**Case study Odinido**

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

*Docent:* Marco Engelbart

Klaas van der Linden 599644

Luca Hogeweide 601160



Inhoud

[Use Case: Registreren 3](#_Toc528774068)

[Use Case: Uitvoeren teamgevecht 5](#_Toc528774069)

[Use Case:Aanmaken kennistoets 6](#_Toc528774070)

[Use Case:Starten Kennistoets 8](#_Toc528774071)

[Use Case:Uitvoeren Kennistoets 9](#_Toc528774072)

[Use Case:Genereren Scoreoverzicht 11](#_Toc528774073)

# Use Case: Registreren

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Docent | |
| **Stakeholders and Interests:**   * Bank * Odinido | |
| **Brief description:**  Als een docent gebruik wil maken van Odinido moet hij zich eerst registreren. De docent vult zijn/haar naam, wachtwoord en werklocatie (schoolnaam) in. Het account kan het gratis basisaccount zijn of een betaald premium account.  Het bedrag van een premiumaccount is €49,99 per jaar. De betaalmethodes hierbij zijn een betaalservice of een creditcard.  Met een premiumaccount kan de docent meerdere lokalen beheren en een team gevecht aanmaken. | |
| **Preconditions:**   * Een docent werkt bij een school/organisatie | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * Er is een account aangemaakt * Het systeem toont dat de betaling is geslaagd | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1) De docent geeft aan dat hij wil registreren | 2) De website toont de registratiepagina |
| 3) De docent vult zijn/haar persoonlijke gegevens in |  |
| 4) De docent geeft aan bij welke school/organistatie hij/zij werkt |  |
| 5) De docent kiest het accounttype premium |  |
| 6) De docent kiest de betaalmethode online betaalservice | 7) het systeem verwijst browser naar de online betaalservice |
| 8) de docent betaald | 8) het systeem verwerkt de betaling |
|  | 9) Het systeem toont de ‘geslaagd’ pagina |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 5a) De docent kiest het accounttype basis   1. Het systeem verwerkt de accountcreatie 2. Ga verder bij stap 9 |  |
|  |  |
| 6b) De docent kiest de betaalmethode creditcard   1. De docent voert het creditcardnummer in 2. Het systeem checkt de creditcard met de credicard validator 3. Ga verder bij stap 8 |  |
|  |  |
|  | 8c) De betaling kan niet worden verwerkt   1. Het systeem toont “Kon betaling niet verwerken, probeer later opnieuw” |

# Use Case: Uitvoeren teamgevecht

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Student | |
| **Stakeholders and Interests:**   * Docent | |
| **Brief description:**  Als 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. | |
| **Preconditions:**   * De docent heeft een kennistoets aangemaakt * De docent heeft een premiumaccount * Er is 1 teamleider per team gekozen | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * Het Systeem heeft geregistreerd dat het team klaar is met het uitvoeren van het teamgevecht. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1) De docent geeft aan dat hij/zij een kennistoets wil starten | 2) Het systeem toont de gemaakte kennistoetsen |
| 3) De docent kiest een kennistoets |  |
| 4) De docent stelt een tijd in | 5) Het systeem toont het aanmeld scherm met de logincode |
| 6) de gekozen teamleider logt in met de logincode | 7) Het systeem geeft een teamnummer aan de teamleider |
| 8) De gekozen teamleider vult de vraag in | 9) Het systeem toont de huidige stand van punten |
| Voer stap 8 en 9 uit tot alle vragen zijn beantwoord |  |
|  | 10) Het systeem registreert dat het team klaar is met het uitvoeren van het teamgevecht |
|  |  |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 8b) de gekozen teamleider vult niet alle vragen binnen de tijd in   1. Ga verder bij vraag 10 |  |

# Use Case:Aanmaken kennistoets

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Docent | |
| **Stakeholders and Interests:** Docent, Student | |
| **Brief description:**  Een kennistoets wordt aangemaakt door een docent. Hierbij vult de docent een toetstitel en en genereert het systeem een toetscode. Een kennistoets bestaat uit juist of onjuist vragen of kort-antwoord vragen. De docent kiest het type vraag om vervolgens de vraag in te vullen. Bij de vraag kan de docent kiezen welk(e) antwoord(en) juist is/zijn. Het systeem voegt de vraag toe aan de kennistoets. | |
| **Preconditions:**   * De docent heeft een account bij Odinido en is hiermee ingelogd | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * Het systeem heeft de kennistoets toegevoegd aan het account van de docent | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. De docent kiest om een nieuwe kennistoets aan te maken | 1. Het systeem vraagt om een toetstitel in te vullen |
| 1. De docent vult een toetstitel in |  |
| 1. De docent kiest er voor om een vraag toe te voegen | 1. Het systeem toont een overzicht met type vragen |
| 1. De docent kiest als type vraag de meerkeuzevraag en vult de vraag in |  |
| 1. De docent vult de antwoorden bij de vraag in |  |
| 1. De docent selecteer het juiste antwoord bij de vraag |  |
| Stappen 4 tot en met 8 worden herhaald tot de docent klaar is met vragen toevoegen |  |
| 1. De docent kiest er voor om de toets toe te voegen | 1. Het systeem genereert een toetscode en voegt de toets toe aan het account van de docent |
|  |  |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 6A De docent kiest als type vraag de juist onjuist vraag en vult de vraag in   1. De docent selecteer het juiste antwoord bij de vraag 2. Ga terug naar stap 4 indien alle vragen nog niet zijn ingevuld, ga anders verder bij stap 9 |  |
|  |  |
| 6B De docent kiest als type vraag de kort-antwoord vraag   1. De docent vult in welke antwoorden juist zijn 2. Ga terug naar stap 4 indien alle vragen nog niet zijn ingevuld, ga anders verder bij stap 9 |  |

