			

## 2.7 Gebruikersgroepen en hun kenmerken

Het contextdiagram dat hoort bij de gebruikersgroepen en rollen is als volgt.



### Toekomstige studenten met HTC-Vive bril:

- De toekomstige student kan een interactie verzenden naar de VR-Tour.
- De VR-Tour kan beelden verzenden naar de toekomstige student.
- De VR-Tour kan audio verzenden naar de toekomstige student.

### Toeschouwer:

- De VR-Tour kan beelden verzenden naar de toeschouwer.

### Begeleider:

- De begeleider kan een interactie verzenden naar de VR-Tour.

## 2.8 2.8 Operationele omgeving

De operationele omgeving staat in detail uitgelegd, door te navigeren naar onderstaande linken:

- [3.2 Hardware Interfaces \(see page 32\)](#)
- [3.3 Software Interfaces \(see page 32\)](#)

## 2.9 2.9 Ontwerp- en implementatiebeperkingen

Promotiedoelen:

- Het is de bedoeling alleen de Hogeschool PXL te promoten.

Software:

- Er mag alleen gebruik gemaakt worden van Unity.
- Windows 10 is het besturingssysteem dat zal gebruikt worden.
- Er mag alleen software die compatibel is met de HTC Vive gebruikt worden.

Verantwoordelijkheden:

- Hogeschool PXL is verantwoordelijk voor alle ongevallen en problemen.
- De ontwikkelaar is verantwoordelijk voor zijn eigen code en het volgen van de conventies.

Cultureel:

- De gebruiker mag alleen Nederlandse taal te zien krijgen.
- De ontwikkelaar is beperkt tot het schrijven van code in de Engelse taal.

## 2.10 2.10 Gebruikersdocumentatie

HTC Vive:

- <https://www.vive.com/us/support/>
- <https://www.gebruikershandleiding.com/HTC-Vive/preview-handleiding-748969.html>

Steam:

- <https://help.steampowered.com/en/>

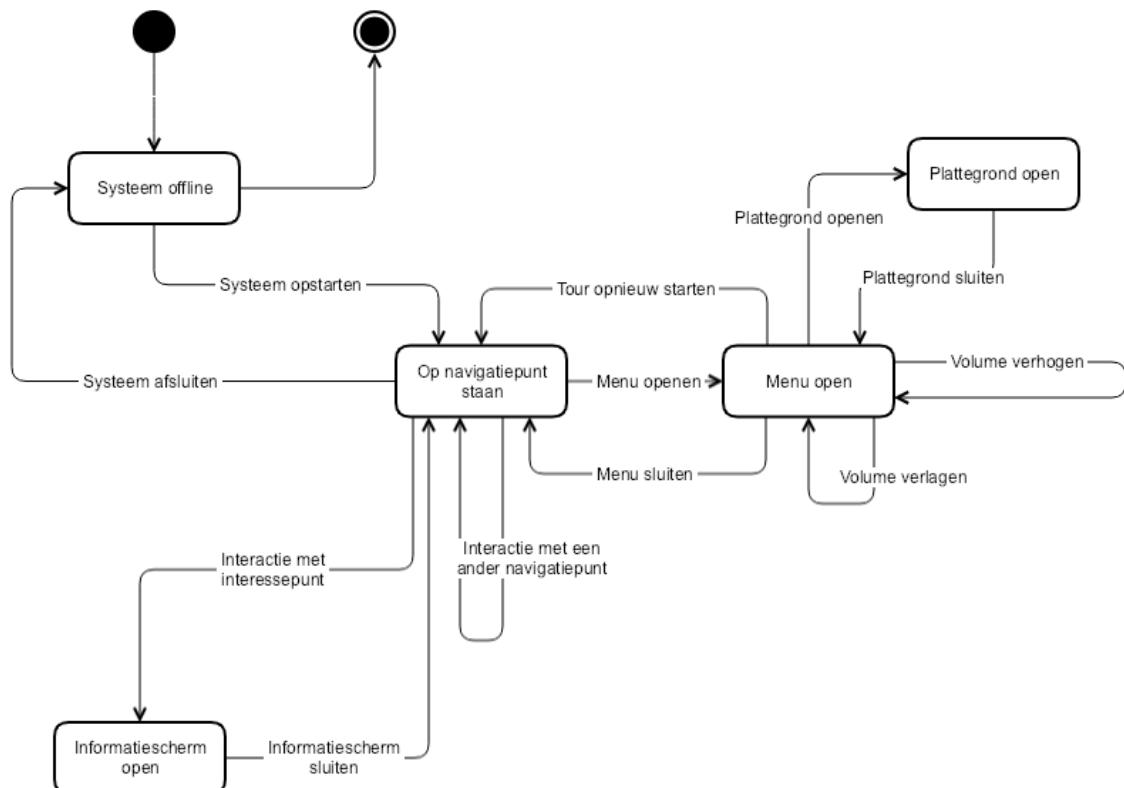
### 3.3. Externe Interface Requirements

In dit deel zullen we de volgende punten bespreken:

- [3.1 User Interfaces \(see page 15\)](#)
- [3.2 Hardware Interfaces \(see page 32\)](#)
- [3.3 Software Interfaces \(see page 32\)](#)
- [3.4 Communicatie Interfaces \(see page 33\)](#)

#### 3.1.3.1 User Interfaces

*State Transition Diagram:*



*State Transition Table:*

Event State	Systee m opstar ten	Syst ee m af sluite n	Interac tie met navigati eipun t	Intera ctie met intere ssepu nt	Inform atiesch erm sluiten	Men u o pe n	Menu sluiten	Tour opnie uw starte n	Plat tegron d ope nen	Plat tegron d sluit en	Vol um e ver ho ge n	Vol u me ve rla ge n
Systee m offline	Op navigati eipun t staan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Op navigati eipun t staan	-	Syst ee m off lin e	Op navigati eipun t staan	Inform atiesch erm open	-	Men u op en	-	-	-	-	-	-
Inform atiesch erm open	-	-	-	-	Op navigati eipun t staan	-	-	-	-	-	-	-
Menu open	-	-	-	-	-	-	Op navigati eipun t staan	Op navigati eipun t staan	Platt ego nd ope n	-	Me nu op en	Me nu op en
Platte grond open	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Men u ope n	-	-
12 valid transactions												
48 invalid transactions												

Legende:

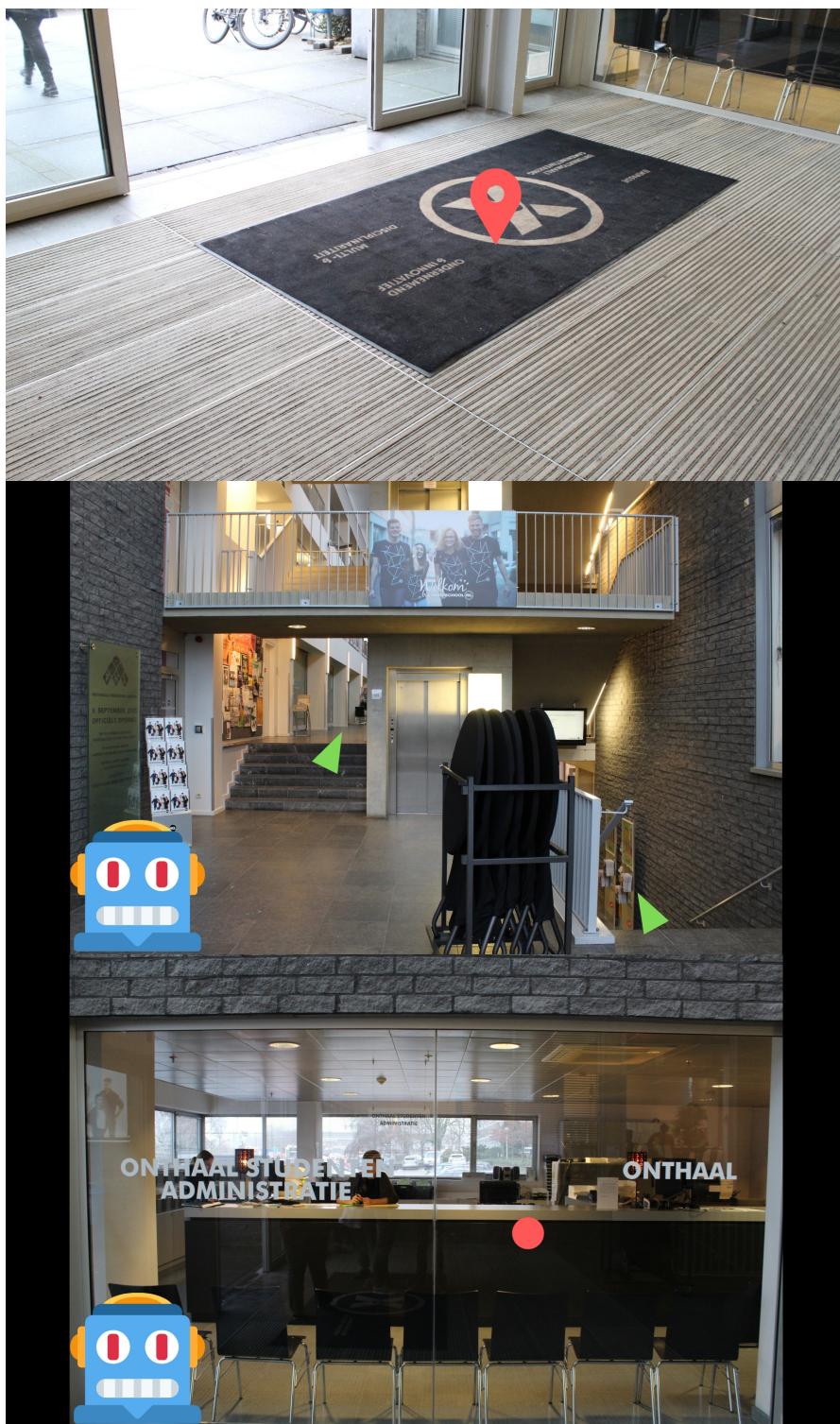
Een groen pijltje is een navigatiepunt. Als de gebruiker hierop klikt, gaat hij zich verplaatsen naar de locatie (positiepunt) achter het pijltje.

Een rood bolletje is een informatiepunt. Wanneer de gebruiker hierop klikt, opent er zich een venster waar meer informatie over het punt.

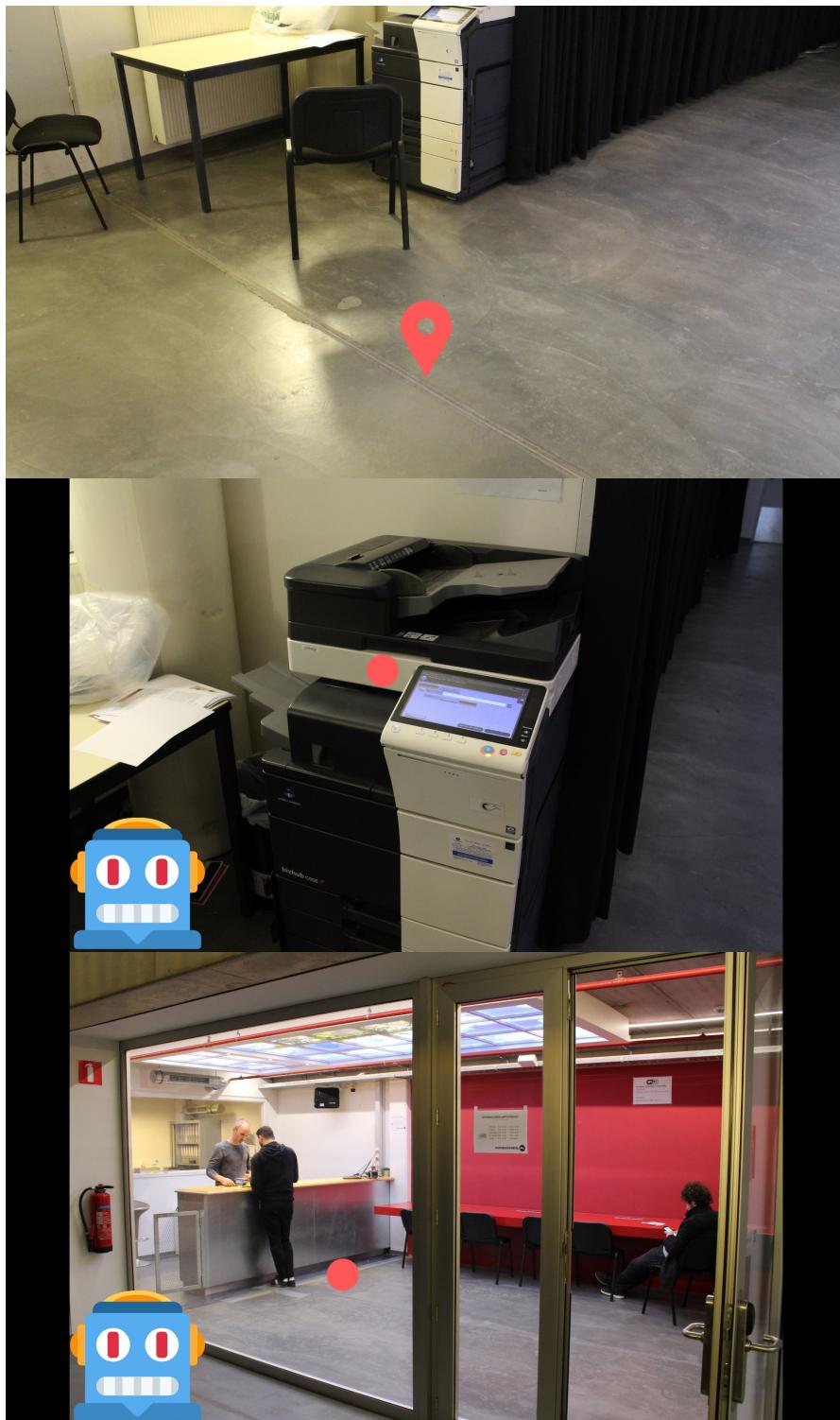
Het rode locatie icoontje staat voor de locatie (positiepunt) waar de 360 graden video opgenomen moet worden.

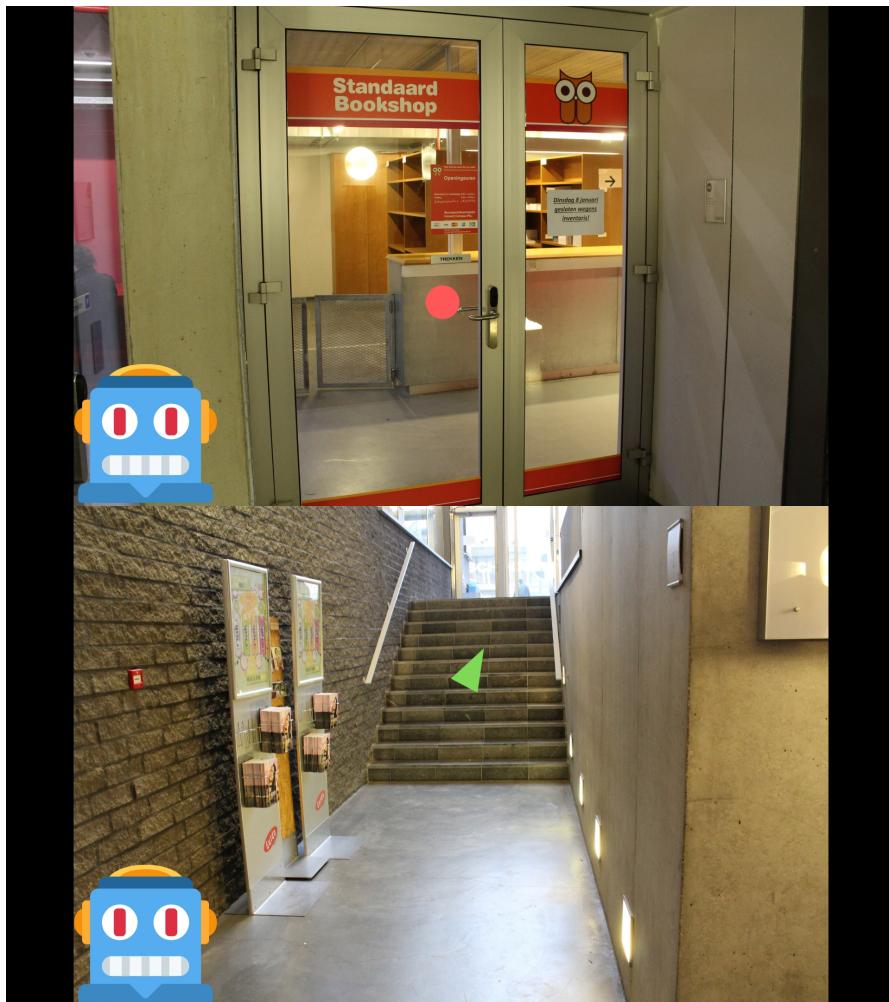
Locaties:

