**Ontwerpdocument Formule 1 webshop**

**Afbeelding met persoon, kleding, person, shirt

Automatisch gegenereerde beschrijving**

**Studentnaam: Matthijs Dolmans**  
**Studentnummer: 487249**  
**Klas: S2-DB02**  
**Vakdocenten: Dennis Cools, Timo Hermans**  
  
**Versie: 1**  
**Datum: 05/09/2022**

# Inleiding

Ik heb een ontwerpdocument maakt voor verschillende redenen een hiervan is zodat je voordat je begint met coderen al een idee hebt wat je gaat coderen. Je kunt namelijk makkelijk zien wat voor classes je van tevoren in je hoofd hat en wat voor attributen/methodes je verzonnen had. Daarnaast is het ook makkelijk om eerst na te denken over wat voor data je wilt opslaan (database ontwerp) zodat je hier rekening mee kan houden. En uiteraard heb ik dit document ook geschreven om **LU3**: Je documenteert **gevalideerde gebruikersspecificaties**voor applicaties en vertaalt deze in**correcte softwareontwerpen aan te tonen.**

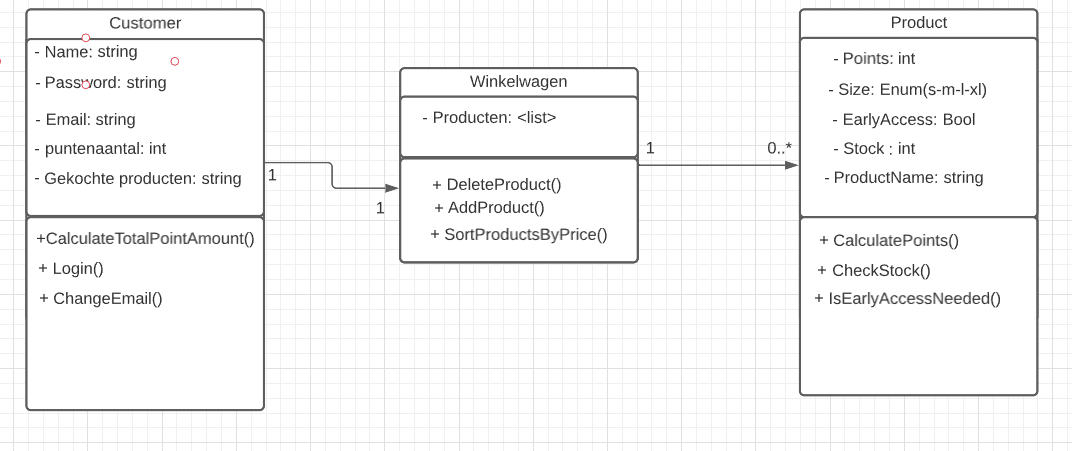
# Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc115866567)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc115866568)

[Klassen diagram 2](#_Toc115866569)

# Klassen diagram

Ik heb een Klassendiagram gemaakt om een idee te krijgen hoe mijn applicatie eruit komt te zien en wat voor classes ik heb. Dit zorgt ervoor dat ik een idee heb hoe en wat in mijn applicatie komt, zodat je niet begint met coderen zonder enig idee hoe het eruit komt te zien. Want dan kom je tijdens het coderen erachter dat je iets mist en dit kan ervoor zorgen dat je veel code anders moet gaan schrijven.

# Database Ontwerp