

[**Taak 1** 2](#_Toc142292522)

[**Taak 1a: Definieer die taak** 2](#_Toc142292523)

[**1.1 Onderwerp** 2](#_Toc142292524)

[**1.2 Probleem** 2](#_Toc142292525)

[**1.3 Moontlike Oplossings** 2](#_Toc142292526)

[**1.4 Beperkings** 2](#_Toc142292527)

[**Taak 1b: Gebruikerstories** 3](#_Toc142292528)

[ **Administrateur** 3](#_Toc142292529)

[ **Verkoopspersoneel** 3](#_Toc142292530)

[ **Boekhouer** 4](#_Toc142292531)

[**Taak 2: Aanvaardingstoets** 4](#_Toc142292532)

[**Taak 3: Diagramme** 5](#_Toc142292533)

[**Taak 4** 5](#_Toc142292534)

[**Taak 4a Skerm ontwerp** 5](#_Toc142292535)

[**Taak 4b Datawoordeboek** 5](#_Toc142292536)

[**Taak 5: TVA Tabel** 5](#_Toc142292537)

Github: <https://github.com/MarluPotgieter>

# **Taak 1**

## **Taak 1a: Definieer die taak**

### **1.1 Onderwerp**

Ek gaan ŉ Praktiese Taak oor ŉ entrepeneurskap-projek. Hierdie taak gaan oor ŉ snoepwinkel handel.

### **1.2 Probleem**

Daar word van my as Gr 10 IT-Leerder verwag om ŉ Delphi-program te skryf waarin ek alles wat ek geleer het gedurende die jaar moet toets om dié program te skryf.

### **1.3 Moontlike Oplossings**

Hierdie taak gaan uit 2 fases besaan nl. Fase 1 & Fase 2. Fase 1 sal Taak 1 - 5 bevat wat ook my beplannings fase is. Fase 2 bevat taak 6 – 10 en die praktiese gedeelte van my PAT is. Ek gaan streef om alle beginsels wat ek deur die jaar geleer het toetepas. Daar sal gebruikerstories in ŉ tabel aangebied word, en TOE-Charts, TVA-Tabelle en GUI’s sal bygevoeg word. Ek beplan om geneste if then else stellings, case stellings, lusse en nog meer te gebruik. Om data te stoor gaan ek skukkings gebruik of moontlik ŉ databasis. Ek gaan leërs gebruik om data te organiseer en van Github gebruik maak om data te berg.

### **1.4 Beperkings**

Geen voorraad sal op skuld verkoop word nie. Die teller sal self verantwoordelik wees om kaart betalings te vat en sal ŉ strokie-kode moet intik vir elke kaart-transaksie. Daar sal geen lojaliteitspunte toegeken word nie.

## **Taak 1b: Gebruikerstories**

### **Administrateur**

|  |  |
| --- | --- |
| **ROL** | * + - * Beheer en bestuur databasis (bestuur inligting ten opsigtevan verandering, byvoeging, verwydering en opdatering van alle data)       * Voeg produkte by       * Verwyder oud produkte       * Opdatering van produk name, pryse, ens.       * Byvoeging en verwydering van verkoopspersoneel       * Aanpassings in die prys van produkte |
| **AKTIWITEITE** | * + - * Beheer en bestuur databasis       * Koop nuwe produkte aan       * Verwyder ou produkte van voorraadlys       * Bepaal of moontlike nuwe produkte sal verkoop       * Kontroleer voorraad totale |
| **BEPERKINGS** | * + - * Geldigheid van data moet getoets word waar moontlik |

### **Verkoopspersoneel**

|  |  |
| --- | --- |
| **ROL** | * Verkoop produkte en hanteer navrae (bv. Hoeveel van ŉ produk beskikbaar is) |
| **AKTIWITEITE** | * Hanteer bestellings van kliente * Kry verslae oor verkope in ŉ sekere tydperk * Inligting trek oor produkte * Rekord word gehou van elke personeellid se verkope (Employee of the month) |
| **BEPERKINGS** | * Kan nie data byvoeg, verwyder of aanpas nie * Geen toegang tot ander gebruikers se profiele nie |

### **Boekhouer**

|  |  |
| --- | --- |
| **ROL** | * Kontroleer strokies en kwitansies * Bereken die gebou se huur elke maand * Bereken BTW betaalbaar elke tweede maand * Bereken salarisse |
| **AKTIWITEITE** | * Bereken totale aantal uitgawes nl. Huur, BTW en belasting * Stel maandelikse en jaarlikse begrotings op * Voorraadopname * Trek statistieke oor produkte se verkope |
| **BEPERKINGS** | * Geen toegang tot verkoop blad nie * Geen toegang tot ander gebruikers se profiele nie |

# **Taak 2: Aanvaardingstoets**

* Die stelsel sal met beide kontant en kaart werk
* Die gebruiker kan admin sal kan bestellings plaas van kliënte
* Beide saal kan kwitansies opstel
* Die admin sal kan nuwe voorraad bestel
* Die admin sal kan huur bepaal
* Die admin kan permissies bepaal en verander
* Die admin is verantwoordelik om gebruikers te registreer en deregistreer
* Die stelsel sal ŉ waarskuwing gee as voorraad van ŉ item onder 10 is

# **Taak 3: Diagramme**

# **Taak 4**

## **Taak 4a Skerm ontwerp**

## **Taak 4b Datawoordeboek**

# **Taak 5: TVA Tabel**