### A-Ink

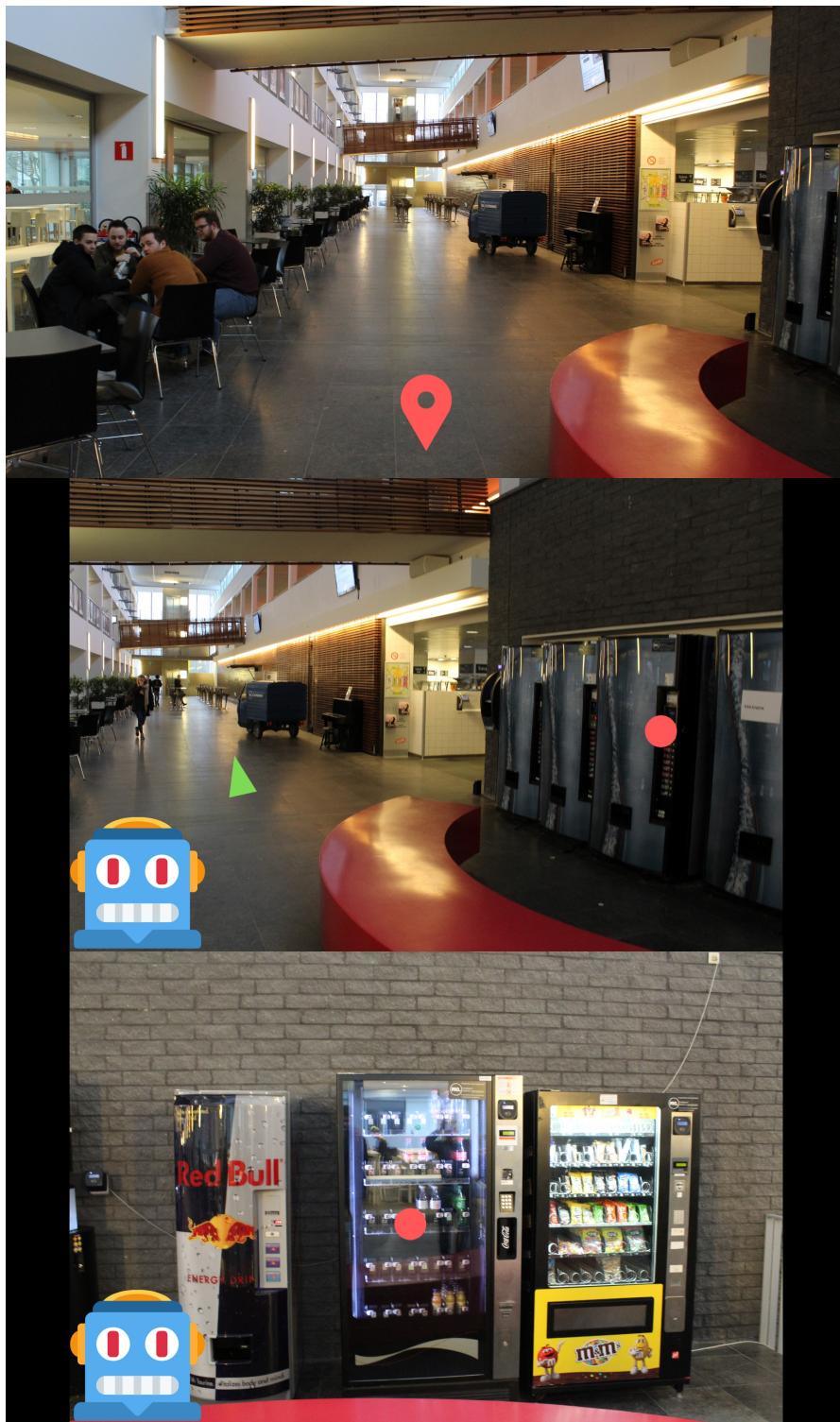


### A-Kel

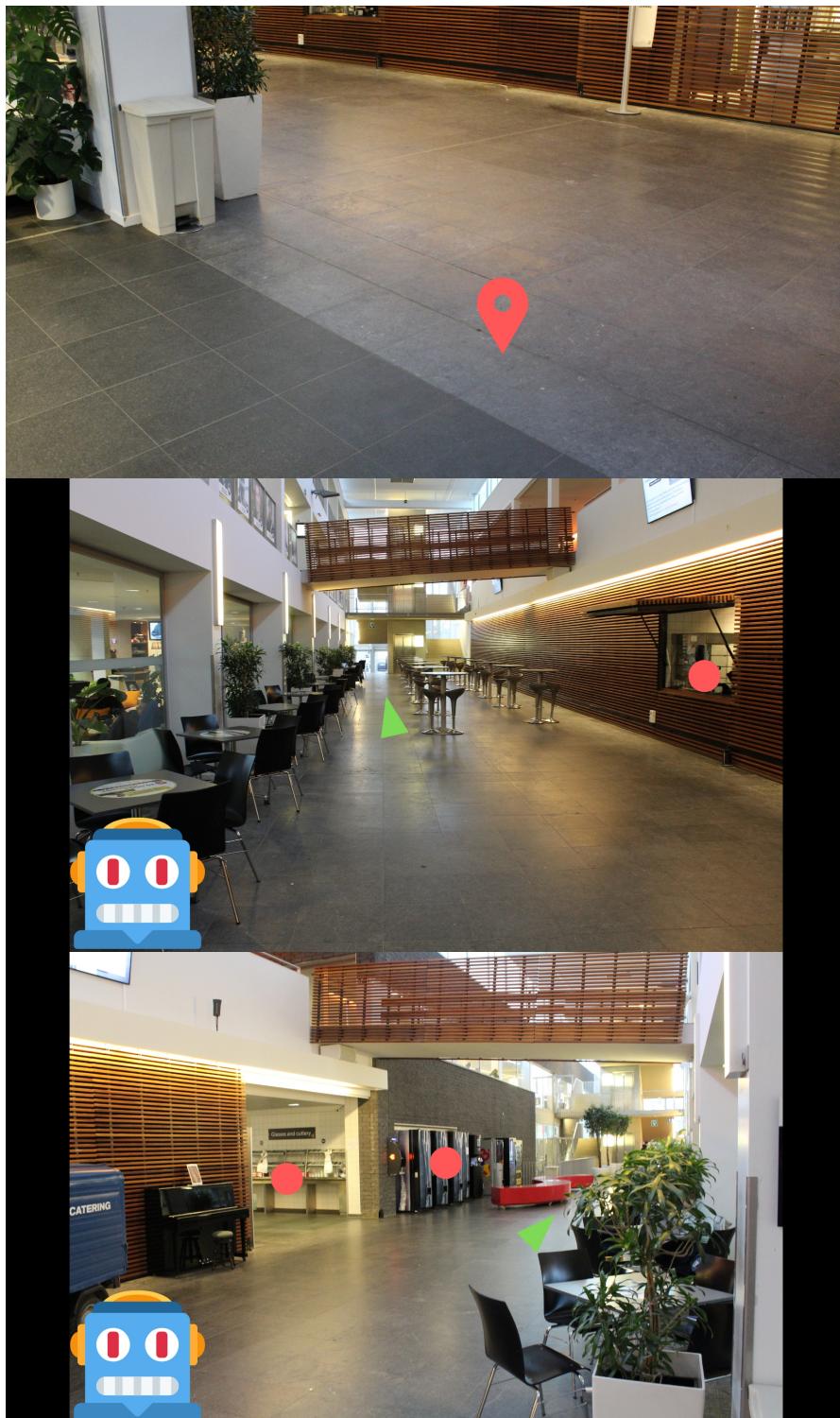


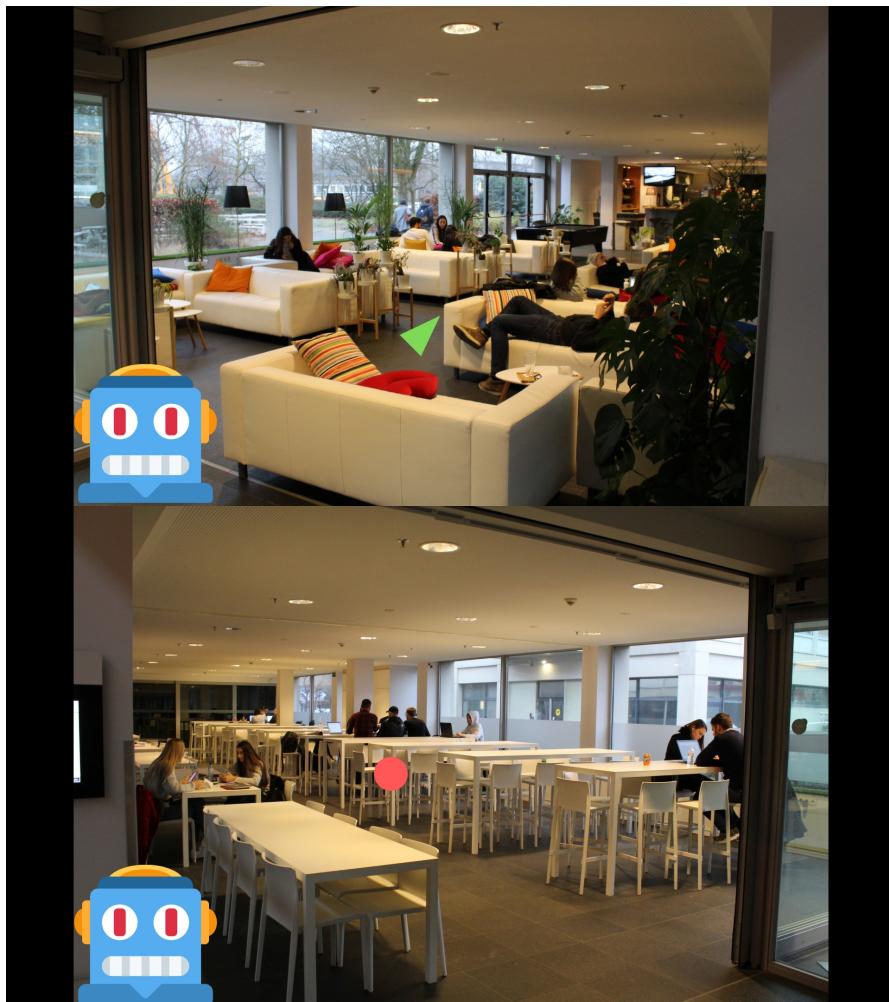


A-Hal

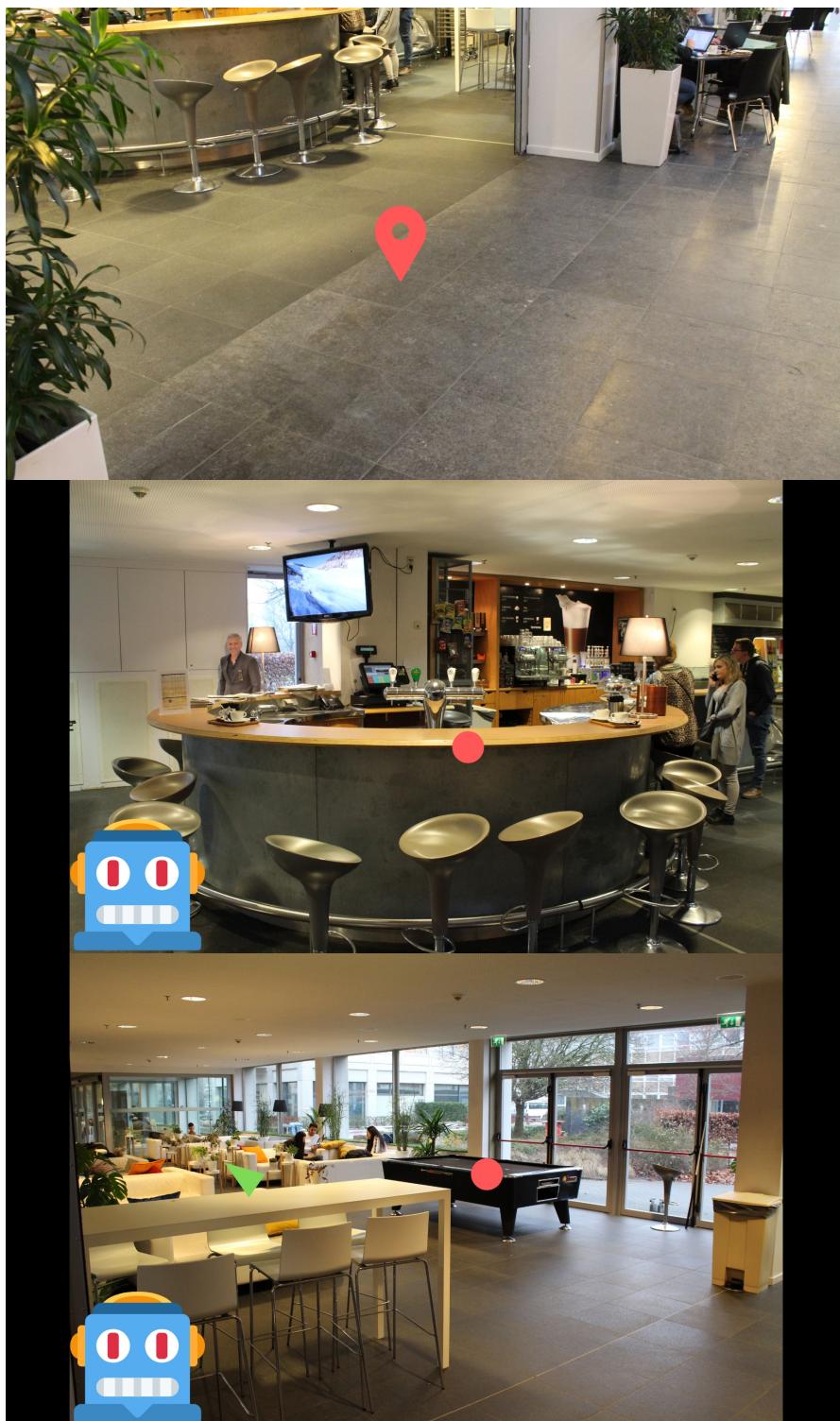


B-Hal

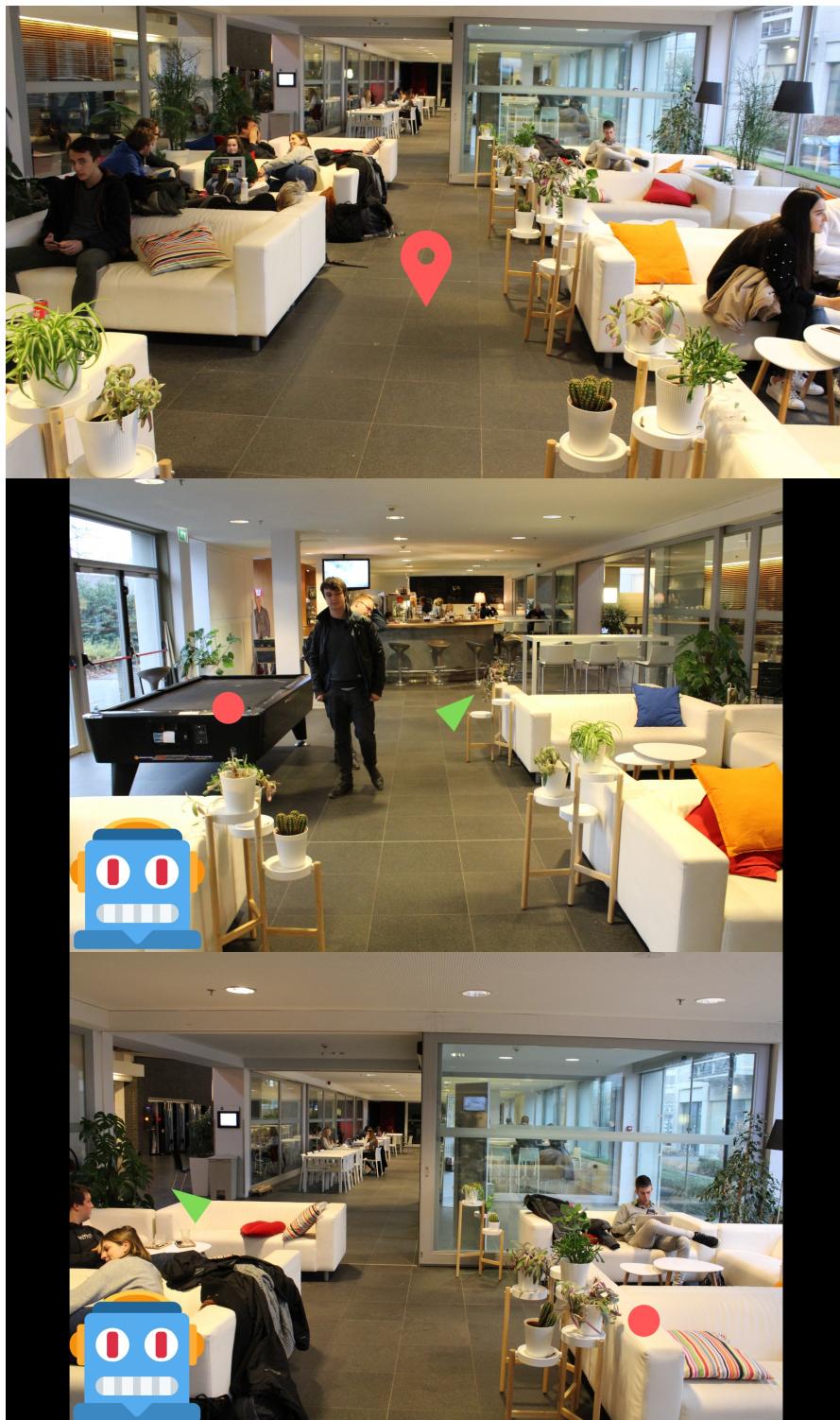


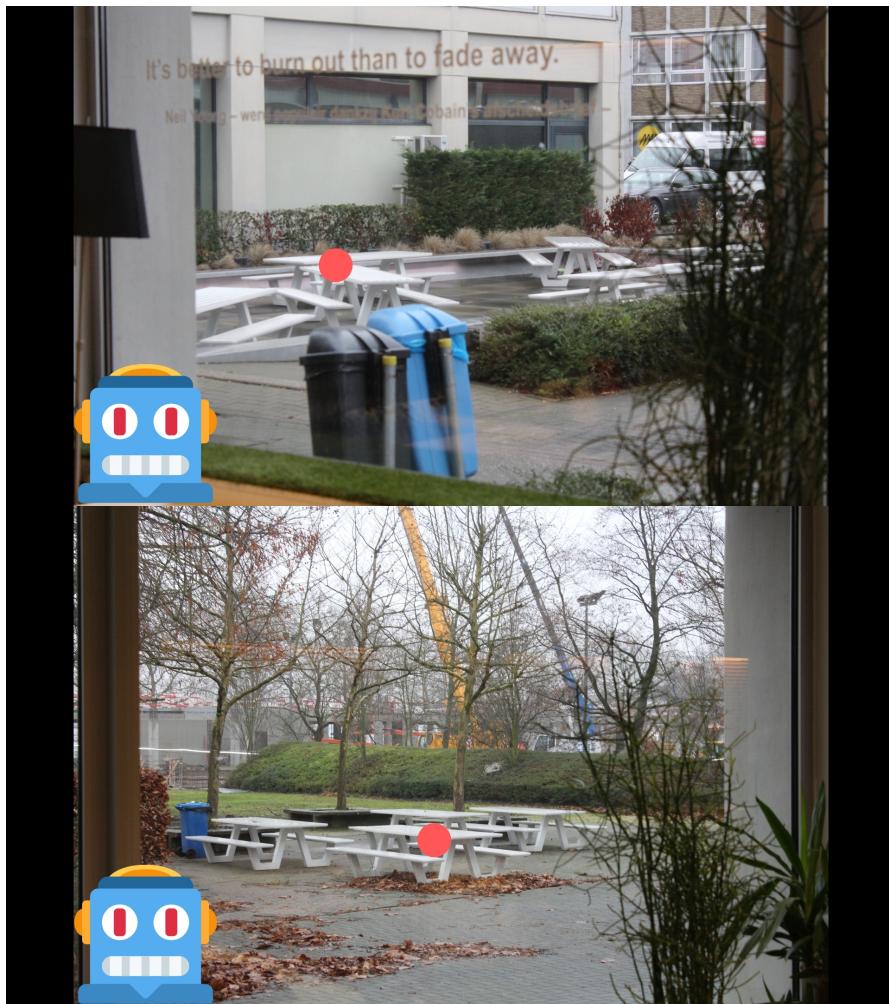


C-Hal

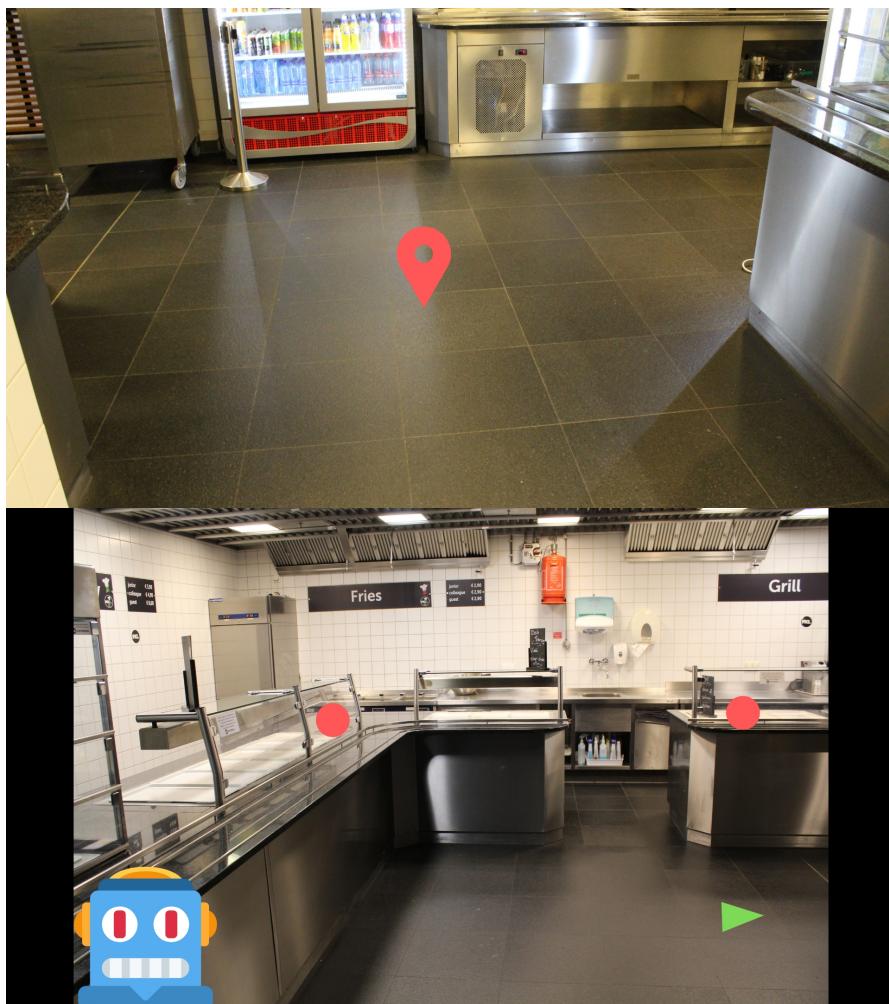


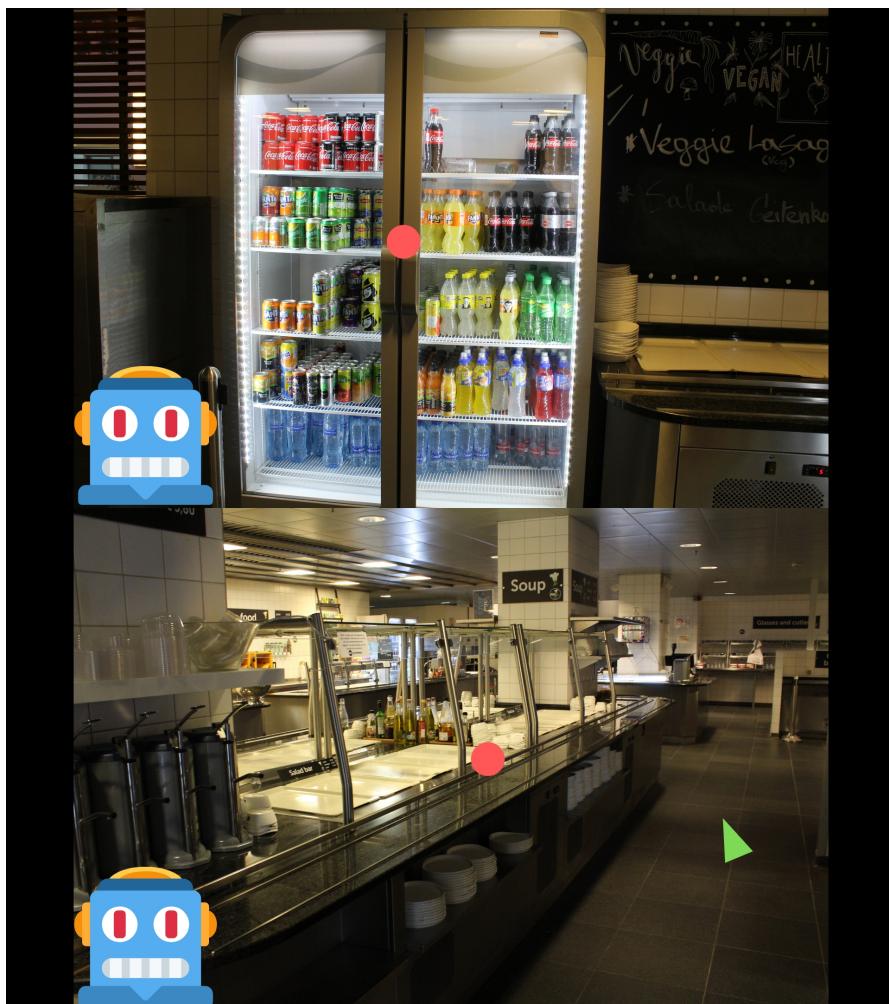
**A-Kof**



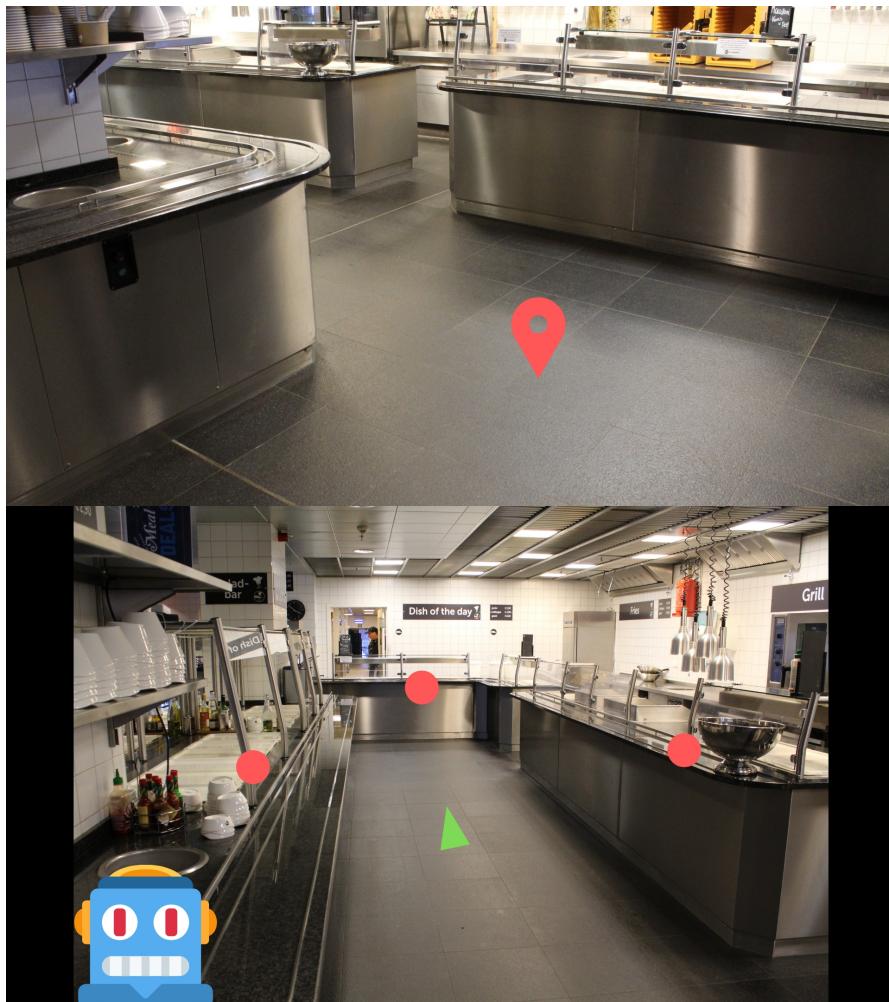


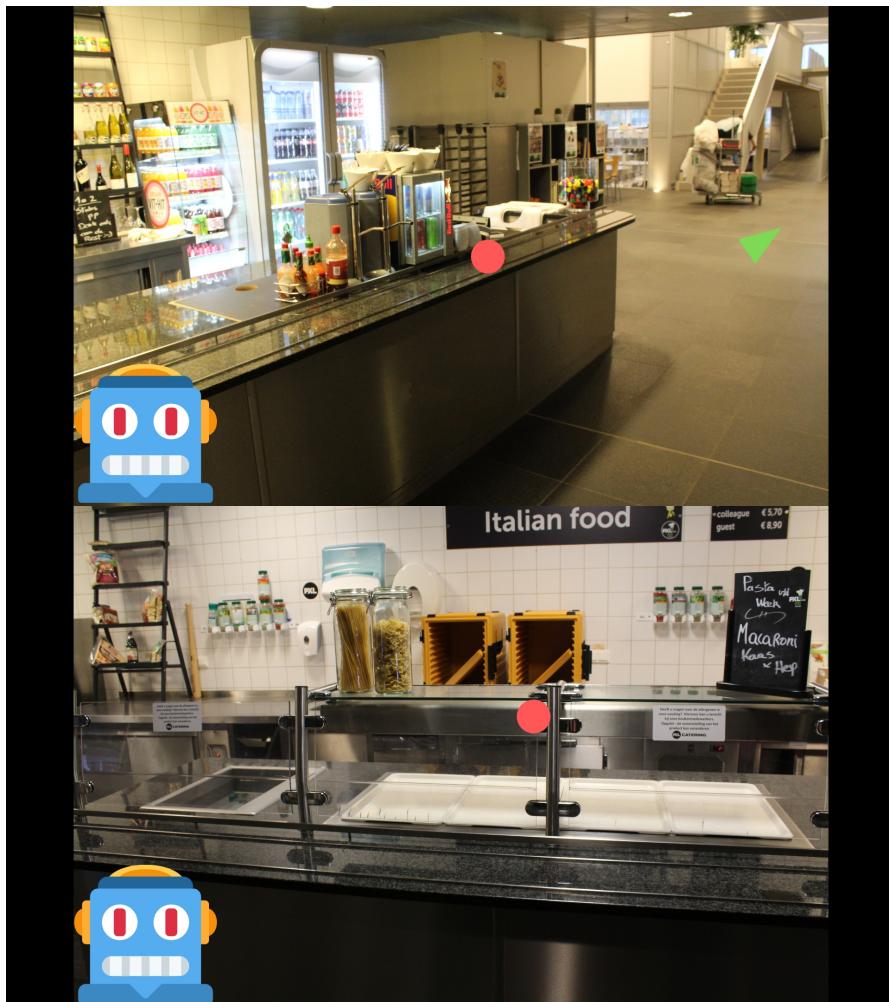
A-Cat



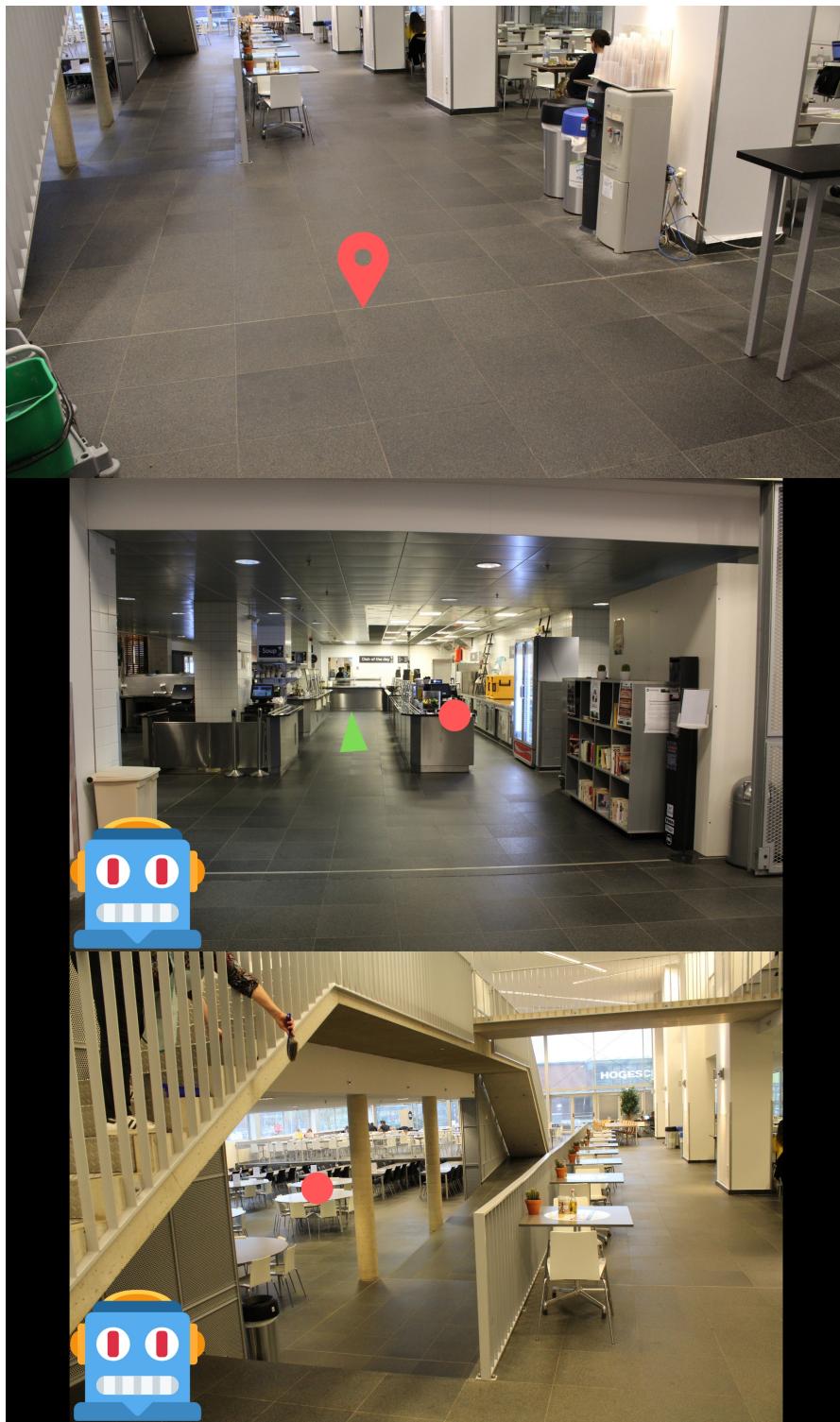


B-Cat





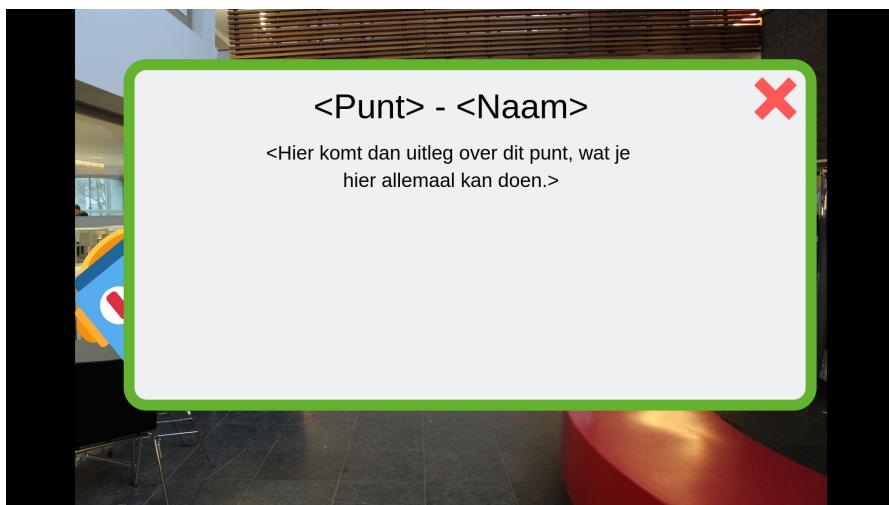
A-Eet



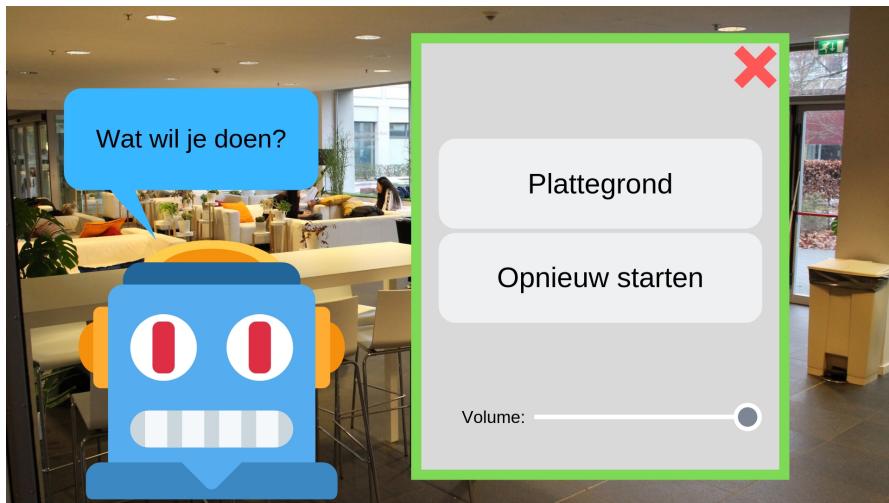
Als de gebruiker op een rood bolletje (informatiepunt) klikt, krijgt de gebruiker een venster met informatie over dit punt.



Na het navigeren naar een nieuwe positiepunt, komt er een venster tevoorschijn waar een beetje informatie over het punt gegeven wordt. De gebruiker kan het venster sluiten door op het kruisje te klikken.



In onderstaande mockup zie je het menu. Dit menu komt tevoorschijn wanneer de gebruiker op Pepper klikt. Hier kan de gebruiker dan kiezen om de plattegrond van de rondleiding te bekijken of om de rondleiding opnieuw te starten. Ook is er een mogelijkheid om het volume aan te passen.



