

# Navigation Map & Grafisch ontwerp



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

<b>Versie</b>	<b>Status</b>	<b>Wijzigingen door</b>
0.1	Concept	Patrick Koomen
0.2	Toevoeging grafisch ontwerp	Patrick Koomen
1.0	Definitief gemaakt	Patrick Koomen



## Inhoudsopgave

1. Inleiding .....	4
1.1 Doel van dit document .....	4
1.2 Referenties .....	4
2. Schermverloopschema .....	5
2.1 Projectleider .....	5
2.2 Werknemer .....	6
3. User Interface afspraken .....	7
3.1 Schermopbouw .....	7
3.2 Werking van knoppen .....	7
3.3 Lijstsortering .....	7
3.4 Rubriekweergave .....	7
3.5 Toegestane en speciale karakters .....	7
3.6 Weergave van foutmeldingen .....	7
4. Grafisch ontwerp .....	8
4.1 Inlogschermb .....	8
4.2 Account aanmaken .....	9
4.3 Projecten .....	10
4.4 Hoofdschermb project .....	11
4.5 Documenten .....	12
4.6 Planning .....	13
4.7 Taakbord .....	14
4.8 Urenregistratie .....	15



## 1. Inleiding

### 1.1 Doel van dit document

Dit document geeft een samenhangend overzicht van de navigatiemogelijkheden voor de roosterapplicatie en legt de Use Case overstijgende afspraken voor de User Interface vast.

### 1.2 Referenties

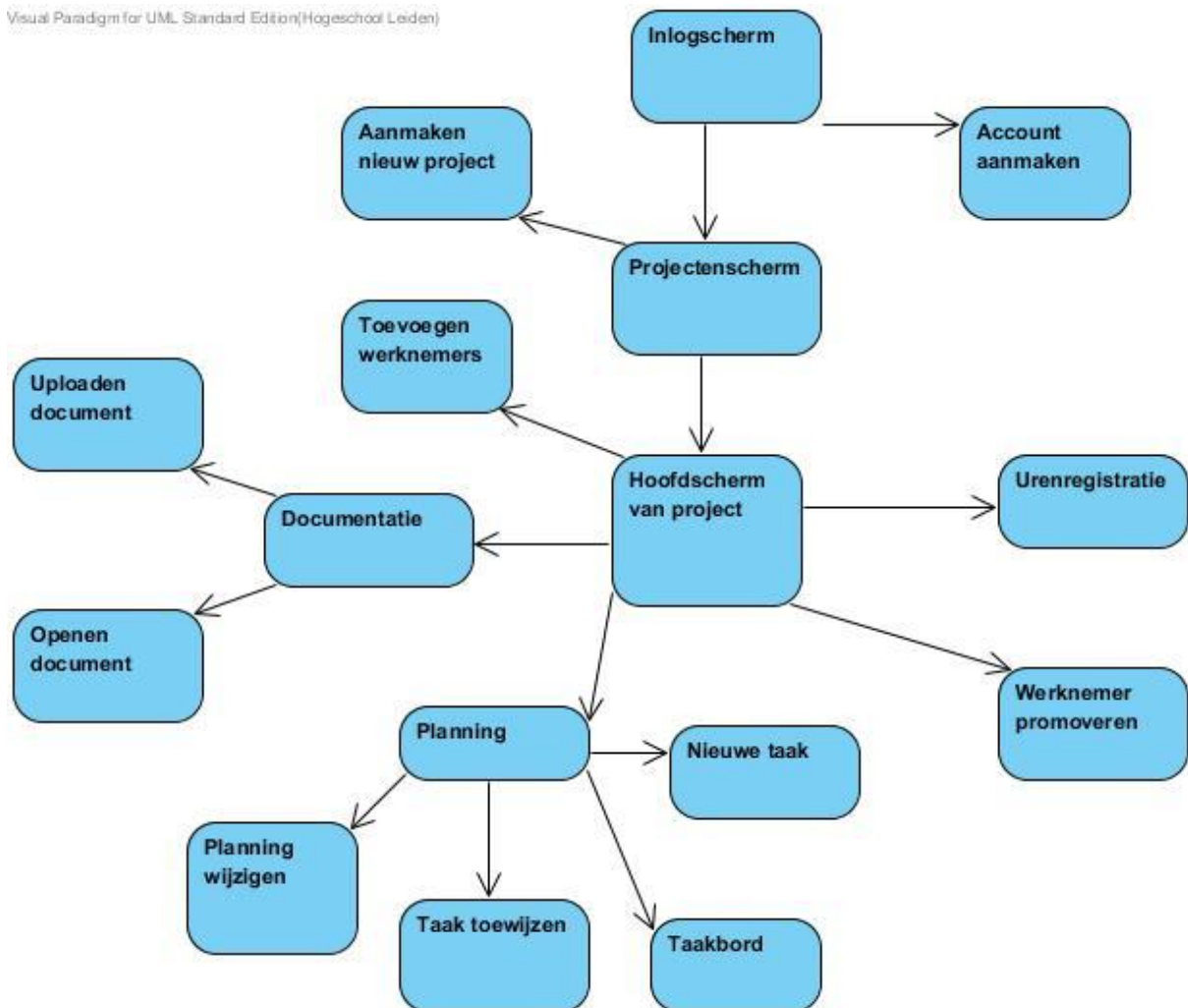
Titel	Versie	Auteur	Vindplaats
Use Case Model			