# Use Case:Starten Kennistoets

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Docent | |
| **Stakeholders and Interests:** Docent, Student | |
| **Brief description:**  De docent kiest een kennistoets om vervolgens deze in een lokaal te starten. De docent stelt hierbij een tijd in die aan de uitvoering van de kennistoets wordt verbonden. Het systeem start de kennistoets toont vervolgens de lokaalcode zodat studenten aan het lokaal kunnen deelnemen. | |
| **Preconditions:**   * De docent heeft een account bij Odinido. * De docent heeft minimaal een kennistoets op zijn account aangemaakt * Er is een nog niet gebruikte lokaalcode aanwezig | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * De kennistoets is gestart in een lokaal met bijbehorende lokaalcode | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. De docent kiest ervoor om een kennistoets te starten | 1. Het systeem toont een overzicht met kennistoetsen die de docent heeft aangemaakt. |
| 1. De docent kiest een kennistoets | 1. Het systeem maakt een uitvoering aan en voegt de kennistoets eraan toe |
| 1. De docent voert een tijd in | 1. Het systeem stelt de tijd in bij de uitvoering |
| 1. De docent kiest om de kennistoets te starten | 1. Het systeem start de toets in een lokaal en toont de lokaalcode (Basis) |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | 8A Het systeem toont een overzicht met lokalen (Premium)   1. De docent kiest een lokaal om de toets in te starten 2. Het systeem toont een lokaal code   Stappen 1 + 2 worden herhaald zolang de docent lokalen wil openen |
|  |  |
|  | 8B Het systeem geeft een melding dat het maximum aantal lokalen al gestart is   1. Het starten van een kennistoets wordt geannuleerd. |

# Use Case:Uitvoeren Kennistoets

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Student | |
| **Stakeholders and Interests:** Docent | |
| **Brief description:**  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. Dit gebeurt in de use case score genereren. | |
| **Preconditions:**   * De docent heeft een kennistoets gestart in een lokaal met bijbehorende lokaalcode | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * Het systeem heeft geregistreerd dat de student klaar is met het uitvoeren van de toets | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. De student meldt zich aan bij het lokaal door zijn naam in te vullen | 1. Het systeem vraagt om de toets te starten |
| 1. De student bevestigt dat hij de toets wil starten | 1. Het systeem toont een vraag |
| 1. De student beantwoordt de vraag | 1. Het system slaat het gegeven antwoord op |
| 1. De student navigeert naar de volgende vraag |  |
| Stappen 5, 6 en 7 worden herhaald totdat de student alle vragen heeft beantwoord |  |
|  | 1. Het systeem toont dat alle vragen zijn beantwoord |
| 1. De student geeft aan dat hij klaar is met het uitvoeren van de kennistoets | 1. Het systeem registreert dat de student klaar is met het uitvoeren van de toets |
|  |  |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 5A De student navigeert een vraag verder   1. Ga verder bij stap 4 |  |
|  |  |
| 5B De student navigeert een vraag terug   1. Ga verder bij stap 4 |  |
|  |  |
| 7A De student navigeert een vraag terug   1. Ga verder bij stap 4 |  |
|  |  |
|  | 8A Het systeem toont dat de tijd om is   1. Ga verder bij stap 9 |
|  |  |
| 9B De student navigeert terug naar de vorige vraag   1. Ga verder bij stap 4 |  |

# Use Case:Genereren Scoreoverzicht

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Docent | |
| **Stakeholders and Interests:** Student | |
| **Brief description:**  De docent kies een uitvoering van een kennistoets en besluit om hiervoor een score te genereren. Het systeem genereert de score voor iedere student van de uitvoering en toont deze. | |
| **Preconditions:**   * De uitvoering van de kennistoets in het lokaal is afgerond | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * Het systeem toont de gegenereerde score | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. De docent kiest ervoor om de score van de uitgevoerde kennistoets te genereren | 1. Het systeem genereert de score van alle studenten |
|  | 1. Het systeem toont de score van alle studenten |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  |  |
|  |  |