## 3.2 3.2 Hardware Interfaces

Het systeem waarop ons VR-systeem draait, moet minimaal volgende specificaties behalen:

- HTC Vive
- Computer
  - Een moederbord met GPU-slot
    - Minstens 2x USB3.0
    - Minstens 2 RAM sloten
  - Grafische kaart minimum 1070+ **OF** AMD RX Vega 56+
    - Minstens 2 HDMI-poorten of 2 Displayport-poorten
  - Voeding van minimum 450 W
  - SSD van minimum van 500 GB
  - RAM van minimum 16 GB
  - Intel core i5 - 7400 of hoger
- Beeldscherm met minimumresolutie van 1092x1080
- TV van minimum 32" **OF** een beamer van minimum 3500 AnsiLumen
- Muis
- Toetsenbord

## 3.3 3.3 Software Interfaces

Het systeem waarop ons VR-systeem draait, moet minimaal volgende regels volgen:

- De HTC Vive werkt met zijn eigen HTC Vive software.
- We gebruiken Unity voor het product dat zal draaien op Windows 10.

Aangezien dat we geen data gaan bijhouden van de gebruikers hebben geen data laag in het project. Dit wil zeggen dat er geen software is om data door te sturen en op te slaan.

### 3.4 Communicatie Interfaces

Het product maakt geen gebruik van eender welke soort communicatie naar buiten toe, bijgevolg zijn er dan ook geen communicatie interfaces.