## 2. Schermverloopschema

Er zijn twee verschillende gebruikers voor de applicatie, die ieder verschillende mogelijkheden hebben met betrekking tot het schermverloop. Dit zijn de projectleider en de werknemer. De projectleider kan alles wat een werknemer ook kan, maar de werknemer heeft een aantal beperkingen ten opzichte van de projectleider.

### 2.1 Projectleider

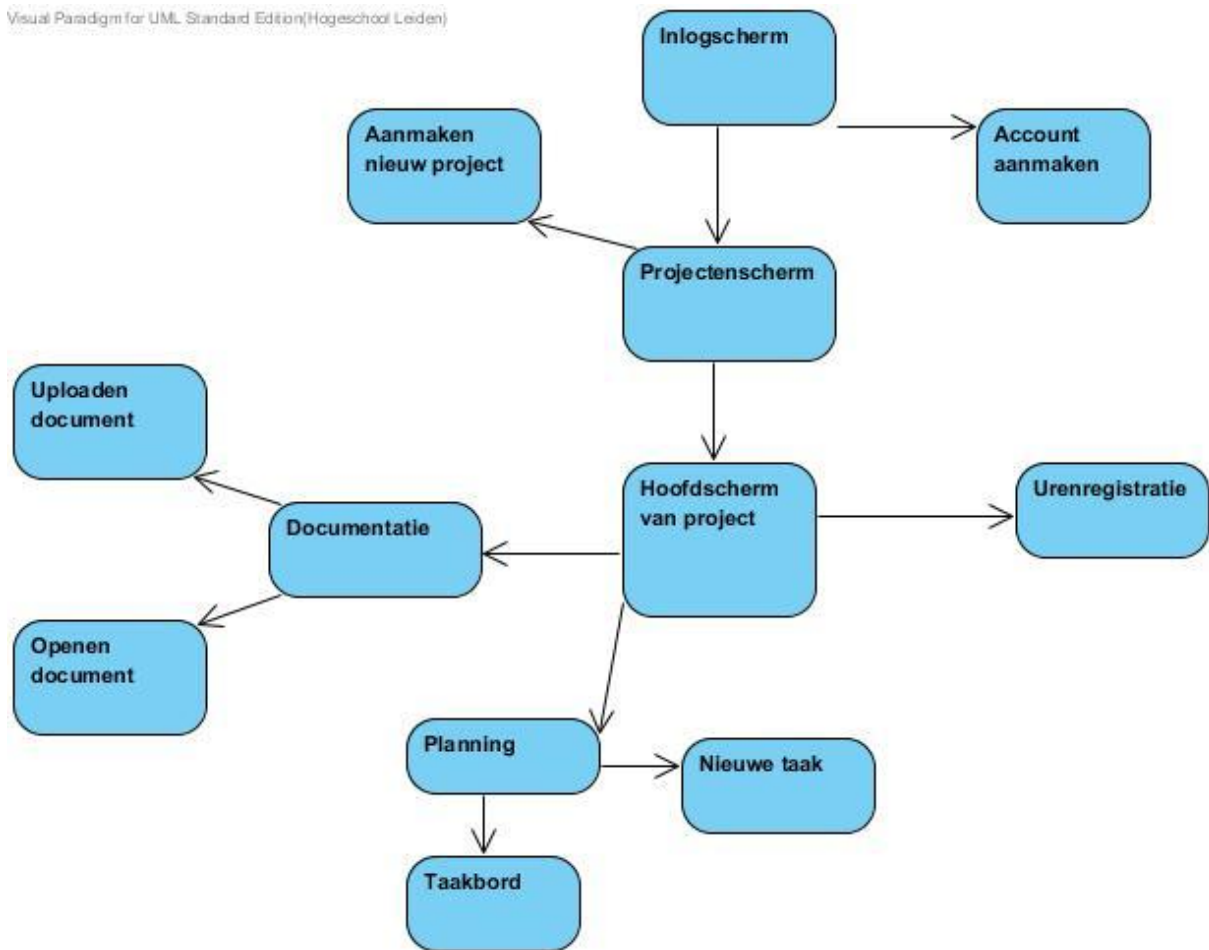
Visual Paradigm for UML Standard Edition (Hogeschool Leiden)





