Software Design Description

Author: Lodewijk Klassen & Job Nieling

Version: 1 (20-03-2024)

Inhoud

[1 Introduction 1](#_Toc161831578)

[1.1 Algemene Beschrijving 1](#_Toc161831579)

[1.2 Doel van dit document 1](#_Toc161831580)

[1.3 Definitions, acronyms, and abbreviations 1](#_Toc161831581)

[2 Architectural Overview 1](#_Toc161831582)

[3 Detailed Design Description 1](#_Toc161831583)

[3.1 Deployment Diagram 2](#_Toc161831584)

[3.1.1 Design Decisions related to deployment 2](#_Toc161831585)

[3.2 Design Sub-System A 2](#_Toc161831586)

[3.2.1 Design Class Diagram 2](#_Toc161831587)

[3.2.2 Sequence Diagrams 2](#_Toc161831588)

[3.2.3 Activity and State Diagrams 2](#_Toc161831589)

[3.2.4 Ontwerpbeslissingen voor het subsysteem 3](#_Toc161831590)

[3.3 Ontwerp Subsysteem B (en zo verder) 3](#_Toc161831591)

[3.4 Databasedesign 3](#_Toc161831592)

[3.4.1 Design decisions related to the database 4](#_Toc161831593)

# Introduction

## Algemene Beschrijving

Parola is een quiz-applicatie ontwikkeld door MEC Games, bedoeld om beschikbaar te zijn op verschillende gangbare apparaten. Het doel van de software is om gebruikers een leuke en educatieve quizervaring te bieden. De applicatie streeft ernaar om quizzen van verschillende categorieën aan te bieden, waarbij spelers punten kunnen verdienen door vragen correct te beantwoorden en woorden te vormen.

## Doel van dit document

Het doel van dit document is om een gedetailleerde beschrijving te geven van het ontwerp van de Parola-software, inclusief architectonisch overzicht, implementatiebeslissingen, en ontwerpbeslissingen voor elk subsysteem. Dit document zal dienen als een handleiding voor ontwikkelaars die betrokken zijn bij het bouwen van de Parola-applicatie.

## Definitions, acronyms, and abbreviations

Hier bijschrijven we termen die worden gebruikt in dit document.

|  |  |
| --- | --- |
| Term | Beschrijving |
| SSD | System Sequence Diagram |
| SD | Sequence Diagram |
|  |  |

# Detailed Design Description

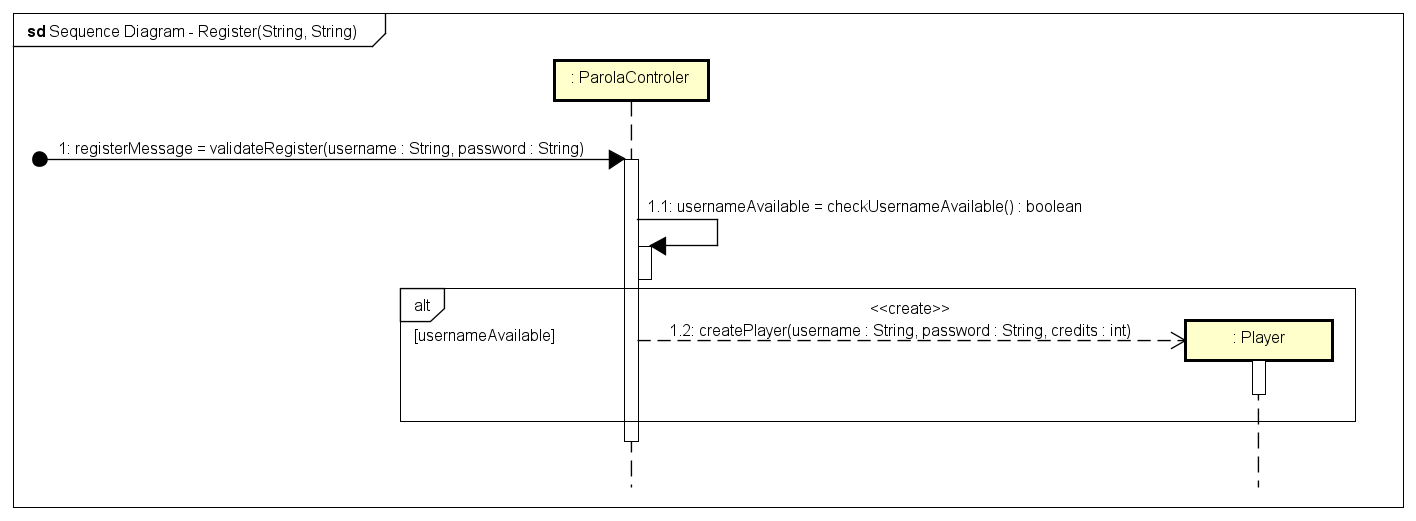
## Design

### Design Class Diagram

<Object-oriented sub-systems should be described using a class diagram. If classes or interfaces are used across sub-systems, make sure you mention this in the description of the class diagrams. If your system entails layers, make sure you indicate this in the class diagram, e.g. by means of packages. For each class diagram, make sure you also mention the deployment artifact (from the deployment diagram) it is part of.>