## 4. Functionele requirements

Met de functionele requirements bedoelen we

<b>Code</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>Omschrijving</b>
RE1819AD03-1 <sup>18</sup>	<b>Functionele geschiktheid (Functional suitability)</b> <sup>19</sup>	<p>De mate waarin een softwareproduct of computersysteem functies levert die voldoen aan de uitgesproken en veronderstelde behoeften, bij gebruik onder gespecificeerde condities.</p> <p><b>Functionele compleetheid (Functional completeness)</b></p> <p>De mate waarin de set van functies alle gespecificeerde taken en gebruikersdoelen ondersteunen.</p> <p><b>Functionele correctheid (Functional correctness)</b></p> <p>De mate waarin een softwareproduct of computersysteem de juiste resultaten met de benodigde nauwkeurigheid beschikbaar stelt.</p> <p><b>Functionele toepasselijkheid (Functional appropriateness)</b></p> <p>De mate waarin de functies bijdragen aan het behalen van specifieke taken en doelen.</p>

1 issue<sup>20</sup>

De functionele features die werden gedefinieerd zijn de volgende:

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>
RE1819AD03-89 <sup>21</sup>		Als het menuscherf wordt getoond, dan moet het systeem een kruisje voorzien dat, als de toekomstige student er mee interageert, het menuscherf zal sluiten.
RE1819AD03-88 <sup>22</sup>		Als het menuscherf wordt getoond, moet het systeem een knop voorzien die, als de toekomstige student er mee interageert, de tour opnieuw start. En dus de toekomstige student terug naar positie A-Ink van de inkomhal te navigeren.
RE1819AD03-87 <sup>23</sup>		Als het menuscherf getoond wordt, moet het systeem een knop voorzien die, als de gebruiker er mee interageert, een plattegrond van de D-blok toont.
RE1819AD03-86 <sup>24</sup>		Als het menuscherf wordt getoond, moet het systeem een slider tonen zodat de gebruiker het geluid kan aanpassen.

<sup>18</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-1?src=confmacro>

<sup>19</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-1?src=confmacro>

<sup>20</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+and+issuekey+-+%3D+RE1819AD03-1+&src=confmacro>

<sup>21</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-89?src=confmacro>

<sup>22</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-88?src=confmacro>

<sup>23</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-87?src=confmacro>

<sup>24</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-86?src=confmacro>

69 issues<sup>90</sup>

- 
- RE1819AD03-85<sup>25</sup> Wanneer de toekomstige student voor een eerste keer op een locatie komt op een bepaald positiepunt, moet het systeem Pepper de tekst, die de toekomstige student te zien krijgt als hij voor de eerste keer een locatie binnenkomt, voorlezen.
- 
- RE1819AD03-84<sup>26</sup> Als een toekomstige student een interactie uitvoert met een interessepunt moet het systeem pepper de tekst, die in een kader verschijnt als de toekomstige student met het interessepunt interageert, voorlezen.
- 
- RE1819AD03-83<sup>27</sup> Als een toekomstige student naar Pepper kijkt, moet het systeem door middel van een interactie een menu op het scherm brengen.
- 
- RE1819AD03-81<sup>28</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Kof van de koffiebar naar de positie B-Hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie B-Hal van de grote hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-80<sup>29</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Kof van de koffiebar naar de ingang van de koffiebar kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie C-Hal van de grote hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-79<sup>30</sup> Wanneer een toekomstige student naar de positie A-Kof wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie A, in het midden van de witte zetels, plaatsen.
- 
- RE1819AD03-78<sup>31</sup> Wanneer de toekomstige student op A-Kof staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.
- 
- RE1819AD03-77<sup>32</sup> Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de koffiebar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van koffiebar in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-76<sup>33</sup> Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de banken buiten door het raam kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van banken in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-75<sup>34</sup> Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de witte zetels kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de witte zetels in een kader tonen.

---

<sup>90</sup><https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+type+%3D+Feature+&src=confmacro>

<sup>25</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-85?src=confmacro>

<sup>26</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-84?src=confmacro>

<sup>27</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-83?src=confmacro>

<sup>28</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-81?src=confmacro>

<sup>29</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-80?src=confmacro>

<sup>30</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-79?src=confmacro>

<sup>31</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-78?src=confmacro>

<sup>32</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-77?src=confmacro>

<sup>33</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-76?src=confmacro>

<sup>34</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-75?src=confmacro>

- RE1819AD03-74<sup>35</sup> Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de pooltafel kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van pooltafel in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-73<sup>36</sup> Wanneer een toekomstige student de koffiebar binnenkomt op positie A-Kof zal het systeem een korte beschrijving over de koffiebar in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-72<sup>37</sup> Wanneer een toekomstige student de kelder binnenkomt op positie A-Kel zal het systeem een korte beschrijving over de kelder in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-71<sup>38</sup> Wanneer een toekomstige student de grote hal binnenkomt op positie A-Hal zal het systeem een korte beschrijving over de grote hal in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-70<sup>39</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie C-Hal staat en naar de koffiebar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de koffiebar in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-69<sup>40</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie C-Hal van de grote hal naar de witte zetels bij de koffiebar kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Kof van de koffiebar navigeren.
- 
- RE1819AD03-68<sup>41</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie C-Hal van de grote hal in de richting van B-Hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie B-Hal van de grote hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-67<sup>42</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de catering naar de ingang van de koffiebar kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie C-Hal van de grote hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-66<sup>43</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de grote hal naar de witte zetels kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Kof van de koffiebar navigeren.
- 
- RE1819AD03-65<sup>44</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de grote hal naar de ingang van de catering kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Cat van de catering navigeren.
- 
- RE1819AD03-64<sup>45</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de grote hal naar de uitgang van de catering/PingPing Automaat kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Hal van de grote hal navigeren.

<sup>35</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-74?src=confmacro>

<sup>36</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-73?src=confmacro>

<sup>37</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-72?src=confmacro>

<sup>38</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-71?src=confmacro>

<sup>39</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-70?src=confmacro>

<sup>40</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-69?src=confmacro>

<sup>41</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-68?src=confmacro>

<sup>42</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-67?src=confmacro>

<sup>43</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-66?src=confmacro>

<sup>44</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-65?src=confmacro>

<sup>45</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-64?src=confmacro>

- RE1819AD03-63<sup>46</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Hal van de grote hal naar de trappen van de inkomhal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Ink van de inkomhal navigeren.
- 
- RE1819AD03-62<sup>47</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Hal van de grote hal naar de linkeringang van gebouw D kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie B-Hal van de grote hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-61<sup>48</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie C-Hal staat en naar de broodjesbar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van broodjes in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-60<sup>49</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie B-Hal staat en naar de broodjesbar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de broodjes in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-59<sup>50</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie B-Hal staat en naar de piano kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de piano in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-58<sup>51</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie A-Hal staat en naar de piano kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de piano in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-57<sup>52</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie A-Hal staat en naar de PingPing automaat kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de PingPing automaat in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-56<sup>53</sup> Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie A-Hal staat en naar de snackautomaten kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de snackautomaten in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-55<sup>54</sup> Wanneer een toekomstige student naar de C-Hal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op C-Hal, de ingang van de koffiebar, plaatsen.
- 
- RE1819AD03-54<sup>55</sup> Wanneer een toekomstige student naar de B-Hal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie B-Hal, aan de linkeringang van het D-gebouw tegenover de ingang van de catering, plaatsen.

<sup>46</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-63?src=confmacro>

<sup>47</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-62?src=confmacro>

<sup>48</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-61?src=confmacro>

<sup>49</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-60?src=confmacro>

<sup>50</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-59?src=confmacro>

<sup>51</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-58?src=confmacro>

<sup>52</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-57?src=confmacro>

<sup>53</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-56?src=confmacro>

<sup>54</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-55?src=confmacro>

<sup>55</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-54?src=confmacro>

- RE1819AD03-53<sup>56</sup>  Wanneer een toekomstige student naar de grote hal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie A-Hal, aan de uitgang van de catering, links van de PingPing automaat, plaatsen.
- 
- RE1819AD03-52<sup>57</sup>  Wanneer de toekomstige student op één van de drie positiepunten (A-Hal, B-Hal en C-Hal) staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.
- 
- RE1819AD03-51<sup>58</sup>  Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Kel van de kelder naar de ingang van de trappen van de inkomhal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Ink van de inkomhal navigeren.
- 
- RE1819AD03-50<sup>59</sup>  Wanneer een toekomstige student in de kelder op positie A-Kel staat en naar de boekshop kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de boekshop in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-49<sup>60</sup>  Wanneer een toekomstige student in de kelder op positie A-Kel staat en naar de laptopdienst kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de laptopdienst in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-48<sup>61</sup>  Wanneer een toekomstige student in de kelder op positie A-Kel staat en naar de printer kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het publiek printersysteem van de PXL in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-47<sup>62</sup>  Wanneer een toekomstige student naar de A-Kel wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie A-Kel, de splitsing van de laptopdienst, boekshop en printer, plaatsen.
- 
- RE1819AD03-46<sup>63</sup>  Wanneer de toekomstige student op A-Kel staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.
- 
- RE1819AD03-45<sup>64</sup>  Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Ink van de inkomhal naar de ingang van de trap links van de lift kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Hal van de grote hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-44<sup>65</sup>  Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Ink van de inkomhal naar de ingang van de keldertrappen kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Kel van de kelder navigeren.

<sup>56</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-53?src=confmacro>

<sup>57</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-52?src=confmacro>

<sup>58</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-51?src=confmacro>

<sup>59</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-50?src=confmacro>

<sup>60</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-49?src=confmacro>

<sup>61</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-48?src=confmacro>

<sup>62</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-47?src=confmacro>

<sup>63</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-46?src=confmacro>

<sup>64</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-45?src=confmacro>

<sup>65</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-44?src=confmacro>

- RE1819AD03-43<sup>66</sup> Wanneer een toekomstige student in de inkomhal op positie A-Ink staat en naar de beker van het PXL roeiteam kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het PXL roeiteam en de Regatta in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-42<sup>67</sup> Wanneer een toekomstige student naar de inkomhal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie of de tour start (startpunt), zal het systeem de toekomstige student op positie A-Ink, gecentreerd op de welkom mat, naast de studentenadministratie in de inkomhal, plaatsen.
- 
- RE1819AD03-41<sup>68</sup> Wanneer de toekomstige student op A-Ink staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.
- 
- RE1819AD03-40<sup>69</sup> Wanneer een toekomstige student de eetzaal binnenkomt op A-Eet zal het systeem een korte beschrijving over de eetzaal in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-39<sup>70</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit A-Eet naar de grote hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar A-Hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-38<sup>71</sup> Wanneer een toekomstige student naar de eetzaal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op A-Eet, links naast de watertonnen, plaatsen.
- 
- RE1819AD03-37<sup>72</sup> Wanneer de toekomstige student op A-Eet staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.
- 
- RE1819AD03-36<sup>73</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de B-Cat naar de grote hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar A-Hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-35<sup>74</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit B-Cat naar de eetzaal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar A-Eet navigeren.
- 
- RE1819AD03-34<sup>75</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de A-Cat naar de kassa van de catering kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar B-Cat navigeren.
- 
- RE1819AD03-33<sup>76</sup> Wanneer een toekomstige student in de inkomhal op positie A-Ink staat en kijkt naar de studentenadministratie kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de studentenadministratie in een kader tonen.

<sup>66</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-43?src=confmacro>

<sup>67</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-42?src=confmacro>

<sup>68</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-41?src=confmacro>

<sup>69</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-40?src=confmacro>

<sup>70</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-39?src=confmacro>

<sup>71</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-38?src=confmacro>

<sup>72</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-37?src=confmacro>

<sup>73</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-36?src=confmacro>

<sup>74</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-35?src=confmacro>

<sup>75</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-34?src=confmacro>

<sup>76</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-33?src=confmacro>

- RE1819AD03-32<sup>77</sup> Wanneer een toekomstige student vanuit de A-Cat van de catering naar de ingang van de catering kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar B-Hal navigeren.
- 
- RE1819AD03-31<sup>78</sup> Wanneer een toekomstige student de catering binnenkomt op A-Cat zal het systeem een korte beschrijving over de catering in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-30<sup>79</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar kassa kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het afrekenen met PingPing aan de kassa in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-29<sup>80</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar het groente-eiland kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het groente-eiland in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-28<sup>81</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar de drank kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de drank in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-27<sup>82</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op A-Cat staat en kijkt naar het groente-eiland kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het groente-eiland in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-26<sup>83</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op A-Cat staat en kijkt naar het grillmenu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het grillmenu in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-25<sup>84</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar het pastamenu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het pastamenu in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-24<sup>85</sup> Wanneer een toekomstige student op A-Cat staat en kijkt naar het dagmenu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het dagmenu in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-23<sup>86</sup> Wanneer een toekomstige student in de catering op A-Cat staat en kijkt naar het vegetarische menu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het vegetarisch menu in een kader tonen.
- 
- RE1819AD03-22<sup>87</sup> Wanneer een toekomstige student naar B-Cat wordt genavigeerd vanuit A-Cat, zal het systeem de toekomstige student op B-Cat, de kassa van de catering, plaatsen.

<sup>77</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-32?src=confmacro>

<sup>78</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-31?src=confmacro>

<sup>79</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-30?src=confmacro>

<sup>80</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-29?src=confmacro>

<sup>81</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-28?src=confmacro>

<sup>82</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-27?src=confmacro>

<sup>83</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-26?src=confmacro>

<sup>84</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-25?src=confmacro>

<sup>85</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-24?src=confmacro>

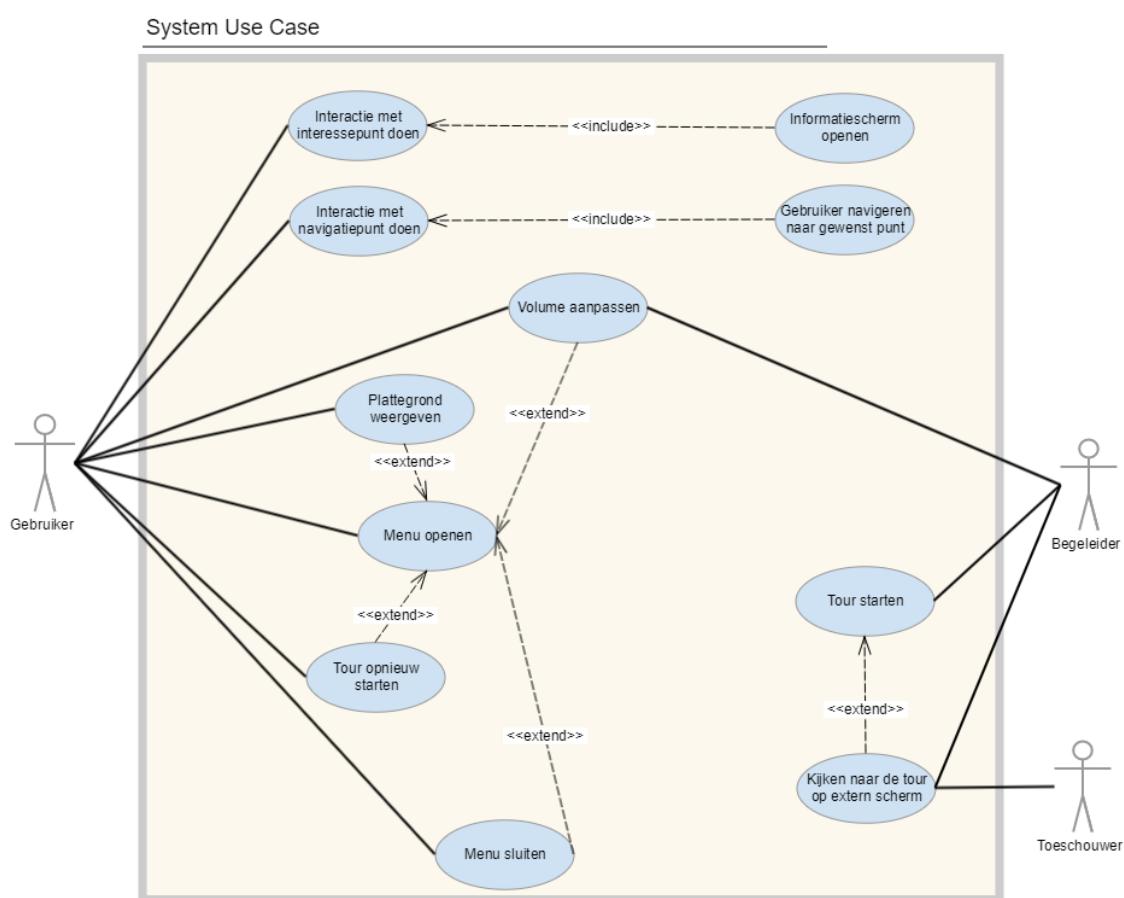
<sup>86</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-23?src=confmacro>

<sup>87</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-22?src=confmacro>

RE1819AD03-21<sup>88</sup> Wanneer een toekomstige student naar de catering wordt genavigeerd vanuit de grote hal, zal het systeem de toekomstige student op A-Cat, de wachtrij van het dagmenu, plaatsen.

RE1819AD03-20<sup>89</sup> Wanneer de toekomstige student op één van de twee positiepunten staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.

## 4.1 4.1 Het System Use Case diagram



Verduidelijking bij het diagram:

- Toeschouwers kunnen pas kijken naar het scherm als er een tour gestart is.

<sup>88</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-21?src=confmacro>

<sup>89</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-20?src=confmacro>

**4.1.1 4.1.1 SUC 1: Als toekomstige student, zou ik graag willen dat de robot pepper mij begeleidt doorheen heel de interactieve rondleiding, zodat ik ten alle tijde geïnformeerd kan worden**

<b>SUC nr.</b>	1	
<b>Prioriteit</b>	1	
<b>SUC naam</b>	De robot Pepper begeleidt mij doorheen heel de interactieve rondleiding.	
<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag willen dat de robot Pepper mij begeleidt doorheen heel de interactieve rondleiding, zodat ik ten alle tijde geïnformeerd kan worden.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn.	
<b>Actoren</b>	Toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Pepper spreekt de toekomstige student aan.
	2.	De gebruiker voert een interactie uit met een interesse/navigatie punt.
	3.	Pepper vertelt de informatie die geprojecteerd wordt.
<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Pepper spreekt de toekomstige student niet aan.
	2a.	De gebruiker interageert niet met een interesse/navigatie punt.
	3a.	Pepper vertelt geen informatie die geprojecteerd wordt.
<b>Outcome (post condition)</b>	De toekomstige student werd door heel de rondleiding begeleidt door Pepper.	

