**Case study Odinido**

*Inleverdatum:* 1-11-2018 om 16:00

*Docent:* Marco Engelbart

Klaas van der Linden 599644

Luca Hogeweide 601160



Inhoud

[Use cases 3](#_gjdgxs)

[Use case diagram 4](#_1fob9te)

# Use cases

* Registreren
* Kennistoets aanmaken
* (evt.) Teamgevecht aanmaken
* Uitvoeren kennistoets
* (evt.) Uitvoeren teamgevecht

## 1. Registreren

Voor het maken van lokalen zodat Odinido gebruikt kan worden moet de docent zich eerst registreren. De docent vult zijn/haar naam, wachtwoord en werklocatie (schoolnaam) in. Het account kan het gratis basisaccount zijn of het betaalde premium account. Het bedrag van een premiumaccount is €49,99 per jaar en dit kan betaald worden met een creditcard die gevalideerd wordt.

Met een premiumaccount kan de docent meerdere lokalen beheren en een team gevecht aanmaken.

## 2. Kennistoets aanmaken

Een kennistoets wordt aangemaakt door een basis- of premium docent. Een kennistoets bestaat uit juist of onjuist vragen of kort-antwoord vragen. De docent kan dan kiezen welke antwoorden juist zijn en bij het geval van een kort-antwoord vraag kunnen er verschillende goede antwoorden worden ingevoerd.

## // 3. Teamgevecht aanmaken

## 4. Uitvoeren kennistoets

Bij het uitvoeren van de kennistoets maakt de docent een lokaal aan waar de studenten zich kunnen aanmelden met hun naam. De studenten kunnen vervolgens de vragen een voor een beantwoorden. Het systeem berekent het aantal punten op basis van het aantal goed beantwoorde vragen en de tijd die de student nodig heeft om de kennistoets te doorlopen. Als alle studenten klaar zijn of de tijd om is, kan de docent een overzicht met score per student genereren.

## 5. Uitvoeren teamgevecht

Indien een docent een premium account heeft, kan hij een teamgevecht starten. De docent stelt een tijdsduur in voor de kennistoets. De studenten kunnen vervolgens zich aanmelden bij de kennistoets. Per team meldt één iemand zich aan als aanvoerder. Het systeem geeft het team een teamnummer. De rest van het team kan daarna deelnemen aan hun team. Als de teams zijn aangemaakt kan de docent de quiz starten zodat de teams de vragen kunnen beantwoorden. Het systeem toont de voortgang van elke groep en berekent het aantal goede vragen per groep. Op basis van het aantal vragen wordt de winnaar getoond, tenzij het aantal goede vragen gelijk is, dan is de bestede tijd doorslaggevend.

# Use case diagram