## 2.2 Werknemer

Visual Paradigm for UML Standard Edition(Hogeschool Leiden)





### 3. User Interface afspraken

#### 3.1 Schermopbouw

Elk scherm op de applicatie is ontworpen in de huisstijl geleverd door de opdrachtgever. De logo's en kleuren van de huisstijl zijn op iedere pagina te zien. Bovenaan elk scherm staan knoppen om te navigeren naar andere schermen. Deze knoppen bevinden zich op ieder scherm.

#### 3.2 Werking van knoppen

Bovenaan het scherm staan te allen tijde de knoppen om te navigeren op de applicatie. Deze knoppen verwijzen naar een hoofdonderdeel waarvandaan weer verder genavigeerd kan worden. Deze hoofdonderdelen houden in: Projecten, Urenregistratie, Planning, Documentatie en Uitloggen. Wanneer er op Urenregistratie, Planning of Documentatie wordt gedrukt terwijl de gebruiker niet in een project zit, wordt deze automatisch doorverwezen naar de Projecten pagina. Om gebruik te maken van deze navigatie moet de gebruiker wel eerst ingelogd zijn.

#### 3.3 Lijstsortering

De lijsten die voorkomen in de applicatie zijn die van werknemers, taken en documenten.

#### 3.4 Rubriekweergave

De hoeveelheid tekst die kan worden ingevoerd voor het inloggen van een account, zal maximaal zoveel tekens zijn als in het tekstvak past. Om deze reden zullen de tekstvakken groot genoeg zijn om een gebruikersnaam en wachtwoord in te voeren. Voor andere velden zoals bijvoorbeeld het invoeren van een nieuwe taak, zal gebruik worden gemaakt van een scrollbar indien de hoeveelheid tekst die wordt ingevoerd meer is dan de grootte van het veld.