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>Gelinkte Issues</b>
RE1819AD03-9 <sup>91</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag willen dat de robot pepper mij begeleidt doorheen heel de interactieve rondleiding, zodat ik altijd geïnformeerd kan worden <sup>92</sup>	RE1819AD03-85 <sup>93</sup> , RE1819AD03-84 <sup>94</sup> , RE1819AD03-83 <sup>95</sup>
1 issue <sup>96</sup>			

#### 4.1.1.1 4.1.1.1 Functionele systeemrequirements

<sup>91</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-9?src=confmacro>

<sup>92</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-9?src=confmacro>

<sup>93</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-85?src=confmacro>

<sup>94</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-84?src=confmacro>

<sup>95</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-83?src=confmacro>

<sup>96</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA++1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-09+++&src=confmacro>

3 issues<sup>100</sup>

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterion</b>
RE1819AD03-83 <sup>97</sup>		Als een toekomstige student naar Pepper kijkt, moet het systeem door middel van een interactie een menu op het scherm brengen.	<i>Om controle aan de gebruiker te geven.</i>	<i>Als je naar Pepper kijkt en een interactie op hem uitvoert moet het menuscherf, waarvan de layout overeenkomt met de mockups, getoond worden.</i>
RE1819AD03-84 <sup>98</sup>		Als een toekomstige student een interactie uitvoert met een interessepunt moet het systeem pepper de tekst, die in een kader verschijnt als de toekomstige student met het interessepunt interageert, voorlezen.	<i>Voor gebruikers met dyslexie of leesproblemen.</i>	<i>Als er een interactie met een interessepunt gebeurt moet het correcte .mp3 bestand bij het correcte interessepunt afgespeeld worden.</i>
RE1819AD03-85 <sup>99</sup>		Wanneer de toekomstige student voor een eerste keer op een locatie komt op een bepaald positiepunt, moet het systeem Pepper de tekst, die die toekomstige student te zien krijgt als hij voor de eerste keer een locatie binnenkomt, voorlezen.	<i>Voor gebruikers met dyslexie of andere leesproblemen.</i>	<i>Wanneer de gebruiker voor de eerste keer op een bepaald positiepunt komt moet het correcte .mp3 bestand bij het correcte positiepunt afgespeeld worden die informatie geeft over de locatie waarin de gebruiker zich bevindt.</i>

#### 4.1.2 4.1.2 SUC 2: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de inkomhal van de D-blok

<b>SUC nr.</b>	2
<b>Prioriteit</b>	1
<b>SUC naam</b>	Rondleiding van de inkomhal van de D-blok.

<sup>100</sup><https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+issuetype+%3D+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-9%22%29+AND+labels+is+EMPTY+ORDER+BY+issuekey+ASC+++&src=confmacro>

<sup>97</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-83?src=confmacro>

<sup>98</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-84?src=confmacro>

<sup>99</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-85?src=confmacro>

<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de inkomhal van de D-blok.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn en moet in een navigatiepunt van de inkomhal van de D-blok staan.	
<b>Actoren</b>	Toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Het systeem speelt een 360 gradenvideo af.
	2.	De positie- en navigatiepunten worden geladen en getoond door het systeem.
	3.	De gebruiker voert een interactie uit met een interessepunt.
	4.	Het systeem toont informatie over het specifieke interessepunt.
<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	3a.	De gebruiker voert een interactie uit met Pepper.
	3b.	De gebruiker voert een interactie uit met een navigatiepunt.
	4a.	De gebruiker breekt de uitleg voortijdig af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Het systeem kan de 360 gradenvideo niet afspelen.
	2a.	Het systeem kan de positie- en navigatiepunten niet laden of tonen.
	4a.	Het systeem kan de informatie over het specifieke interessepunt niet tonen.

<b>Outcome (post condition)</b>	De toekomstige student heeft een rondleiding gekregen van de D-blok.
---------------------------------	--

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>Gelinkte Issues</b>
RE1819AD03-10 <sup>101</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de inkomhal van de D-blok <sup>102</sup>	RE1819AD03-45 <sup>103</sup> , RE1819AD03-33 <sup>104</sup> , RE1819AD03-44 <sup>105</sup> , RE1819AD03-43 <sup>106</sup> , RE1819AD03-42 <sup>107</sup> , RE1819AD03-41 <sup>108</sup> , RE1819AD03-104 <sup>109</sup>

1 issue<sup>110</sup>

#### 4.1.2.1 4.1.2.1 Functionele systeemrequirements

6 issues<sup>117</sup>

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-33 <sup>111</sup>		Wanneer een toekomstige student in de inkomhal op positie A-Ink staat en kijkt naar de studentenadministratie kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de studentenadministratie in een kader tonen.	De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de inkomhal van de D-blok.	Als je vanuit A-Ink kijkt naar de studentenadministratie en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De layout van deze kader moet overeenkomen met de layout die is aangegeven op de mockups.

<sup>101</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-10?src=confmacro>

<sup>102</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-10?src=confmacro>

<sup>103</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-45?src=confmacro>

<sup>104</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-33?src=confmacro>

<sup>105</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-44?src=confmacro>

<sup>106</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-43?src=confmacro>

<sup>107</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-42?src=confmacro>

<sup>108</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-41?src=confmacro>

<sup>109</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-104?src=confmacro>

<sup>110</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA+-+1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-10++&src=confmacro>

<sup>117</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+>

<sup>111</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-33?src=confmacro>

RE1819AD03-41 <sup>112</sup>	Wanneer de toekomstige student op A-Ink staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.	<i>Zodat de toekomstige student zich een beeld kan vormen van de inkomhal tijdens een normale schooldag.</i>	<i>De video zal een correct beeld geven van de inkomhal tijdens een normale schooldag. De video is een 360 gradenvideo van 2 minuten die opgenomen wordt tijdens een normale schooldag op de vooropgestelde positiepunt(en).</i>
RE1819AD03-42 <sup>113</sup>	Wanneer een toekomstige student naar de inkomhal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie of de tour start (startpunt), zal het systeem de toekomstige student op positie A-Ink, gecentreerd op de welkom mat, naast de studentenadministratie in de inkomhal, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt A-Ink zal zich bevinden op de positie aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-43 <sup>114</sup>	Wanneer een toekomstige student in de inkomhal op positie A-Ink staat en naar de beker van het PXL roeiteam kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het PXL roeiteam en de Regatta in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de inkomhal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Ink kijkt naar de roeibeker en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitlegt geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-44 <sup>115</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Ink van de inkomhal naar de ingang van de keldertrappen kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Kel van de kelder navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Ink kijkt naar de trappen van de kelder en een interactie met het navigatiepunt voor A-Kel doet dan zal je naar A-Kel genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>

112 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-41?src=confmacro>

113 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-42?src=confmacro>

114 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-43?src=confmacro>

115 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-44?src=confmacro>

RE1819AD03-45<sup>116</sup>

Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Ink van de inkomhal naar de ingang van de trap links van de lift kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Hal van de grote hal navigeren.

*De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.*

*Als je van A-Ink kijkt naar de trappen van de grote zaal en een interactie met het navigatiepunt voor A-Hal doet dan zal je naar A-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.*

#### 4.1.3 SUC 3: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de kelder van de D-blok

<b>SUC nr.</b>	3	
<b>Prioriteit</b>	1	
<b>SUC naam</b>	Rondleiding van de kelder van de D-blok.	
<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de kelder van de D-blok.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn en moet in een navigatiepunt van de kelder van de D-blok staan.	
<b>Actoren</b>	De toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Het systeem speelt een 360 gradenvideo af.
	2.	De positie- en navigatiepunten worden geladen en getoond door het systeem.

<sup>116</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-45?src=confmacro>

	3.	De gebruiker voert een interactie uit met een interessepunt.
	4.	Het systeem toont informatie over het specifieke interessepunt.
<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	3a.	De gebruiker voert een interactie uit met Pepper.
	3b.	De gebruiker voert een interactie uit met een navigatiepunt.
	4a.	De gebruiker breekt de uitleg voortijdig af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Het systeem kan de 360 gradenvideo niet afspelen.
	2a.	Het systeem kan de positie- en navigatiepunten niet laden of tonen.
	4a.	Het systeem kan de informatie over het specifieke interessepunt niet tonen.
<b>Outcome (post condition)</b>	De student heeft een rondleiding gekregen van de kelder van de D-blok.	

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>Gelinkte Issues</b>
RE1819AD03-11 <sup>118</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de kelder van de D-blok <sup>119</sup>	RE1819AD03-46 <sup>120</sup> , RE1819AD03-51 <sup>121</sup> , RE1819AD03-50 <sup>122</sup> , RE1819AD03-72 <sup>123</sup> , RE1819AD03-49 <sup>124</sup> , RE1819AD03-48 <sup>125</sup> , RE1819AD03-47 <sup>126</sup>
1 issue <sup>127</sup>			

#### 4.1.3.1 4.1.3.1 Functionele systeemrequirements

7 issues<sup>135</sup>

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-46 <sup>128</sup>		Wanneer de toekomstige student op A-Kel staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.	Zodat de toekomstige student zich een beeld kan vormen van de kelder tijdens een normale schooldag.	De video zal een correct beeld geven van de kelder tijdens een normale schooldag. De video is een 360 gradenvideo van 2 minuten die opgenomen wordt tijdens een normale schooldag op de vooropgestelde positiepunt(en).
RE1819AD03-47 <sup>129</sup>		Wanneer een toekomstige student naar de A-Kel wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie A-Kel, de splitsing van de laptopdienst, boekshop en printer, plaatsen.	De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.	Het punt A-Kel zal zich bevinden op de plek die aangegeven is op de mockups.

<sup>118</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-11?src=confmacro>  
<sup>119</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-11?src=confmacro>  
<sup>120</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-46?src=confmacro>  
<sup>121</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-51?src=confmacro>  
<sup>122</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-50?src=confmacro>  
<sup>123</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-72?src=confmacro>  
<sup>124</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-49?src=confmacro>  
<sup>125</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-48?src=confmacro>  
<sup>126</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-47?src=confmacro>

<sup>127</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA++1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-11++&src=confmacro>  
<sup>135</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-11%22%29+ORDER+BY+issuekey+ASC+++&src=confmacro>

<sup>128</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-46?src=confmacro>

<sup>129</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-47?src=confmacro>

RE1819AD03-48 <sup>130</sup>	Wanneer een toekomstige student in de kelder op positie A-Kel staat en naar de printer kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het publiek printersysteem van de PXL in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de kelder van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kel kijkt naar de printer en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-49 <sup>131</sup>	Wanneer een toekomstige student in de kelder op positie A-Kel staat en naar de laptopdienst kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de laptopdienst in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de kelder van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kel kijkt naar de laptopdienst en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-50 <sup>132</sup>	Wanneer een toekomstige student in de kelder op positie A-Kel staat en naar de boekshop kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de boekshop in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de kelder van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kel kijkt naar de boekshop en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-51 <sup>133</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Kel van de kelder naar de ingang van de trappen van de inkomhal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Ink van de inkomhal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Kel kijkt naar de trappen een interactie met het navigatiepunt voor A-Ink doet dan zal je naar A-Ink genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>

130 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-48?src=confmacro>

131 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-49?src=confmacro>

132 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-50?src=confmacro>

133 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-51?src=confmacro>

RE1819AD03-72<sup>134</sup>

Wanneer een toekomstige student de kelder binnenkomt op positie A-Kel zal het systeem een korte beschrijving over de kelder in een kader tonen.

*De toekomstige student moet snel een idee kunnen vormen over de ruimte waarin hij zich bevindt.*

*Als je binnenkomt op A-Kel voor de eerste keer zal er een korte beschrijving over de kelder, zoals aangegeven op de mockups, getoond worden in een kader.*

#### 4.1.4 4.1.4 SUC 4: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de grote hal van de D-blok

<b>SUC nr.</b>	4	
<b>Prioriteit</b>	1	
<b>SUC naam</b>	Rondleiding van de grote hal van de D-blok.	
<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de grote hal van de D-blok.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn en moet in een navigatiepunt van de grote hal van de D-blok staan.	
<b>Actoren</b>	De toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Het systeem speelt een 360 gradenvideo af.
	2.	De positie- en navigatiepunten worden geladen en getoond door het systeem.
	3.	De gebruiker voert een interactie uit met een interessepunt.
	4.	Het systeem toont informatie over het specifieke interessepunt.

<sup>134</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-72?src=confmacro>

<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	3a.	De gebruiker voert een interactie uit met Pepper.
	3b.	De gebruiker voert een interactie uit met een navigatiepunt.
	4a.	De gebruiker breekt de uitleg voortijdig af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Het systeem kan de 360 gradenvideo niet afspelen.
	2a.	Het systeem kan de positie- en navigatiepunten niet laden of tonen.
	4a.	Het systeem kan de informatie over het specifieke interessepunt niet tonen.
<b>Outcome (post condition)</b>	De toekomstige student heeft een rondleiding gekregen van de grote hal van de D-blok.	

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>Gelinkte Issues</b>
RE1819AD03-11 <sup>136</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de kelder van de D-blok <sup>137</sup>	RE1819AD03-46 <sup>138</sup> , RE1819AD03-51 <sup>139</sup> , RE1819AD03-50 <sup>140</sup> , RE1819AD03-72 <sup>141</sup> , RE1819AD03-49 <sup>142</sup> , RE1819AD03-48 <sup>143</sup> , RE1819AD03-47 <sup>144</sup>

1 issue<sup>145</sup><sup>136</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-11?src=confmacro><sup>137</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-11?src=confmacro><sup>138</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-46?src=confmacro><sup>139</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-51?src=confmacro><sup>140</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-50?src=confmacro><sup>141</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-72?src=confmacro><sup>142</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-49?src=confmacro><sup>143</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-48?src=confmacro><sup>144</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-47?src=confmacro><sup>145</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA+-+1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-11+++&src=confmacro>

#### 4.1.4.1 4.1.4.1 Functionele systeemrequirements

20 issues<sup>166</sup>

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-52 <sup>146</sup>	☒	Wanneer de toekomstige student op één van de drie positiepunten (A-Hal, B-Hal en C-Hal) staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.	<i>Zodat de toekomstige student zich een beeld kan vormen van de grote hal tijdens een normale schooldag.</i>	<i>De video zal een correct beeld geven van de grote hal tijdens een normale schooldag. De video is een 360 gradenvideo van 2 minuten die opgenomen wordt tijdens een normale schooldag op de vooropgestelde positie(en).</i>
RE1819AD03-53 <sup>147</sup>	☒	Wanneer een toekomstige student naar de grote hal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie A-Hal, aan de uitgang van de catering, links van de PingPing automaat, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt A-Hal zal zich bevinden op de positie die hierboven beschreven is en aangetoond is op de mockups.</i>
RE1819AD03-54 <sup>148</sup>	☒	Wanneer een toekomstige student naar de B-Hal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie B-Hal, aan de linkerringang van het D-gebouw tegenover de ingang van de catering, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt B-Hal zal zich bevinden op de positie die hierboven beschreven is en aangetoond is op de mockups.</i>

<sup>166</sup><https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+&3D+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-12%22%29+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

<sup>146</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-52?src=confmacro>

<sup>147</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-53?src=confmacro>

<sup>148</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-54?src=confmacro>

RE1819AD03-55 <sup>149</sup>	Wanneer een toekomstige student naar de C-Hal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op C-Hal, de ingang van de koffiebar, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt C-Hal zal zich bevinden op de positie die hierboven beschreven is en aangetoond is op de mockups.</i>
RE1819AD03-56 <sup>150</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie A-Hal staat en naar de snackautomaten kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de snackautomaten in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote halen van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Hak kijkt naar de snackautomaten en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-57 <sup>151</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie A-Hal staat en naar de PingPing automaat kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de PingPing automaat in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote hal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Cat kijkt naar het PingPing automaat en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>
RE1819AD03-58 <sup>152</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie A-Hal staat en naar de piano kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de piano in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote hal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Hal kijkt naar de piano en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>

<sup>149</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-55?src=confmacro><sup>150</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-56?src=confmacro><sup>151</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-57?src=confmacro><sup>152</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-58?src=confmacro>

RE1819AD03-59 <sup>153</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie B-Hal staat en naar de piano kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de piano in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote hal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit B-Hal kijkt naar de piano en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>
RE1819AD03-60 <sup>154</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie B-Hal staat en naar de broodjesbar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de broodjes in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote hal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit B-Hal kijkt naar de broodjesbar en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>
RE1819AD03-61 <sup>155</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie C-Hal staat en naar de broodjesbar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van broodjes in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote hal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit C-Hal kijkt naar de broodjesbar en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>
RE1819AD03-62 <sup>156</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Hal van de grote hal naar de linkerringang van gebouw D kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie B-Hal van de grote hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Hal kijkt naar B-Hal en een interactie met het navigatiepunt voor B-Hal doet dan zal je naar B-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>

<sup>153</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-59?src=confmacro><sup>154</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-60?src=confmacro><sup>155</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-61?src=confmacro><sup>156</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-62?src=confmacro>

RE1819AD03-63 <sup>157</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Hal van de grote hal naar de trappen van de inkomhal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Ink van de inkomhal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Hal kijkt naar de inkomhal en een interactie met het navigatiepunt voor A-Ink doet dan zal je naar A-Ink genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-64 <sup>158</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de grote hal naar de uitgang van de catering/ PingPing Automaat kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Hal van de grote hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van B-Hal kijkt naar A-Hal en een interactie met het navigatiepunt voor A-Hal doet dan zal je naar A-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-65 <sup>159</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de grote hal naar de ingang van de catering kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Cat van de catering navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van B-Hal kijkt naar de catering en een interactie met het navigatiepunt voor A-Cat doet dan zal je naar A-Cat genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-66 <sup>160</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de grote hal naar de witte zetels kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Kof van de koffiebar navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van B-Hal kijkt naar de witte zetels en een interactie met het navigatiepunt voor A-Kof doet dan zal je naar A-Kof genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-67 <sup>161</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie B-Hal van de catering naar de ingang van de koffiebar kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie C-Hal van de grote hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van B-Hal kijkt naar C-Hal en een interactie met het navigatiepunt voor C-Hal doet dan zal je naar C-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>

<sup>157</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-63?src=confmacro><sup>158</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-64?src=confmacro><sup>159</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-65?src=confmacro><sup>160</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-66?src=confmacro><sup>161</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-67?src=confmacro>

RE1819AD03-68 <sup>162</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie C-Hal van de grote hal in de richting van B-Hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie B-Hal van de grote hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van C-Hal kijkt naar de B-Hal en een interactie met het navigatiepunt voor B-Hal doet dan zal je naar B-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-69 <sup>163</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie C-Hal van de grote hal naar de witte zetels bij de koffiebar kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie A-Kof van de koffiebar navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van C-Hal kijkt naar de koffiebar en een interactie met het navigatiepunt voor A-Kof doet dan zal je naar A-Kof genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-70 <sup>164</sup>	Wanneer een toekomstige student in de grote hal op positie C-Hal staat en naar de koffiebar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de koffiebar in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de grote hal van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit C-Hal kijkt naar de koffiebar en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De layout van deze kader moet overeenkomen met de layout die is aangegeven in de mockups.</i>

<sup>162</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-68?src=confmacro>

<sup>163</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-69?src=confmacro>

<sup>164</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-70?src=confmacro>

RE1819AD03-71 <sup>165</sup>	Wanneer een toekomstige student de grote hal binnenkomt op positie A-Hal zal het systeem een korte beschrijving over de grote hal in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet snel een idee kunnen vormen over de ruimte waarin hij zich bevindt.</i>	<i>Als je binnenkomt op A-Hal voor de eerste keer zal er een korte beschrijving over de kelder, zoals aangegeven op de mockups getoond worden in een kader.</i>
------------------------------	---	--	---

#### 4.1.5 4.1.5 SUC 5: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de koffiebar van de D-blok

<b>SUC nr.</b>	5	
<b>Prioriteit</b>	1	
<b>SUC naam</b>	Rondleiding van de koffiebar van de D-blok.	
<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de koffiebar van de D-blok.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn en moet in een navigatiepunt van de koffiebar van de D-blok staan.	
<b>Actoren</b>	De toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Het systeem speelt een 360 gradenvideo af.
	2.	De positie- en navigatiepunten worden geladen en getoond door het systeem.
	3.	De gebruiker voert een interactie uit met een interessepunt.
	4.	Het systeem toont informatie over het specifieke interessepunt.