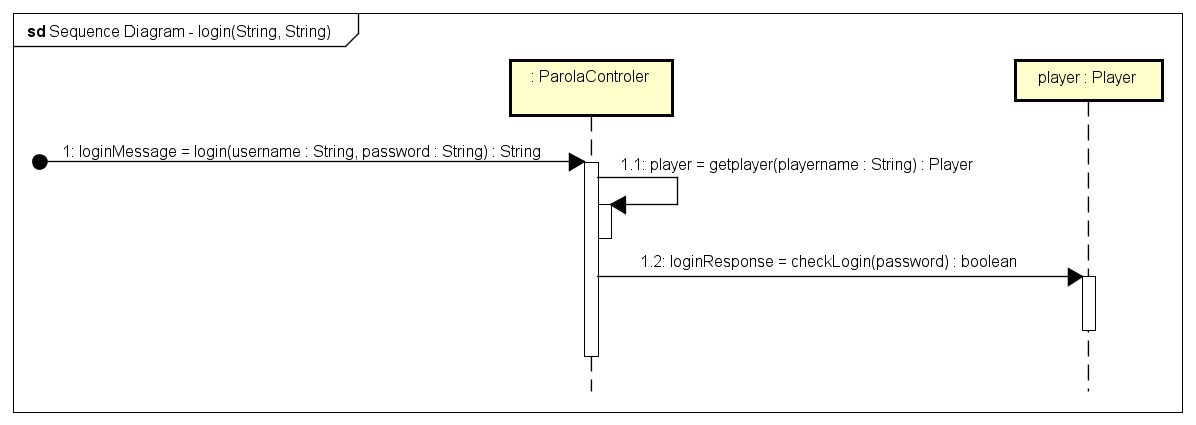
### Sequence Diagrams

#### Register(String, String)



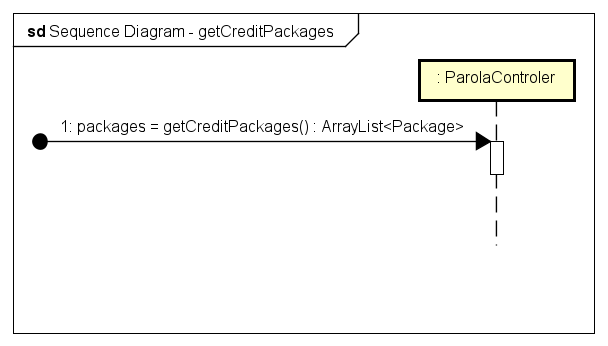
Dit is het SD voor de methode register() in ParolaControler. De methode checkUsernameAvailable() in ParolaControler gooit een error als de gebruikersnaam al in gebruik is.

#### login(String, String)



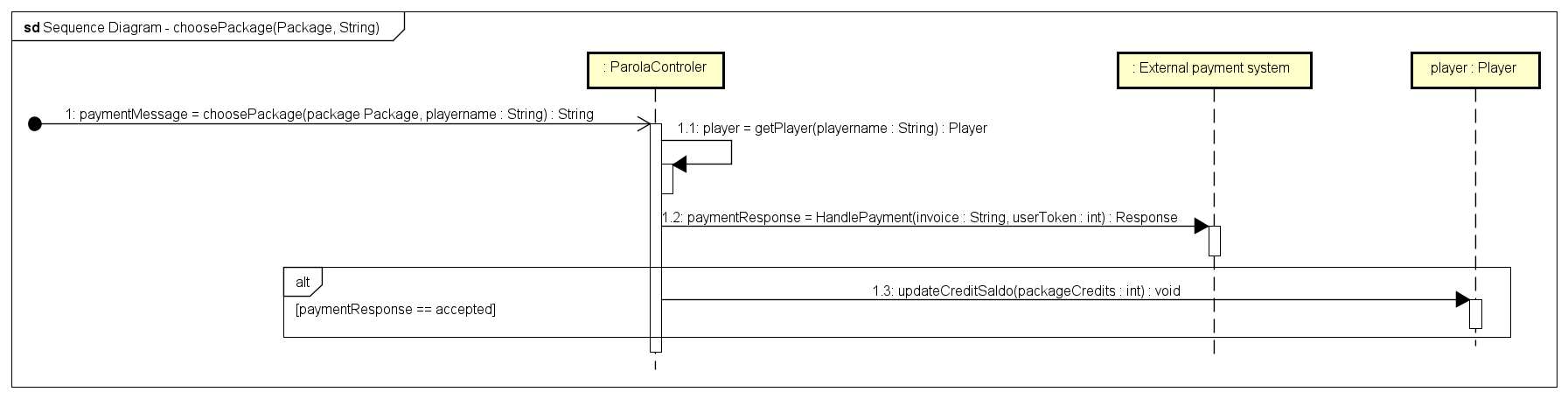
Dit is het SD voor de methode login() in ParolaControler. De methode checkLogin() in ParolaControler gooit een error als de gebruikersgegevens niet volledig overeenkomen.

#### getCreditPackages



Dit is het SD voor de methode getCreditPackages() in ParolaControler.

#### choosePackage(Package, String)



Dit is het SD voor de methode choosePackage() in ParolaControler. De methode handlePayment() in ParolaControler gooit een error als de betaling niet is voltooid.

### Activity and State Diagrams

We hebben een activity diagram gemaakt voor de usecase spelen quiz.

Afbeelding met tekst, schermopname, diagram, lijn

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Ontwerpbeslissingen

*<Beschrijf alle ontwerpbeslissingen die zijn genomen voor het subsysteem. Geef ten minste beslissingsbeschrijvingen voor alle frameworks, bibliotheken en andere gebruikte technologieën. Andere beslissingen kunnen betrekking hebben op softwarepatronen, systeemstructuur, aangepaste principes of dergelijke.>*

## Databasedesign

We gebruiken voor dit project geen database. Hierdoor is deze niet van toepassing.

### Design decisions related to the database

Aangezien voor dit project alles “hard coded” is. Zal deze niet van toepassing zijn. Alles is gemaakt door middel van seeds en hard coded vragen, antwoorden etc.