#### 3.5 Toegestane en speciale karakters

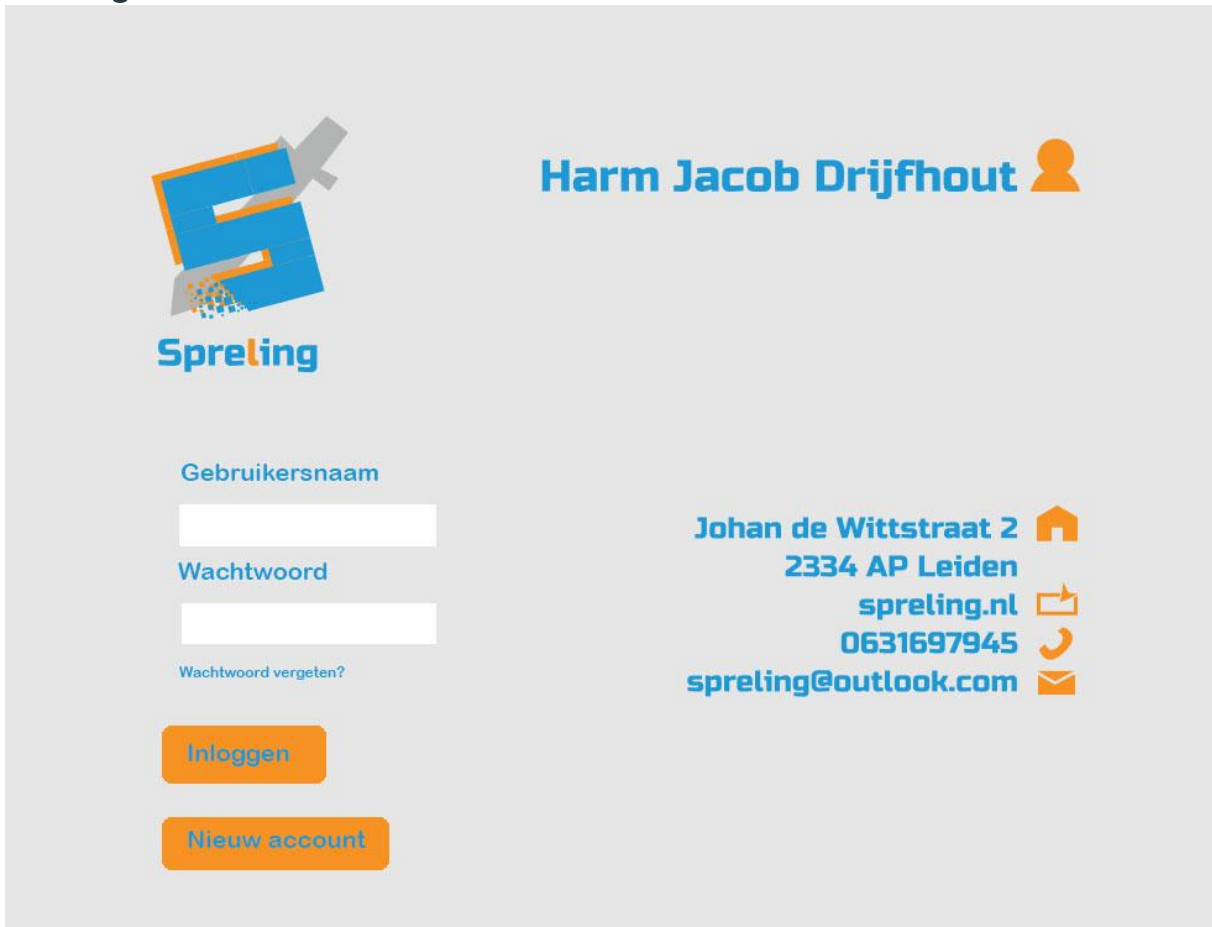
Alle karakters zijn toegestaan.

#### 3.6 Weergave van foutmeldingen

Foutmeldingen zullen in een pop-up veld weergegeven worden. Hierin staat aangegeven wat de fout is. De gebruiker zal weer verder kunnen gaan op de applicatie door op de 'Ok' knop te drukken.

## 4. Grafisch ontwerp

### 4.1 Inlogschermb



**Spreling**

**Harm Jacob Drijfhout**

Gebruikersnaam

Wachtwoord

[Wachtwoord vergeten?](#)

**Inloggen**


**Nieuw account**

**Johan de Wittstraat 2**  
**2334 AP Leiden**  
**spreling.nl**  
**0631697945**  
**spreling@outlook.com**

Dit is het eerste scherm bij het opstarten van de applicatie. Hier kan de gebruiker inloggen met zijn account. Als de gebruiker nog geen account heeft kan hij een nieuw account aanmaken.



## 4.2 Account aanmaken



**Spreling**

Gebruikersnaam

Wachtwoord


Wachtwoord bevestigen

E-mail adres

E-mail bevestigen

**Account aanmaken**

**Harm Jacob Drijfhout** 

**Johan de Wittstraat 2**   
**2334 AP Leiden**  
**spreling.nl**   
**0631697945**   
**spreling@outlook.com** 

In dit scherm kan de gebruiker een nieuw account aanmaken. Deze moet bevestigd worden in een e-mail om daadwerkelijk geactiveerd te worden.