<sup>165</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-71?src=confmacro>

<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	3a.	De gebruiker voert een interactie uit met Pepper.
	3b.	De gebruiker voert een interactie uit met een navigatiepunt.
	4a.	De gebruiker breekt de uitleg voortijdig af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Het systeem kan de 360 gradenvideo niet afspelen.
	2a.	Het systeem kan de positie- en navigatiepunten niet laden of tonen.
	4a.	Het systeem kan de informatie over het specifieke interessepunt niet tonen.
<b>Outcome (post condition)</b>	De toekomstige student heeft een rondleiding gekregen van de koffiebar van de D-blok.	

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Samenvatting</b>	<b>Gelinkte Issues</b>
RE1819AD03-13 <sup>167</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de koffiebar van de D-blok <sup>168</sup>	RE1819AD03-79 <sup>169</sup> , RE1819AD03-78 <sup>170</sup> , RE1819AD03-77 <sup>171</sup> , RE1819AD03-76 <sup>172</sup> , RE1819AD03-75 <sup>173</sup> , RE1819AD03-74 <sup>174</sup> , RE1819AD03-73 <sup>175</sup> , RE1819AD03-81 <sup>176</sup> , RE1819AD03-80 <sup>177</sup>

1 issue<sup>178</sup><sup>167</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-13?src=confmacro><sup>168</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-13?src=confmacro><sup>169</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-79?src=confmacro><sup>170</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-78?src=confmacro><sup>171</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-77?src=confmacro><sup>172</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-76?src=confmacro><sup>173</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-75?src=confmacro><sup>174</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-74?src=confmacro><sup>175</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-73?src=confmacro><sup>176</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-81?src=confmacro><sup>177</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-80?src=confmacro><sup>178</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA+-+1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-13++&src=confmacro>

#### 4.1.5.1 4.1.5.1 Functionele systeemrequirements

9 issues<sup>188</sup>

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-73 <sup>179</sup>		Wanneer een toekomstige student de koffiebar binnenkomt op positie A-Kof zal het systeem een korte beschrijving over de koffiebar in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet snel een idee kunnen vormen over de ruimte waarin hij zich bevindt.</i>	<i>Als je binnenkomt op A-Kel voor de eerste keer zal er een korte beschrijving over de koffiebar, zoals aangegeven op de mockups, getoond worden in een kader.</i>
RE1819AD03-74 <sup>180</sup>		Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de pooltafel kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van pooltafel in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de koffiebar van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kof kijkt naar de pooltafel en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-75 <sup>181</sup>		Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de witte zetels kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de witte zetels in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de koffiebar van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kof kijkt naar de zetels en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>

<sup>188</sup><https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-13%22%29+ORDER+BY+issuekey+ASC+++&src=confmacro>

<sup>179</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-73?src=confmacro>

<sup>180</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-74?src=confmacro>

<sup>181</sup><https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-75?src=confmacro>

RE1819AD03-76 <sup>182</sup>	Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de banken buiten door het raam kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van banken in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de koffiebar van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kof kijkt naar de banken buiten en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-77 <sup>183</sup>	Wanneer een toekomstige student in de koffiebar op positie A-Kof staat en naar de koffiebar kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van koffiebar in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de koffiebar van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Kof kijkt naar de koffiebar en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven in de mockups.</i>
RE1819AD03-78 <sup>184</sup>	Wanneer de toekomstige student op A-Kof staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.	<i>Zodat de toekomstige student zich een beeld kan vormen van de koffiebar tijdens een normale schooldag.</i>	<i>De video zal een correct beeld geven van de koffiebar tijdens een normale schooldag. De video is een 360 gradenvideo van 2 minuten die opgenomen wordt tijdens een normale schooldag op de vooropgestelde positiepunt(en).</i>

<sup>182</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-76?src=confmacro>

<sup>183</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-77?src=confmacro>

<sup>184</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-78?src=confmacro>

RE1819AD03-79 <sup>185</sup>	Wanneer een toekomstige student naar de positie A-Kof wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op positie A, in het midden van de witte zetels, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt A-Kof zal zich bevinden op de positie die hierboven beschreven is en aangegeond is op de mockups.</i>
RE1819AD03-80 <sup>186</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Kof van de koffiebar naar de ingang van de koffiebar kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie C-Hal van de grote hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Kof kijkt naar de ingang van de koffiehal en een interactie met het navigatiepunt voor C-Hal doet dan zal je naar C-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-81 <sup>187</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de positie A-Kof van de koffiebar naar de positie B-Hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie naar positie B-Hal van de grote hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Kof kijkt naar de uitgang van de witte zetels en een interactie met het navigatiepunt voor B-Hal doet dan zal je naar B-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>

#### 4.1.6 SUC 6: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de catering van de D-blok

<b>SUC nr.</b>	6
<b>Prioriteit</b>	1
<b>SUC naam</b>	Rondleiding van de catering van de D-blok.

<sup>185</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-79?src=confmacro>

<sup>186</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-80?src=confmacro>

<sup>187</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-81?src=confmacro>

<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de catering van de D-blok.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn en moet in een navigatiepunt van de catering van de D-blok staan.	
<b>Actoren</b>	De toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Het systeem speelt een 360 gradenvideo af.
	2.	De positie- en navigatiepunten worden geladen en getoond door het systeem.
	3.	De gebruiker voert een interactie uit met een interessepunt.
	4.	Het systeem toont informatie over het specifieke interessepunt.
<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	3a.	De gebruiker voert een interactie uit met Pepper.
	3b.	De gebruiker voert een interactie uit met een navigatiepunt.
	4a.	De gebruiker breekt de uitleg voortijdig af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Het systeem kan de 360 gradenvideo niet afspelen.
	2a.	Het systeem kan de positie- en navigatiepunten niet laden of tonen.
	4a.	Het systeem kan de informatie over het specifieke interessepunt niet tonen.
<b>Outcome (post condition)</b>	De student heeft een rondleiding gekregen van de catering van de D-blok.	

Code	T	Samenvatting	Gelinkte Issues
RE1819AD03-14 <sup>189</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de catering van de D-blok <sup>190</sup>	RE1819AD03-24 <sup>191</sup> , RE1819AD03-35 <sup>192</sup> , RE1819AD03-23 <sup>193</sup> , RE1819AD03-34 <sup>194</sup> , RE1819AD03-22 <sup>195</sup> , RE1819AD03-21 <sup>196</sup> , RE1819AD03-32 <sup>197</sup> , RE1819AD03-20 <sup>198</sup> , RE1819AD03-31 <sup>199</sup> , RE1819AD03-30 <sup>200</sup> , RE1819AD03-29 <sup>201</sup> , RE1819AD03-28 <sup>202</sup> , RE1819AD03-27 <sup>203</sup> , RE1819AD03-26 <sup>204</sup> , RE1819AD03-25 <sup>205</sup> , RE1819AD03-36 <sup>206</sup>

1 issue<sup>207</sup>

#### 4.1.6.1 4.1.6.1 Functionele systeemrequirements

16 issues<sup>224</sup>

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
RE1819AD03-20 <sup>208</sup>		Wanneer de toekomstige student op één van de twee positiepunten staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.	Zodat de toekomstige student zich een beeld kan vormen van de catering tijdens een normale schooldag.	De video zal een correct beeld geven van de catering tijdens een normale schooldag op de vooropgestelde punten.

189 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-14?src=confmacro>  
 190 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-14?src=confmacro>  
 191 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-24?src=confmacro>  
 192 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-35?src=confmacro>  
 193 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-23?src=confmacro>  
 194 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-34?src=confmacro>  
 195 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-22?src=confmacro>  
 196 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-21?src=confmacro>  
 197 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-32?src=confmacro>  
 198 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-20?src=confmacro>  
 199 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-31?src=confmacro>  
 200 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-30?src=confmacro>  
 201 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-29?src=confmacro>  
 202 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-28?src=confmacro>  
 203 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-27?src=confmacro>  
 204 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-26?src=confmacro>  
 205 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-25?src=confmacro>  
 206 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-36?src=confmacro>  
 207 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA+-+1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-14++&src=confmacro>  
 224 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-14%22%29+ORDER+BY+issuekey+ASC+++&src=confmacro>  
 208 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-20?src=confmacro>

RE1819AD03-21 <sup>209</sup>	Wanneer een toekomstige student naar de catering wordt genavigeerd vanuit de grote hal, zal het systeem de toekomstige student op A-Cat, de wachtrij van het dagmenu, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt A-Cat zal zich bij de dagmenu bevinden zoals aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-22 <sup>210</sup>	Wanneer een toekomstige student naar B-Cat wordt genavigeerd vanuit A-Cat, zal het systeem de toekomstige student op B-Cat, de kassa van de catering, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt B-Cat zal zich aan de kassa van de catering bevinden zoals aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-23 <sup>211</sup>	Wanneer een toekomstige student in de catering op A-Cat staat en kijkt naar het vegetarische menu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het vegetarisch menu in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Cat kijkt naar de vegetarische menu en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-24 <sup>212</sup>	Wanneer een toekomstige student op A-Cat staat en kijkt naar het dagmenu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het dagmenu in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Cat kijkt naar de dagmenu kijkt en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>

<sup>209</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-21?src=confmacro>

<sup>210</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-22?src=confmacro>

<sup>211</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-23?src=confmacro>

<sup>212</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-24?src=confmacro>

RE1819AD03-25 <sup>213</sup> 	Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar het pastamenu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het pastamenu in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit B-Cat kijkt naar het pastamenu kijkt en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-26 <sup>214</sup> 	Wanneer een toekomstige student in de catering op A-Cat staat en kijkt naar het grillmenu kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het grillmenu in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Cat kijkt naar het grillmenu en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-27 <sup>215</sup> 	Wanneer een toekomstige student in de catering op A-Cat staat en kijkt naar het groente-eiland kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het groente-eiland in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit A-Cat kijkt naar het groente-eiland en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>

<sup>213</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-25?src=confmacro><sup>214</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-26?src=confmacro><sup>215</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-27?src=confmacro>

RE1819AD03-28 <sup>216</sup> 	Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar de drank kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van de drank in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit B-Cat kijkt naar de dranken en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-29 <sup>217</sup> 	Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar het groente-eiland kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het groente-eiland in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit B-Cat kijkt naar het groente-eiland en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-30 <sup>218</sup> 	Wanneer een toekomstige student in de catering op B-Cat staat en kijkt naar kassa kijkt, zal het systeem een korte beschrijving van het afrekenen met PingPing aan de kassa in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet meer te weten komen over interessante punten in de catering van de D-blok.</i>	<i>Als je vanuit B-Cat kijkt naar de kassa en er een interactie mee uitvoert moet er een beschrijving van het interessepunt in een kader getoond worden die meer uitleg geeft over het interessepunt. De lay-out van deze kader moet overeenkomen met de lay-out die is aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-31 <sup>219</sup> 	Wanneer een toekomstige student de catering binnenkomt op A-Cat zal het systeem een korte beschrijving over de catering in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet snel een idee kunnen vormen over de ruimte waarin hij zich bevindt.</i>	<i>Als je binnenkomt op het gegeven voor de eerste keer zal er een korte beschrijving over de positie, zoals aangegeven op de mockups, getoond worden in een kader.</i>

<sup>216</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-28?src=confmacro><sup>217</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-29?src=confmacro><sup>218</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-30?src=confmacro><sup>219</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-31?src=confmacro>

RE1819AD03-32 <sup>220</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de A-Cat van de catering naar de ingang van de catering kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar B-Hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Cat kijkt naar de ingang van de catering en een interactie met het navigatiepunt voor B-Hal doet dan zal je naar B-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-34 <sup>221</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de A-Cat naar de kassa van de catering kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar B-Cat navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Cat kijkt naar de kassa van de catering en een interactie met het navigatiepunt voor B-Cat doet dan zal je naar B-Cat genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-35 <sup>222</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit B-Cat naar de eetzaal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar A-Eet navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van B-Cat kijkt naar de eetzaal en een interactie met het navigatiepunt voor A-Eet doet dan zal je naar A-Eet genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-36 <sup>223</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit de B-Cat naar de grote hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar A-Hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van B-Cat kijkt naar de grote hal en een interactie met het navigatiepunt voor A-Hal doet dan zal je naar A-Hal genavigeerd worden. De posities moeten overeenkomen met de posities aangegeven op de mockups.</i>

#### 4.1.7 SUC 7: Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de eetzaal van de D-blok

220 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-32?src=confmacro>

221 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-34?src=confmacro>

222 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-35?src=confmacro>

223 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-36?src=confmacro>

<b>SUC nr.</b>	7	
<b>Prioriteit</b>	1	
<b>SUC naam</b>	Rondleiding van de eetzaal van de D-blok.	
<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de eetzaal van de D-blok.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn en moet in een navigatiepunt van de eetzaal van de D-blok staan.	
<b>Actoren</b>	De toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	Het systeem speelt een 360 gradenvideo af.
	2.	De positie- en navigatiepunten worden geladen en getoond door het systeem.
	3.	De gebruiker voert een interactie uit met een interessepunt.
	4.	Het systeem toont informatie over het specifieke interessepunt.
<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	3a.	De gebruiker voert een interactie uit met Pepper.
	3b.	De gebruiker voert een interactie uit met een navigatiepunt.
	4a.	De gebruiker breekt de uitleg voortijdig af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	Het systeem kan de 360 gradenvideo niet afspelen.
	2a.	Het systeem kan de positie- en navigatiepunten niet laden of tonen.

	4a.	Het systeem kan de informatie over het specifieke interessepunt niet tonen.
<b>Outcome (post condition)</b>		De toekomstige student heeft een rondleiding gekregen van de eetzaal van de D-blok.

Code	T	Samenvatting	Gelinkte Issues
RE1819AD03-15 <sup>225</sup>		Als toekomstige student, zou ik graag een rondleiding willen van de eetzaal van de D-blok <sup>226</sup>	RE1819AD03-40 <sup>227</sup> , RE1819AD03-39 <sup>228</sup> , RE1819AD03-38 <sup>229</sup> , RE1819AD03-37 <sup>230</sup>

1 issue<sup>231</sup>

#### 4.1.7.1 Functionele systeemrequirements

4 issues<sup>236</sup>

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
RE1819AD03-37 <sup>232</sup>		Wanneer de toekomstige student op A-Eet staat moet het systeem een 360 gradenvideo afspelen die overeenkomt met de positie in de realiteit.	Zodat de toekomstige student zich een beeld kan vormen van de eetzaal tijdens een normale schooldag.	De video zal een correct beeld geven van de eetzaal tijdens een normale schooldag.

225 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-15?src=confmacro>

226 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-15?src=confmacro>

227 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-40?src=confmacro>

228 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-39?src=confmacro>

229 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-38?src=confmacro>

230 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-37?src=confmacro>

231 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA+-+1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-15++&src=confmacro>

236 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-15%22%29+ORDER+BY+issuekey+ASC+++&src=confmacro>

232 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-37?src=confmacro>

RE1819AD03-38 <sup>233</sup>	Wanneer een toekomstige student naar de eetzaal wordt genavigeerd vanuit een andere locatie, zal het systeem de toekomstige student op A-Eet, links naast de watertonnen, plaatsen.	<i>De toekomstige student moet op een centraal punt staan zodat deze veel kan zien.</i>	<i>Het punt A-Eet zal zich bij de watertonnen bevinden zoals aangegeven op de mockups.</i>
RE1819AD03-39 <sup>234</sup>	Wanneer een toekomstige student vanuit A-Eet naar de grote hal kijkt, moet het systeem hem door middel van een interactie hem naar A-Hal navigeren.	<i>De toekomstige student moet naar verschillende plaatsen kunnen navigeren zodat deze zich een beeld kan vormen van de D-blok.</i>	<i>Als je van A-Eet kijkt naar de eetzaal en een interactie met het navigatiepunt voor A-Hal doet dan zal je naar A-Hal genavigeerd worden.</i>
RE1819AD03-40 <sup>235</sup>	Wanneer een toekomstige student de eetzaal binnenkomt op A-Eet zal het systeem een korte beschrijving over de eetzaal in een kader tonen.	<i>De toekomstige student moet snel een idee kunnen vormen over de ruimte waar ze zich in bevinden.</i>	<i>Als je binnenkomt op een navigatiepunt voor de eerste keer zal er een korte beschrijving over de positie, zoals aangegeven op de mockups, getoond worden in een kader.</i>

#### 4.1.8 4.1.8 SUC 8: Als toekomstige student, wil ik een menuscherf hebben

<b>SUC nr.</b>	8	
<b>Prioriteit</b>	1	
<b>SUC naam</b>	Er moet een menuscherf aanwezig zijn.	
<b>SUC omschrijving</b>	Als toekomstige student, wil ik een menuscherf hebben.	
<b>Preconditions</b>	De rondleiding moet gestart zijn.	
<b>Actoren</b>	De toekomstige student	
<b>Main Success Scenario Sunny Day Scenario</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1.	De gebruiker interageert met Pepper.

233 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-38?src=confmacro>

234 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-39?src=confmacro>

235 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-40?src=confmacro>

	2.	Er verschijnt een menu met keuzeopties.
	3.	De student kiest de gewenste optie.
	4.	De gebruiker sluit het menuscherm af.
<b>Alternatieve Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	De gebruiker interageert niet met pepper.
	3a.	De gebruiker kiest geen optie.
	3b.	De gebruiker kiest een optie na reeds een optie gekozen te hebben.
	4a.	De gebruiker sluit het menuscherm niet af.
<b>Exceptional Flows</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1a.	De gebruiker interageert niet met Pepper.
	1b.	Er wordt geen menu met keuzeopties getoond.
	1d.	Het menuscherm kan niet afgesloten worden.
<b>Outcome (post condition)</b>	De toekomstige ziet een menuscherm.	

Code	T	Samenvatting	Gelinkte Issues
RE1819AD03-19 <sup>237</sup>		Als toekomstige student, wil ik een menuscherm hebben <sup>238</sup>	RE1819AD03-89 <sup>239</sup> , RE1819AD03-88 <sup>240</sup> , RE1819AD03-87 <sup>241</sup> , RE1819AD03-86 <sup>242</sup>

1 issue<sup>243</sup>

237 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-19?src=confmacro>

238 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-19?src=confmacro>

239 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-89?src=confmacro>

240 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-88?src=confmacro>

241 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-87?src=confmacro>

242 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-86?src=confmacro>

243 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+%22SWA+-+1819+-+ABCD+-+GROEP03%22+AND+issuekey+%3D+RE1819AD03-19++&src=confmacro>

#### 4.1.8.1 Functionele systeemrequirements

4 issues<sup>248</sup>

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-86 <sup>244</sup>		Als het menuschermbord wordt getoond, moet het systeem een slider tonen zodat de gebruiker het geluid kan aanpassen.	<i>De gebruiker kan het geluid aanpassen indien het geluid te luid of te zwak staat.</i>	<i>Als de gebruiker de slider, zoals aangegeven in de mockups, naar links schuift zal het geluid zachter worden. Als de slider volledig links staat is er geen geluid. Respectievelijk zal het geluid luider worden als de slider naar rechts wordt geschoven en zal het geluid op zijn luidst staan als de slider volledig rechts staat. De range gaat van 0% - 100% waarbij dat 70% de standaard waarde is.</i>
RE1819AD03-87 <sup>245</sup>		Als het menuschermbord wordt getoond, moet het systeem een knop voorzien die, als de gebruiker er mee interageert, een plattegrond van de D-blok toont.	<i>Om de toekomstige student een idee te geven waar dat die naartoe kan gaan en welke andere dingen er nog te doen zijn op de infodag.</i>	<i>De plattegrond die op het scherm verschijnt moet er uitzien zoals de plattegrondafbeelding in de voorziene bestanden.</i>
RE1819AD03-88 <sup>246</sup>		Als het menuschermbord wordt getoond, moet het systeem een knop voorzien die, als de toekomstige student er mee interageert, de tour opnieuw start. En dus de toekomstige student terug naar positie A-Ink van de inkomhal te navigeren.	<i>Om zowel de toekomstige student als de begeleider de mogelijkheid te bieden om de tour opnieuw te starten.</i>	<i>Als de toekomstige student de tour herstart zal de tour gereset worden en zal de toekomstige student genavigeerd worden naar positie A-Ink.</i>

<sup>248</sup><https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-1+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+AND+issue+in+linkedIssues%28%22RE1819AD03-19%22%29+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

<sup>244</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-86?src=confmacro>

<sup>245</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-87?src=confmacro>

<sup>246</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-88?src=confmacro>

RE1819AD03-89<sup>247</sup> 

Als het menuscherm wordt getoond, dan moet het systeem een kruisje voorzien dat, als de toekomstige student er mee interageert, het menuscherm zal sluiten.

