

Use Case Model



written bits



21-04-2014

IPSEN4 INF3B

Jason Meulenhoff	s1073140
Julian Chatah	s1072319
Lester van Egmond	s1073857
Mathieu Brouwers	s1074004
Niels Meijer	s1071170
Patrick Koomen	s1072335



Versiebeheer

Versie	Status	Wijzigingen door
0.1	Concept	Patrick Koomen
0.2	Toevoegen UC08, UC09 en UC10	Patrick Koomen
0.3	Toevoegen UC11 en UC12	Patrick Koomen
1.0	Definitief gemaakt	Patrick Koomen



Inhoudsopgave

Versiebeheer	2
1. Inleiding	4
1.1 Doel van dit document	4
1.2 Referenties	4
2. Opsomming Actors	4
3. Opsomming Use Cases	4
4. Use Case diagram	7



1. Inleiding

1.1 Doel van dit document

Dit document geeft een samenhangend overzicht van de Use Cases en Actors voor het te bouwen systeem. Hiermee worden ook de systeemgrenzen aangegeven. Ook is er een gewicht en een prioritering aan de Use Cases toegekend.

1.2 Referenties

Titel	Versie	Auteur	Vindplaats
Vision	0.1	Patrick Koomen	

2. Opsomming Actors

Actors zijn menselijke gebruikers(rollen) of andere systemen die met de applicatie communiceren. De aard van de Actor bepaalt het gewicht. Dit kan variëren van 1 t/m 3, waarbij 3 de hoogste waarde is (meest complex). Een menselijke Actor die interacteert via een (grafische) user interface heeft gewicht 3, een interactieve of protocolgebaseerde interface gewicht 2, en een geprogrammeerde interface gewicht 1. Dit gewicht dient als basis voor een Use Case Punten Analyse.

Code	Actor	Omschrijving	Gewicht
AC01	Projectleider	De projectleider leidt de projecten die bijgehouden worden in de applicatie. Hij heeft meer mogelijkheden dan een werknemer. Verder kan hij in principe alles wat een werknemer ook kan.	3
AC02	Werknemer	De werknemer werkt onder een projectleider aan een project of subtaak.	3

3. Opsomming Use Cases

Een Use Case, een 'gebruiksgeval', beschrijft de interactie van een Actor met het systeem. Deze interactie leidt tot een voor de Actor waardevol doel. Use Cases hebben een gewicht, variërend van 1 t/m 3, waarbij 3 de hoogste waarde is (meest complex). De factor gewicht wordt bepaald door complexiteit en hoeveelheid van de scenario's die zich in een Use Case bevinden. Dit gewicht dient als basis voor een Use Case Punten Analyse.

In de laatste kolom staat de prioritering van de functionaliteit voor de business. Deze dient als hulpmiddel bij de bepaling van de scope en de volgorde van realisatie. De letters die worden gebruikt zijn de medeklinkers in het woord MoSCoW. De letters staan voor:

'**M**ust Have': deze Use Case is onmisbaar voor de bruikbaarheid van het informatiesysteem of het halen van de business case.



'Should Have': deze Use Case is sterk gewenst, maar er is een (tijdelijke) 'work-around' beschikbaar.

'Could Have': de Use Case heeft een duidelijke toegevoegde waarde, maar zonder is er nog steeds een bruikbaar systeem.

'Want to Have But Won't Have This Time Around': deze Use Case wordt in de actuele softwareontwikkelingslifecycle niet meegenomen, wat niet wil zeggen dat hij onbelangrijk is. Bij een volgende lifecycle kan het best een 'Must Have' zijn.

Bij een gezonde verdeling is maximaal 70% van de Use Cases Must Have.

Code	Use Case Naam	Omschrijving	Gewicht	Prioritering
UC01	Aanmaken nieuw project	Een projectleider kan een nieuw project aanmaken. De projectleider moet dit project een naam kunnen geven.	3	M
UC02	Toevoegen werknemers aan project	De projectleider moet zijn werknemers toe kunnen voegen aan zijn project. Hierbij stuurt hij een uitnodiging naar zijn werknemers. Wanneer de werknemer de uitnodiging accepteerd, zal hij toegang krijgen tot de planning, documentatie en urenregistratie voor dat project.	2	M
UC03	Bijhouden urenregistratie	Alle gebruikers van de applicatie moeten een urenregistratie bij kunnen houden. Hiertoe starten ze een timer bij het project waar ze aan werken, en stoppen ze deze timer wanneer ze klaar zijn met werken. Het systeem voegt dan automatisch de gemaakte uren toe aan het totaal van de gebruiker. Ook moet de gebruiker een omschrijving in kunnen voeren bij de gemaakte uren als hij dit wilt.	3	M
UC04	Bijhouden planning m.b.v. Gantt chart	Per project moet er een Gantt chart gemaakt kunnen worden. Hierin moeten een aantal waarden ingevuld kunnen worden zoals Activiteit, Predecessors (taken die voor die taak uitgevoerd moeten zijn), Optimale tijd, Normale tijd, Pessimistische tijd, Verwachte tijd en Volbracht (Ja/Nee).	3	M
UC05	Bijhouden documentatie	De gebruiker moet zijn documentatie op de applicatie bij kunnen houden. Deze documentatie houdt bijvoorbeeld in Planning, UML of Offertes. Deze documenten worden per project bijgehouden	3	M
UC06	Toewijzen taak	De projectmanager moet een taak toe kunnen wijzen aan één of meerdere werknemers. De werknemer moet zelf ook een taak op zich kunnen nemen. Deze taak is terug te vinden op het taakbord	2	M
UC07	Wijzigen status van taak	Een werknemer moet de status van zijn taak kunnen wijzigen. De mogelijke statussen zijn: To do, In process, To verify en Done.	1	S
UC08	Aanmaken account	Gebruikers moeten een account aan kunnen maken voordat ze gebruik kunnen maken van de applicatie.	2	S



Code	Use Case Naam	Omschrijving	Gewicht	Prioritering
		Hierbij moeten ze een unieke gebruikersnaam invullen, een wachtwoord en een e-mail adres.		
UC09	Inloggen op de applicatie	Voordat er gebruik kan worden gemaakt van de applicatie, moet de gebruiker hier eerst op inloggen. Hij vult hiervoor zijn gebruikersnaam en wachtwoord in en klikt op de knop 'Log in'.	1	S
UC10	Uitloggen	Als de gebruiker is ingelogd op de applicatie, moet hij ook weer kunnen uitloggen	1	S
UC11	Opnemen taak	De werknemer kan zelf een taak op zich nemen. Er gebeurt dan verder hetzelfde als wanneer hij een taak toegewezen krijgt door de projectleider	1	S
UC12	Toekennen rol projectleider	De projectleider kan een werknemer 'promoveren' tot medeprojectleider. Deze medeprojectleider heeft dan dezelfde mogelijkheden als de projectleider	1	C



4. Use Case diagram

