Ontwerp Document

Skippy

Luuk de Kinderen

# Inleiding

Skippy is een kassasysteem voor een dierenwinkel. Het helpt kassamedewerkers met het opstellen van een order. En het dient als overzicht tool voor de manager van de winkel.

In dit document staat beschreven hoe het systeem werkt en hoe het opgebouwd gaat worden.

Inhoud

[Inleiding 1](#_Toc41660264)

[Database ontwerp 3](#_Toc41660265)

[Klassen diagram 4](#_Toc41660266)

[Architectuur Diagram 5](#_Toc41660267)

# Database ontwerp

Je ziet hier een overzicht diagram van de database structuur. Elk rechthoek representeert een tabel. De naam van elke tabel is vetgedrukt te lezen en de kolommen binnen deze tabel zijn daaronder genoemd. Private keys zijn met een sleutel icoon => Afbeelding met schermafbeelding

Automatisch gegenereerde beschrijving gemarkeerd.

Afbeelding met schermafbeelding

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor elke meer op meer relatie zoals je die terug ziet in het conceptueel model in het analyse document. Is een koppeltabel aangemaakt (zie orderRegel en Categorie\_Product) Deze tabellen hebben een Private keys maar hebben een Foreign key die verwijst naar Regels in andere tabellen.

# Klassen diagram

Dit is het klassendiagram voor de Logica Laag van het systeem. Iedere klasse heeft een aantal properties en Functies. Relaties tussen bepaalde klassen zijn aangegeven met pijlen.

Afbeelding met schermafbeelding

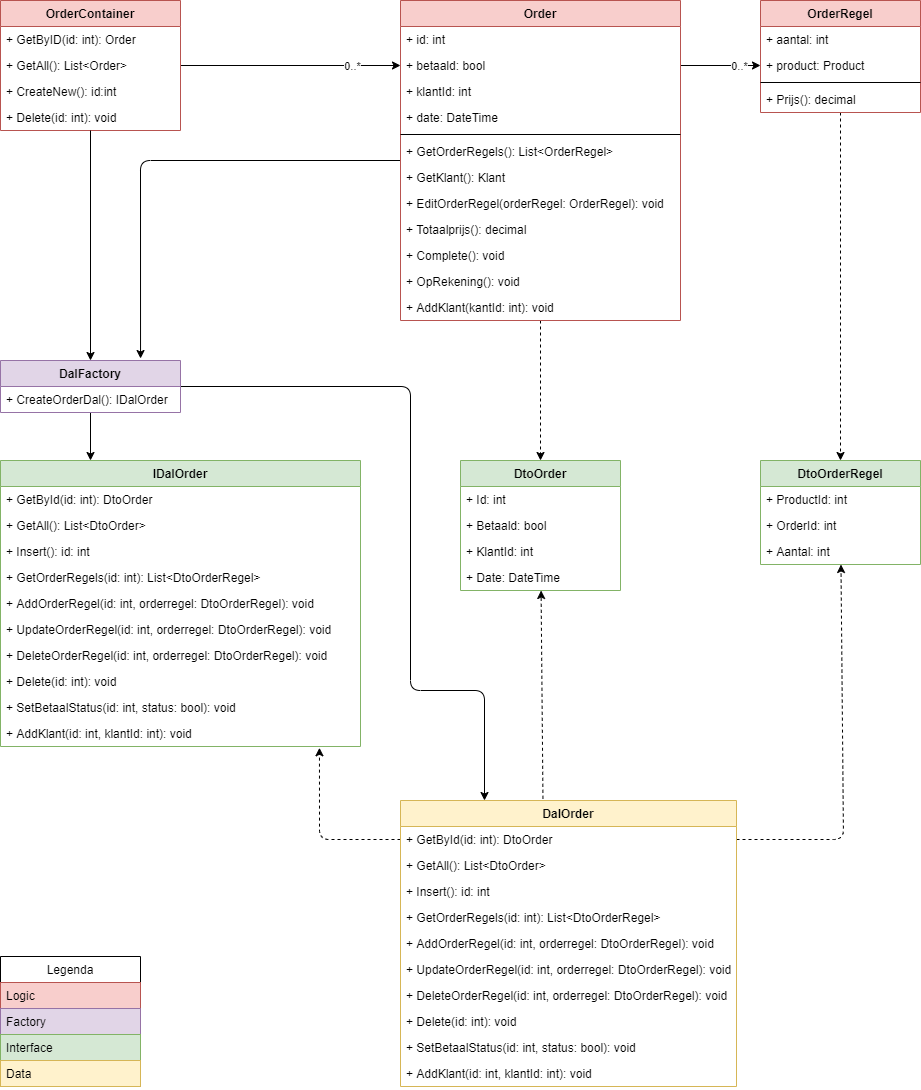
Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor elke entiteit (zoals die in het conceptueel model beschreven staan) Is een klasse aangemaakt met de bijbehorende functies. Voor elke klasse is ook een container klasse gemaakt die er verantwoordelijk is voor groepen van deze entiteit.

# Architectuur Diagram

Hier zie je een architectuur Diagram van het systeem. Dit diagram gaat over Orders en alles wat daar bij komt kijken. Iedere laag is verantwoordelijk voor een eigen onderdeel.

* Logic: kern van de applicatie Alle logica gebeurd hier
* Factory: Is de koppel laag die gebruikt word door Logica om Dal classes te bereiken.
* Interface: Is een soort blauwdruk/ contract laag zodat andere lagen weten wat bepaalde objecten kunnen.
* DAL: Is de laag die direct in combinatie staat met de Database.



Er is gekozen om geen losse Dal te maken voor de OrderRegel. Omdat een OrderRegel alleen binnen een order leeft is hier voor gekozen.