*Het menu scherm moet gesloten kunnen worden.*

*Als het menuscherm gesloten wordt zal deze van het scherm verdwijnen. Het kruisje bevind zich op de plek aangegeven in de mockups.*

---

<sup>247</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-89?src=confmacro>

## 5 5. Non-functionele Requirements

De non-functionele requirements hebben betrekking op de volgende kwaliteitsattributen:

Code	T	Omschrijving
RE1819AD03-2 <sup>249</sup>		<p>De mate waarin een systeem, product of component effectief en efficiënt overgezet kan worden van één hardware, software of andere operationele of gebruiksomgeving naar een andere.</p> <p><b>Aanpasbaarheid (Adaptability)</b></p> <p>De mate waarin een product of systeem effectief en efficiënt aangepast kan worden voor andere of zich ontwikkelende hardware, software of andere operationele of gebruiksomgevingen.</p> <p><b>Installeerbaarheid (Installability)</b></p> <p>De mate waarin het product of het systeem effectief en efficiënt geïnstalleerd of verwijderd kan worden in een gespecificeerde omgeving.</p> <p><b>Vervangbaarheid (Replaceability)</b></p> <p>De mate waarin een product een ander specifiek softwareproduct, met hetzelfde doel in dezelfde omgeving, kan vervangen.</p>

<sup>249</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-2?src=confmacro>

RE1819AD03-3<sup>250</sup>

De mate waarin een product of systeem gebruikt kan worden door gespecificeerde gebruikers om effectief, efficiënt en naar tevredenheid gespecificeerde doelen te bereiken in een gespecificeerde gebruikscontext.

#### **Herkenbaarheid van geschiktheid (Appropriateness recognisability)**

De mate waarin gebruikers kunnen herkennen of een product of systeem geschikt is voor hun behoeften.

#### **Leerbaarheid (Learnability)**

De mate waarin een product of systeem gebruikt kan worden door gespecificeerde gebruikers om gespecificeerde leerdoelen te bereiken met betrekking tot het gebruik van het product of systeem met effectiviteit, efficiëntie, vrijheid van risico en voldoening, in een gespecificeerde gebruikscontext.

#### **Bedienbaarheid (Operability)**

De mate waarin een product of systeem attributen heeft die het makkelijk maken om het te bedienen en beheersen.

#### **Voorkomen gebruikersfouten (User error protection)**

De mate waarin het systeem gebruikers beschermt tegen het maken van fouten.

#### **Volmaaktheid gebruikersinteractie (User interface aesthetics)**

De mate waarin een gebruikersinterface het de gebruiker mogelijk maakt om een plezierige en voldoende gevende interactie te hebben.

#### **Toegankelijkheid (Accessibility)**

De mate waarin een product of systeem gebruikt kan worden door mensen met de meest uiteenlopende eigenschappen en mogelijkheden om een gespecificeerd doel te bereiken in een gespecificeerde gebruikscontext.

---

<sup>250</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-3?src=confmacro>

RE1819AD03-4<sup>251</sup>

De mate waarin een product of systeem effectief en efficiënt gewijzigd kan worden door de aangewezen beheerders.

#### **Modulariteit (Modularity)**

De mate waarin een systeem of computerprogramma opgebouwd is in losstaande componenten zodat wijzigingen van een component minimale impact heeft op andere componenten.

#### **Herbruikbaarheid (Reusability)**

De mate waarin een bestaand onderdeel gebruikt kan worden in meer dan één systeem of bij het bouwen van een nieuw onderdeel.

#### **Analyseerbaarheid (Analysability)**

De mate waarin het mogelijk is om effectief en efficiënt de impact, van een geplande verandering van één of meer onderdelen, op een product of systeem te beoordelen, om afwijkingen en/of foutoorzaken van een product vast te stellen of om onderdelen te identificeren die gewijzigd moeten worden.

#### **Wijzigbaarheid (Modifiability)**

De mate waarin een product of systeem effectief en efficiënt gewijzigd kan worden zonder fouten of kwaliteitsvermindering tot gevolg.

#### **Testbaarheid (Testability)**

De mate waarin effectief en efficiënt testcriteria vastgesteld kunnen worden voor een systeem, product of component en waarin tests uitgevoerd kunnen worden om vast te stellen of aan die criteria is voldaan.

---

<sup>251</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-4?src=confmacro>

RE1819AD03-5<sup>252</sup>

De mate waarin een product of systeem informatie en gegevens beschermt zodat personen, andere producten of systemen de juiste mate van gegevenstoegang hebben passend bij hun soort en niveau van autorisatie.

#### **Vertrouwelijkheid (Confidentiality)**

De mate waarin een product of systeem ervoor zorgt dat gegevens alleen toegankelijk zijn voor diegenen die geautoriseerd zijn.

#### **Integriteit (Integrity)**

De mate waarin een systeem, product of component ongeautoriseerde toegang tot of aanpassing van computerprogramma's of gegevens verhindert.

#### **Onweerlegbaarheid (Non-repudiation)**

De mate waarin kan worden bewezen dat acties of gebeurtenissen plaats hebben gevonden, zodat later deze acties of gebeurtenissen niet ontkend kunnen worden.

#### **Verantwoording (Accountability)**

De mate waarin acties van een entiteit getraceerd kunnen worden naar die specifieke entiteit.

#### **Authenticiteit (Authenticity)**

De mate waarin bewezen kan worden dat de identiteit van een onderwerp of bron is zoals wordt beweerd. De mate waarin een claim over de oorsprong of de auteur van de informatie verifieerbaar is, bijvoorbeeld aan handschrift.

---

<sup>252</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-5?src=confmacro>

<b>RE1819AD03-6<sup>253</sup></b> 	<p>De mate waarin een systeem, product of component gespecificeerde functies uitvoert onder gespecificeerde condities gedurende een gespecificeerde hoeveelheid tijd.</p> <p><b>Volwassenheid (Maturity)</b></p> <p>De mate waarin een systeem, product of component aan betrouwbaarheidsbehoeften voldoet onder normale werkomstandigheden.</p> <p><b>Beschikbaarheid (Availability)</b></p> <p>De mate waarin een systeem, product of component operationeel en toegankelijk is wanneer men het wil gebruiken.</p> <p><b>Foutbestendigheid (Fault tolerance)</b></p> <p>De mate waarin een systeem, product of component werkt zoals bedoeld ondanks de aanwezigheid van hard- of softwarefouten.</p> <p><b>Herstelbaarheid (Recoverability)</b></p> <p>De mate waarin het product of systeem, in geval van een onderbreking of bij een fout, de direct betrokken gegevens kan herstellen en het systeem in de gewenste staat kan terug brengen.</p>
<b>RE1819AD03-7<sup>254</sup></b> 	<p>De prestaties in verhouding tot de hoeveelheid middelen gebruikt onder genoemde condities.</p> <p><b>Snelheid (Time-behaviour)</b></p> <p>De mate waarin antwoord- en verwerkingstijden en doorvoersnelheid van een product of systeem, tijdens de uitvoer van zijn functies, voldoet aan de wensen.</p> <p><b>Middelenbeslag (Resource utilization)</b></p> <p>De mate waarin de hoeveelheid en type middelen die gebruikt worden door een product of systeem, tijdens de uitvoer van zijn functies, voldoet aan de wensen.</p> <p><b>Capaciteit (Capacity)</b></p> <p>De mate waarin de maximale limieten van een product- of systeemparameter voldoet aan de wensen.</p>

---

253 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-6?src=confmacro>

254 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-7?src=confmacro>

**RE1819AD03-8<sup>255</sup>** De mate waarin een product, systeem of component informatie uit kan wisselen met andere producten, systemen of componenten, en/of het de gewenste functies kan uitvoeren terwijl het dezelfde hard- of software-omgeving deelt.

#### **Beïnvloedbaarheid (Co-existence)**

De mate waarin een product zijn gewenste functies efficiënt kan uitvoeren terwijl het een gemeenschappelijke omgeving en middelen deelt met andere producten, zonder nadelige invloed op enig ander product.

#### **Koppelbaarheid (Interoperability)**

De mate waarin twee of meer systemen, producten of componenten informatie kunnen uitwisselen en de uitgewisselde informatie kunnen gebruiken.

7 issues<sup>256</sup>

## 5.1 5.1 Requirements met betrekking tot Portabiliteit

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-82 <sup>257</sup>	W	Wanneer we het alle onderdelen van ons systeem wegen moet het systeem minder wegen dan 20 kilogram.	Zo dat mensen geen rugpijn of lichamelijke letsets overhouden na het installeren van het systeem.	Wanneer het systeem in zijn volledigheid gewogen wordt, moet het zich onder 20 kilogram bevinden.
RE1819AD03-90 <sup>258</sup>	W	Wanneer we het systeem willen opstellen op de infodag mag het systeem nooit meer dan 16 vierkante meter innemen.	Zodat er ook nog plaats is in gebouw D voor andere activiteiten.	Het systeem moet, wanneer volledig opgesteld op de infodag, minder dan 16 vierkante meter innemen.

2 issues<sup>259</sup>

## 5.2 5.2 Requirements met betrekking tot Compatibiliteit

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
<hr/>				

<sup>255</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-8?src=confmacro>

<sup>256</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+issuetype+%3D+Epic+AND+key+%21%3D+RE1819AD03-1+ORDER+BY+key+ASC+&src=confmacro>

<sup>257</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-82?src=confmacro>

<sup>258</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-90?src=confmacro>

<sup>259</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-2+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

RE1819AD03-101 <sup>260</sup>	Wanneer de HTC Vive aangesloten wordt moet het systeem werken met de HTC Vive software.	Zodat we geen compatibiliteitsproblemen hebben.	Wanneer we de HTC Vive op het systeem aansluiten, moet het systeem de compatibele HTC Vive software laden.
RE1819AD03-102 <sup>261</sup>	Wanneer we Unity gebruiken moet het systeem Windows 10 als besturingssysteem hebben.	Zodat we geen compatibiliteitsproblemen hebben.	Wanneer we Unity gebruiken, moet het systeem Windows 10 als besturingssysteem laden.
2 issues <sup>262</sup>			

### 5.3 Requirements met betrekking tot Efficiëntie

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
RE1819AD03-91 <sup>263</sup>		Wanneer we de VR-bril aansluiten moet het systeem operationeel zijn binnen één uur.	Zodat de voorbereiding niet noodloos lang duurt.	Er moet bij minstens 85% van de opstellingen, moet het systeem binnen één uur opgesteld zijn.
RE1819AD03-92 <sup>264</sup>		Wanneer een toekomstige student een rondleiding wil starten met de VR-bril, moet het systeem de rondleiding binnen één minuut starten.	Zodat de toekomstige student niet te lang moet wachten en er genoeg kunnen deelnemen aan de rondleiding.	In 85% procent van de gevallen dat de rondleiding wordt opgestart, moet dit binnen één minuut voltooid zijn.
RE1819AD03-93 <sup>265</sup>		Wanneer we de rondleiding starten moet het systeem zo min mogelijk RAM gebruiken met een maximum van 8 gigabyte.	Zodat we de prijs van het project zo laag mogelijk kunnen houden.	In 95% van de gevallen mag het RAM gebruik niet boven 8 gigabyte reiken.

<sup>260</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-101?src=confmacro>

<sup>261</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-102?src=confmacro>

<sup>262</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-8+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

<sup>263</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-91?src=confmacro>

<sup>264</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-92?src=confmacro>

<sup>265</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-93?src=confmacro>

RE1819AD03-94 <sup>266</sup>	Wanneer we de rondleiding installeren op de computer, mag het systeem de rondleiding niet groter laten worden dan 100 gigabyte in lokale opslag.	Zodat we de kosten van het project kunnen drukken en zodat het programma zeker op één computer past.	Als het systeem volledig af is, moet het minder dan 100 gigabyte innemen op de lokale opslag van de computer.
------------------------------	--	--	---

4 issues<sup>267</sup>

## 5.4 5.4 Requirements met betrekking tot Betrouwbaarheid

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
RE1819AD03-95 <sup>268</sup>		Wanneer we het systeem gebruiken voor de rondleiding te tonen, moet het systeem een uptime kunnen garanderen van minstens 99%.	Zodat toekomstige studenten de rondleiding kunnen beleven.	Het systeem moet 99% uptime hebben.

1 issue<sup>269</sup>

## 5.5 5.5 Requirements met betrekking tot Gebruikersgemak, User Experience

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
RE1819AD03-96 <sup>270</sup>		Wanneer een toekomstige student zich in een rondleiding bevindt, zal het systeem ervoor zorgen dat de toekomstige student geen fysieke of psychologische problemen ondervindt.	Zodat toekomstige studenten geen fysieke of psychologische problemen ondervinden en de Hogeschool PXL niet kunnen aanklagen.	99% van de toekomstige studenten mogen geen fysieke of psychologische problemen ondervinden aan de rondleiding.

266 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-94?src=confmacro>

267 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-7+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

268 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-95?src=confmacro>

269 <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-6+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

270 <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-96?src=confmacro>

RE1819AD03-97 <sup>271</sup>	Wanneer een toekomstige student zich in de rondleiding bevindt moet het systeem ten alle tijden een aangenaam achtergrondgeluid afspelen.	Zodat de toekomstige student zich meer verbonden voelt met de omgeving.	95% van de toekomstige studenten moet het achtergrondgeluid een meerwaarde vinden aan de rondleiding.
RE1819AD03-98 <sup>272</sup>	Wanneer een toekomstige student zich in een rondleiding bevindt moet het systeem 360-gradenvideo's tonen van een levendig moment in gebouw D van de Hogeschool PXL	Zodat de toekomstige studenten niet de indruk krijgen dat de Hogeschool PXL leeg is.	Er moeten in elke video minstens 30 verschillende personen te zien zijn.
RE1819AD03-99 <sup>273</sup>	Wanneer een toekomstige student zich in de rondleiding bevindt moet het systeem minimum 10 seconden tonen dat een er een junior-collega de piano in gebouw D bespeeld.	Zodat de toekomstige studenten weten dat er een piano beschikbaar is waar de toekomstige studenten vrij op kunnen spelen.	Er moet minstens 10 seconden gespeeld worden op de piano.

4 issues<sup>274</sup>

## 5.6 Requirements met betrekking tot Onderhoudbaarheid

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
RE1819AD03-100 <sup>275</sup>		Wanneer er 5 rondleidingen gedaan zijn, moet het systeem een melding tonen op de computer dat de bril schoongemaakt moet worden.	Zodat de toekomstige studenten het gevoel krijgen dat de Hogeschool PXL ordelijk en proper is.	Minstens om de 5 rondleidingen moet de VR-bril schoongemaakt worden.

1 issue<sup>276</sup>

<sup>271</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-97?src=confmacro>

<sup>272</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-98?src=confmacro>

<sup>273</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-99?src=confmacro>

<sup>274</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-3+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

<sup>275</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-100?src=confmacro>

<sup>276</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-4+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

## 5.7 Requirements met betrekking tot (Technische) Security

Het product maakt geen gebruik van eender welke soort communicatie naar buiten toe, bijgevolg zijn er dan ook geen security requirements.

Code	T	Omschrijving	Rationale	Fit Criterium
		Geen issues gevonden <sup>277</sup>		

## 5.8 5.8 Business regels

	VR-Bril	Extern scherm	Begeleider via computer	Gebruiker (toekomstige student) via VR-bril
Nieuwe rondleiding starten	R	R	C	U
Rondleiding stoppen	R	R	C	U
Navigeren naar een navigatiepunt	R	R	R	U
Informatie vragen van een interessepunt	R	R	R	U
Volume aanpassen	R	R	U	U
Plattegrond tonen	R	R	R	C
Menu openen	R	R	R	C
Menu sluiten	R	R	R	C

Het extern scherm is precies hetzelfde als de VR-bril, aangezien dat de omstaanders precies hetzelfde kunnen zien op het extern scherm wat de gebruiker ziet in de VR-bril.

De VR-bril kan zelf niks doen, de gebruiker kan alles updaten of createn.

De begeleider kan een nieuwe rondleiding starten, een rondleiding stoppen en het volume aanpassen.

We hebben bij gebruiker voor nieuwe rondleiding starten een update gezet. Dit omdat het programma achterliggend gewoon een paar waardes terug reset.

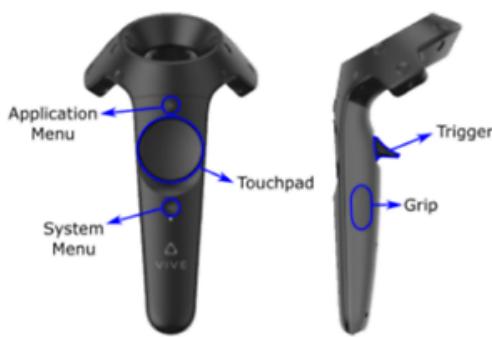
---

<sup>277</sup><https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+%22Epic+Link%22+%3D+RE1819AD03-5+AND+labels+is+EMPTY+AND+issuetype+%3D+Feature+ORDER+BY+issuekey+ASC++&src=confmacro>

## 6 6. Overige requirements

Er zijn in dit project geen overige requirements.

## 7 Bijlage 01: begrippenlijst – Glossary of terms

<b>Term/Afkorting</b>	<b>Omschrijving</b>
A-Cat	Positie A van de catering
A-Eet	Positie A van de eetzaal
A-Hal	Positie A van de grote hal
A-Ink	Positie A van de inkomhal
A-Kel	Positie A van de kelder
A-Kof	Positie A van de koffiebar
B-Cat	Positie B van de catering
B-Hal	Positie B van de grote hal
C-Hal	Positie C van de grote hal
Interactie	Het communiceren tussen de applicatie en de gebruiker aan de hand van randapparatuur, in ons geval een HTC-Vive controller. Deze handeling wordt geactiveerd door het wijzen naar het interesse- of navigatiepunt en door op de trigger over te halen.
HTC-Vive controller trigger	Knopje op de achterkant van de controller of de 'Trigger'.
	
Toekomstige student	Potentiële student die naar de SID-in van de Hogeschool PXL zal komen.
Navigatiepunt	Een punt waar de toekomstige student mee kan interageren om zo naar een andere navigatiepunt te navigeren.
Interessepunt	Een punt dat meer informatie geeft.

<b><i>Term/Afkorting</i></b>	<b><i>Omschrijving</i></b>
Mockups	Een mock-up is een tijdens de ontwerp- of productiefase op schaal of op ware grootte gemaakt model van een ontwerp of product. Deze kan je vinden bij interfaces.

## 8 Bijlage 02: SWOT analyse van de elicitation technieken

<b>Technieken</b>		Beschrijving van de techniek	<b>Strengths</b>	<b>Weaknesses</b>	<b>Opportunities</b>	<b>Threats</b>	<b>Gebruik Ja / Ne</b>	<b>Rationale Waarom wel/niet?</b>
Survey techniques	Interviews	We stellen persoonlijk vragen aan de stakeholder. Deze vragen zijn zowel open als gesloten.	We hebben direct contact met deze stakeholder.	Een interview is een tijdrovend proces.	Aan de hand van de antwoorden die we krijgen kunnen we meteen andere vragen formuleren die dieper op een bepaald onderwerp ingaan. Het laat ons ook toe om de stakeholder persoonlijk beter te leren kennen en een beter inzicht te krijgen in deze persoon.	Een interview is tijdrovend dus de kans bestaat dat we niet genoeg tijd hebben om een antwoord te krijgen op al onze vragen. De persoon kan ook een verborgen agenda hebben en zich niet volledig blootgeven tijdens het interview.	Ja	Voor dit project is deze techniek relevant. Via deze manier krijgen we een beter beeld van wat er verwacht wordt en op welke manier dit kan worden bereikt vanuit het standpunt van de stakeholder.

Questi onnair es	Er wordt een vragenlijst voorgeleg d die ingevuld moet worden.	Het is flexibeler dan een interview. Het is ook een makkelijk e, snelle en goedkope manier om gerichte vragen te stellen aan een gerichte groep. Die vragen kunnen zowel open als gesloten zijn en kunnen we aanpassen zoals we zelf wensen.	De vragen kunnen alleen gaan over dingen die we al weten of vermoeden . Het is heel onpersoonl ijk dus je kan niet diep ingaan op onderwerp en. (buiten als je je slechts richt tot één persoon).	Met moderne technologie is het heel gemakkelijk om een grote hoeveelheid verzamelde data te analyseren en in grafieken en tabellen te gieten. Of ze door een andere tool te laten gaan die helpt om de data op een duidelijke en overzichtelijk e manier voor te stellen.	De fouten zouden fout ingevuld kunnen worden wat leidt tot incorrect e data. De data kan corrupt of verwijder d worden.	Ja	Het is een makkelijke manier om snel veel en eenduidige data te krijgen indien we werken met gesloten vragen. Het is heel makkelijk om vlug een stakeholder een mail te sturen met enkele gerichte vragen.	
Crea tivity tech niqu es	(parad ox) Brains tormi ng	Zo fantasierij k mogelijk zijn en zoveel mogelijk ideeën generen hetgeen waarover gebrainsto rmd wordt.	Er worden heel veel ideeën gegenerer d. Er is geen filter of kritiek op ideeën die gegeven worden.	Dit een tijdrovend proces. Bevat ook veel werk na de brainstorm zelf om de bekomen ideeën te filteren en verwerken. Er kunnen niet veel personen aan deelnemen.	Goede (out- of-the-box) ideeën kunnen omgezet worden naar requirements. Brainstormen is een groepsactivit eit en kan de groepssfeer verbeteren.	Brainsto rmen is eigenlijk het forceren van creativite it wat een averecht s effect kan hebben. Een brainstor msessie garandeert geen goede ideeën.	Ja	Als project hebben we een blank canvas gekregen binnen een bepaalde scope. Via een brainstorms sies willen we dus graag een idee krijgen over wat we precies willen doen.

change of perspective	De zaken bekijken vanuit een ander perspectief, bijvoorbeeld die van de stakeholder.	We kunnen de belangen van bepaalde stakeholders identificeren door ons in hun schoenen te verplaatsen.	Soms is het gewoon niet mogelijk om dingen te bekijken vanuit het perspectief van een andere persoon.	Als we de grootste onuitgesproken belangen van de alle stakeholders kunnen identificeren kunnen we er voor zorgen dat er rekening wordt gehouden met de belangen van alle stakeholders.	We maken foute assumpties terwijl we de dingen vanuit een ander perspectief proberen te kijken en houden dan rekening met dingen waar we geen rekening mee moeten houden.	Ja	Het is nuttig voor ons project om ons te verplaatsen in bijvoorbeeld de Hogeschool PXL en welke belangen ze hebben bij dit project. Of om ons te verplaatsen in de schoenen van de toekomstige gebruiker om zo hun belangen en requirements te ontdekken.
analogies	Eerdere ervaringen in vergelijkbare domeinen gebruiken als een discussiesjabloon.	Een goede basislijn voor specifieke en gedetailleerde informatie te verkrijgen.	Kan niet gebruikt worden indien de analist geen eerdere vergelijkbare ervaringen heeft.	Kan mogelijke oplossingssystemen identificeren en beschrijven zodat	Een sterke analogie kan een vals gevoel van begrip creëren	Nee	We hebben geen nood aan analogies.
role playing	Een rollenspel uitvoeren.	Het is een hands-on ervaring. Je probeert je echt in de rol van iemand anders te verplaatsen.	Zonder een expert ter plaatse is dit moeilijk. Je hebt materialen, tijd en ruimte nodig voor het rollenspel uit te oefenen.	Door het rollenspel kunnen er requirements naar boven komen waar geen rekening mee gehouden is.	Mensen kunnen het rollenspel niet serieus nemen of slecht spelen.	Ja	Voor ons project is het nuttig om eens een VR-bril op te zetten. Hierdoor krijgen we inzicht in non-functionele requirements zoals usability.

Observation techniques	Apprenticing	Het leren en uitvoeren van taken onder begeleiding van een ervaren gebruiker.	Heel nuttig voor mensen die weinig ervaring hebben in een bepaald werkveld of met een bepaald toestel. De data die verzameld wordt, is ook heel betrouwbaar. Ook kunnen we veel informatie verzamelen over de werkplek zelf.	Het is een tijdrovend proces.	We krijgen veel inzicht in een specifiek domein of een specifiek toestel waaruit we dan bepaalde requirements kunnen afleiden.	De aangeleerde vaardigheden hebben geen nut of hebben geen requirements opgebracht.	Ne e	Er is niks in het project dat een ons een aanleiding geeft om dingen echt te leren onder begeleiding van een ervaren begeleider.
field observation		De huidige situatie onderzoeken.	De data die verzameld wordt, is betrouwbaar. We krijgen ook informatie over de werkplek zelf.	Het is een tijdrovend proces. Is soms moeilijk om ethisch te verantwoorden.	Kan ons meer inzicht geven in hoe de zaken precies in elkaar zitten op een laag niveau. Kan ons meer context geven over het huidige systeem.	Mensen kunnen anders werken of kunnen zich anders gedragen als iemand op hun vingers kijkt. Dit kan een effect hebben op de data.	Ne e	Er is geen bestaand systeem dat we moeten onderzoeken. Het project is een idee dat we zelf moeten bedenken en uitwerken.

Document-centric techniques	System archaeology	Het bestuderen van slecht gedocumenteerde of ongedocumenteerde software-implementaties	Verschaft een dieper inzicht in het domein waar de software-implementatie actief in is/was.	Is een tijdrovend proces.	Door het bestuderen van de software implementatie kunnen we een beter beeld krijgen over hoe we het huidige systeem kunnen verbeteren. Er kunnen er belangrijke requirements naar boven komen.	Door de onvolledigheid of het ontbreken van documentatie snap je de werking van het oude systeem niet.	Ne	Dit is niet relevant voor ons project. We moeten geen slecht gedocumenteerde of ongedocumenteerde software-implementaties bestuderen. Dit is omdat er geen relevante software-implementaties zijn voor ons project.
Perspective-based reading		Iets vanuit een ander perspectief lezen om een meer gerichte analyse van het systeem te krijgen.	De voordelen zijn analoog aan 'change of perspective'. Het is makkelijk er om je in iemand anders te verplaatsen door iets te lezen.	Lezen is een tijdrovend proces.	De opportuniteten zijn analoog aan 'change of perspective'.	De threats zijn analoog aan 'change of perspective'. Reader bias. De teksten kunnen te ingewikkeld zijn.	Ne	Deze techniek is niet relevant voor ons project.

	Reuse of requirements	Het hergebruiken van bestaande requirements.	Kan leiden tot verminderde productiekosten.	Er moet rekening gehouden worden met de fit criteria, rationale en beperkingen van de bestaande requirements.	We besparen tijd en kosten voor de ontwikkeling van het project zonder in te boeten aan kwaliteit.	Soms moet een requirement zoveel aangepast worden in verband met het project dat het uiteindelijk het werk niet vermindert.	Ne e	Er zijn geen bestaande requirements die we kunnen gebruiken voor dit project omdat er geen zijn.
Supporting techniques	Mind mapping	Het mappen van ideeën.	Organiseert ideeën op een visuele en efficiënte manier.	Het is een tijdrovend proces.	Er kunnen nieuwe verbanden gelegd worden die eerst niet duidelijk waren. Er kunnen requirements naar boven komen die nog niet ontdekt waren.	Er kunnen zoveel ideeën zijn dat het onoverzichtelijk wordt.	Ja	Dit kan tijdens brainstormsessies linken leggen tussen verschillende ideeën en systemen waar we aan denken. Door die visualisatie zit iedereen op dezelfde pagina.

Workshops	Doelgerichte groepsessies.	Het promoot samenwerken met anderen. Het promoot leren want je leert van een ander.	Het is een tijdrovend proces voor elke deelnemer.	Het kan nieuwe requirements en ideeën naar boven halen als iedereen opbouwt op iemand anders zijn idee.	Te veel deelnemers kunnen de workshops vertragen waardoor het nog langer duurt. Het kan intimiderend zijn voor sommige mensen waardoor ze hun mening niet durven uiten.	Ne e	Een workshop is niet relevant voor het project dat aan ons werd opgelegd.
Prototyping	Een prototype is een vroeg model van een product.	Er is al een tastbaar resultaat. Het is makkelijk om mee te communiceren met andere stakeholders. Er zijn veel tools die helpen met prototyping.	Het is een tijdrovend proces.	Geeft ons de mogelijkheid om al gebruik te maken van onze requirements alvorens in productie te gaan. Kan bepaalde requirements blootgeven waar nog geen rekening mee werd gehouden.	Iedereen kan gefixeerd raken op het prototype en het project niet meer op een andere manier voorstellen.	Ja	Door het prototypen van de verschillende aspecten van ons project in de vorm van mockups kunnen we een beter inzicht krijgen in de kleinere details van ons project.

Use case modeling	Situaties schetsen waarin het product/project kan gebruikt worden.	De vereisten worden vastgelegd vanuit het oogpunt van de gebruiker. Het is makkelijker verstaanbaar en dus goed bruikbaar voor communicatie met andere stakeholders. Voorziet ook een objectieve manier van voortgang.	Het is niet objectgeoriënteerd.	Verificatie en terugkoppeling krijgen op onze functionele requirements waardoor we eventuele foute requirements kunnen herformuleren.	Soms kunnen er zoveel use cases zijn dat men niet weet waar men moet stoppen. Het kan heel complex worden.  De methode is functioneel in plaats van objectgericht en kan de voordele n van objecttechnologie verkleinen als we blindelings afgaan op use cases.	Ja	Het maken van use case models is essentieel voor ons project. Dit is voor ons een manier om onze functionele requirements te valideren en vormt een goede basis voor andere modellen.
-------------------	--	--	---------------------------------	---	---	----	---

Audio/video	Bestuderen hoe personen reageren op audio en videofragmenten.	De stakeholders moeten fysiek naar de video's kijken of naar de audio luisteren. Deze kunnen vaak meer emotie overbrengen en naar tekst.	Het is een tijdrovend proces.	Aan de hand van de reactie van de stakeholders kunnen we afleiden wat hij denkt zonder dat hij iets moet zeggen. Lichaamstaal is heel betrouwbaar. Het kan een dieper inzicht geven in de belangen van de stakeholder en of het project zelf goed ontvangen wordt.	Video-en audiobestanden kunnen corrupt of verloren raken. Ze kunnen ook fout geïnterpreteerd worden.	Ne e	Deze techniek is enerzijds niet van toepassing op ons project en anderzijds zou het ons te veel tijd kosten.
CRC cards	Een informele manier om verantwoordelijkheid en van verschildende domeinklassen te identificeren en ook met welke andere domeinklassen ze samenwerken.	Voorziet een basis voor meer formele analyse om de programmeerklassen te identificeren. Vergemakkelijkt de transitie van een procesoriëntatie naar object-oriëntatie.	Het is high level en dus beperkt in detail.	Het kan ons een basis geven waarop we verder kunnen werken om de programmeerklassen te identificeren en dus ook de requirements die daar bij horen.	De informatie die verkregen wordt van deze techniek is beperkt in detail.	Ne e	Deze techniek gebruiken we niet omdat we nog niet zo ver moeten gaan. Het ligt buiten de scope voor het project.

## 9 Bijlage 03: uitgevoerde surveys

- Wat wil je bereiken met deze rondleiding?
  - Meer inschrijvingen. Het idee geven van: "Wij maken coole dingen, jij kan ook coole dingen maken.".  
Er moet een soort van 'wow' gevoel nablijven.
- Wat moet de software kunnen of welke features moet het zeker hebben?
  - Dit is vrije interpretatie. Dit mag een game, rondleiding etc. zijn.
- Wie zijn de eindgebruikers?
  - Nieuwe studenten (ouders en lectoren mogen maar zijn niet de beoogde doelgroep)
- Welke campussen moeten gefilmd worden?
  - We beperken ons tot de D-blok om zo een algemene indruk kunnen geven die nuttig is voor alle richtingen.
- Moet er enige interactie van de gebruiker mogelijk zijn?
  - Ja de gebruiker moet beperkte interactie moeten doen.
- Welke technologieën, talen en/of frameworks denkt u te gebruiken?
  - Het systeem gaat zeker op Windows draaien en de game met de Unity-engine.
- Wat is de beoogde tijd van de rondleiding?
  - Er is een maximum van 15-20 minuten bij een VR ervaring. Hier beperken we het voor de SID-IN van 2-5 minuten, met het liefst 5 minuten.
- Wat is het focuspunt in de rondleiding?
  - Het moet een introductie zijn voor nieuwe toekomstige studenten.
- Wat was er vorig jaar bij de SID-IN beschikbaar?
  - Dit was een game over de Hogeschool PXL.
- Is er een voorkeur voor VR of AR?
  - Het is niet toegelaten AR te gebruiken. Er moet VR gebruikt worden.
- Is er een voorkeur voor Oculus, HTC Vive of MS Mixed Reality?
  - Er is een sterke voorkeur naar de HTC Vive. Deze is reeds beschikbaar bij PXL Research.
- Is er reeds een 3D-scan van de Elfde-Linie campus?
  - Nee, tot op heden is er nog geen. Alleen van Tech in Diepenbeek.
- In welke talen moet de rondleiding beschikbaar zijn?
  - Hoofdzakelijk zeker Nederlands. Engels en Frans mag maar ik geen vereiste.
- Moeten er analytics of gegevens na de rondleiding aanwezig zijn?
  - Dit mag maar ik zeker weer geen vereiste en is niet extreem nuttig. Het doel is dat er meer leerlingen inschrijven.
- Hoeveel tijd is er voorzien voor het opstellen van het systeem?
  - Er moet een makkelijke, duidelijke en snelle opstelling mogelijk zijn.
- Moeten omstaanders kunnen meekijken wat de leerling in de rondleiding aan het doen is?
  - Ja, dit is een meerwaarde indien niet iedereen kan deelnemen aan de rondleiding.
- Moeten we rekening houden met mensen die kleurenblind zijn?
  - Ja, dat is een zeer goed idee.

## 10 Bijlage 04: overige analysemodellen

Er zijn geen overige analysemodellen nodig voor dit project.

## 11 Bijlage 05: to-be-determined lijst

<b>Code</b>	<b>T</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Rationale</b>	<b>Fit Criterium</b>
RE1819AD03-106 <sup>278</sup>	📍	Wanneer de robot Pepper iets zegt over een navigatiepunt kan het systeem een .mp3 bestand met de stem van Ben Lambrechts over dat navigatiepunt afspelen.	Zodat de toekomstige leerlingen van de Hogeschool PXL weten wie Ben Lambrechts is en zijn stem aldus eens gehoord hebben.	Als we na de virtuele tour, Ben Lambrechts aan de gebruikers vraagt of zij weten van wie de stem is, moet minstens 80% dit correct kunnen beantwoorden.
RE1819AD03-105 <sup>279</sup>	📍	Wanneer de robot Pepper iets zegt over een interessepunt kan het systeem een .mp3 bestand met de stem van Ben Lambrechts over dat interessepunt afspelen.	Zodat de toekomstige leerlingen van de Hogeschool PXL weten wie Ben Lambrechts is en zijn stem aldus eens gehoord hebben.	Als we na de virtuele tour, Ben Lambrechts aan de gebruikers vraagt of zij weten van wie de stem is, moet minstens 80% dit correct kunnen beantwoorden.
RE1819AD03-104 <sup>280</sup>	📍	Wanneer men meer informatie wil over het Hogeschool PXL roeiteam, kan het systeem de mogelijk bieden om naar de trofee in de inkomhal van gebouw D te kijken.	Zodat men genoeg informatie weet over het roeiteam van de Hogeschool PXL.	Als we na de virtuele tour aan de gebruikers vragen of zij de trofee gezien hebben, moet minstens 90% "Ja" kunnen antwoorden.
RE1819AD03-103 <sup>281</sup>	📍	Wanneer men meer informatie wil over het Hogeschool PXL roeiteam, kan het systeem de mogelijk bieden om naar de roeiboot in de grote hal van gebouw D te kijken.	Zodat men genoeg informatie weet over het roeiteam van de Hogeschool PXL.	Als we na de virtuele tour aan de gebruikers vragen of zij de roeiboot gezien hebben, moet minstens 90% "Ja" kunnen antwoorden.

4 issues<sup>282</sup>

<sup>278</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-106?src=confmacro>

<sup>279</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-105?src=confmacro>

<sup>280</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-104?src=confmacro>

<sup>281</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/browse/RE1819AD03-103?src=confmacro>

<sup>282</sup> <https://jirastudenten.pxl.be/secure/IssueNavigator.jspa?reset=true&jqlQuery=project+%3D+RE1819AD03+AND+labels+-+3D+TBD++&src=confmacro>

## 12 Referenties en bronvermelding

- CRUD: <https://nl.wikipedia.org/wiki/CRUD>
- HTC-Vive: <https://www.vive.com/us/>
- HTC-Vive controller: <https://i.ebayimg.com/images/g/f1sAAOSwqcJbq-bE/s-l300.png>
- Canva: <https://www.canva.com>
- Sterkte- en zwakteanalyse: <https://nl.wikipedia.org/wiki/Sterkte-zwakteanalyse>
- Idee voor informatie en animatie: <https://www.vr-media.be/nl/doelgroepen/3D-rondleiding-vastgoed>