### 4.3 Projecten



In dit scherm kan een project geselecteerd worden om aan te werken. Ook kan de gebruiker er voor kiezen een nieuw project te starten.

#### 4.4 Hoofdscherm project



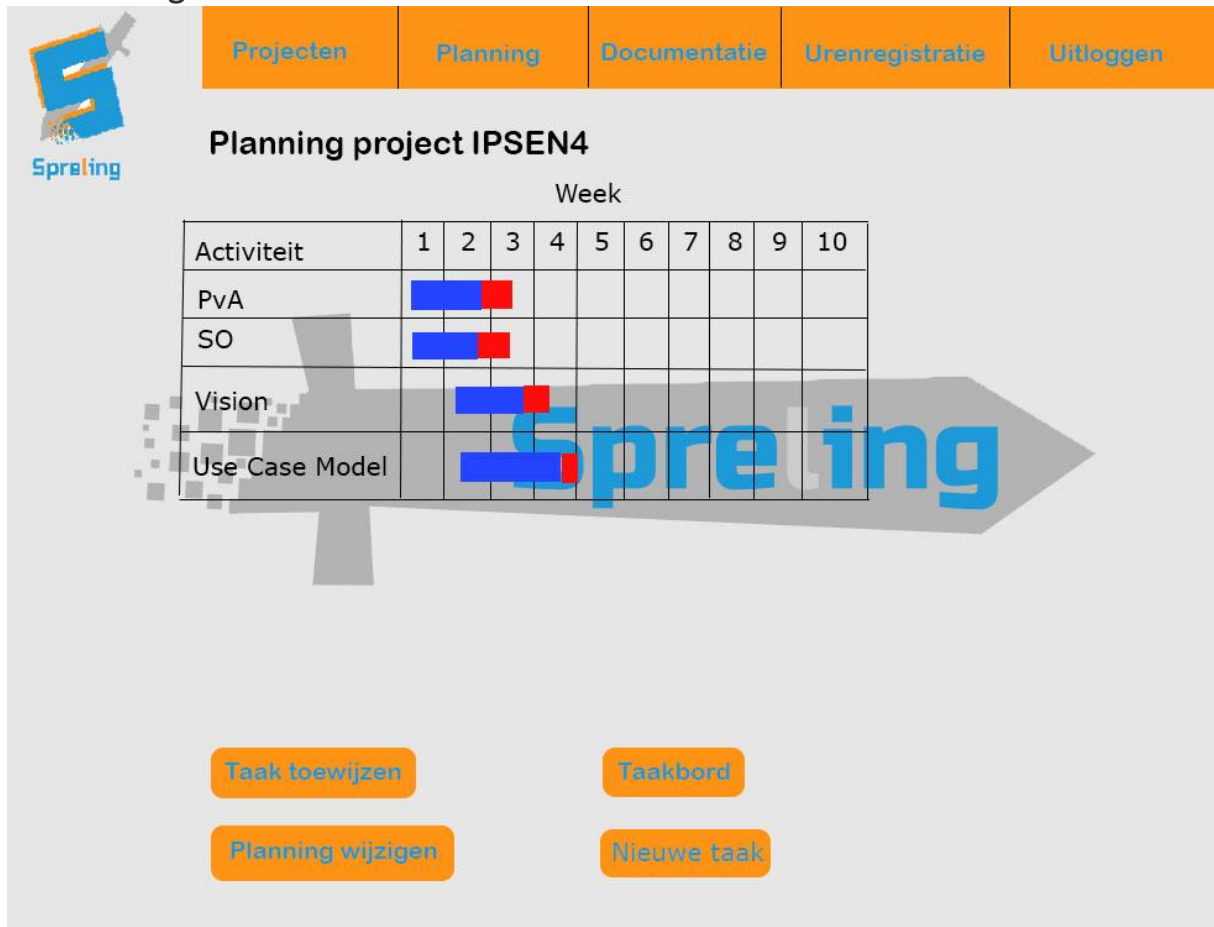
Dit is de hoofdpagina van een project. Vanuit hier kan de gebruiker starten met werken. De projectleider heeft de mogelijkheid om werknemers toe te voegen of te promoveren. Werknemers hebben deze mogelijkheid niet.

#### 4.5 Documenten



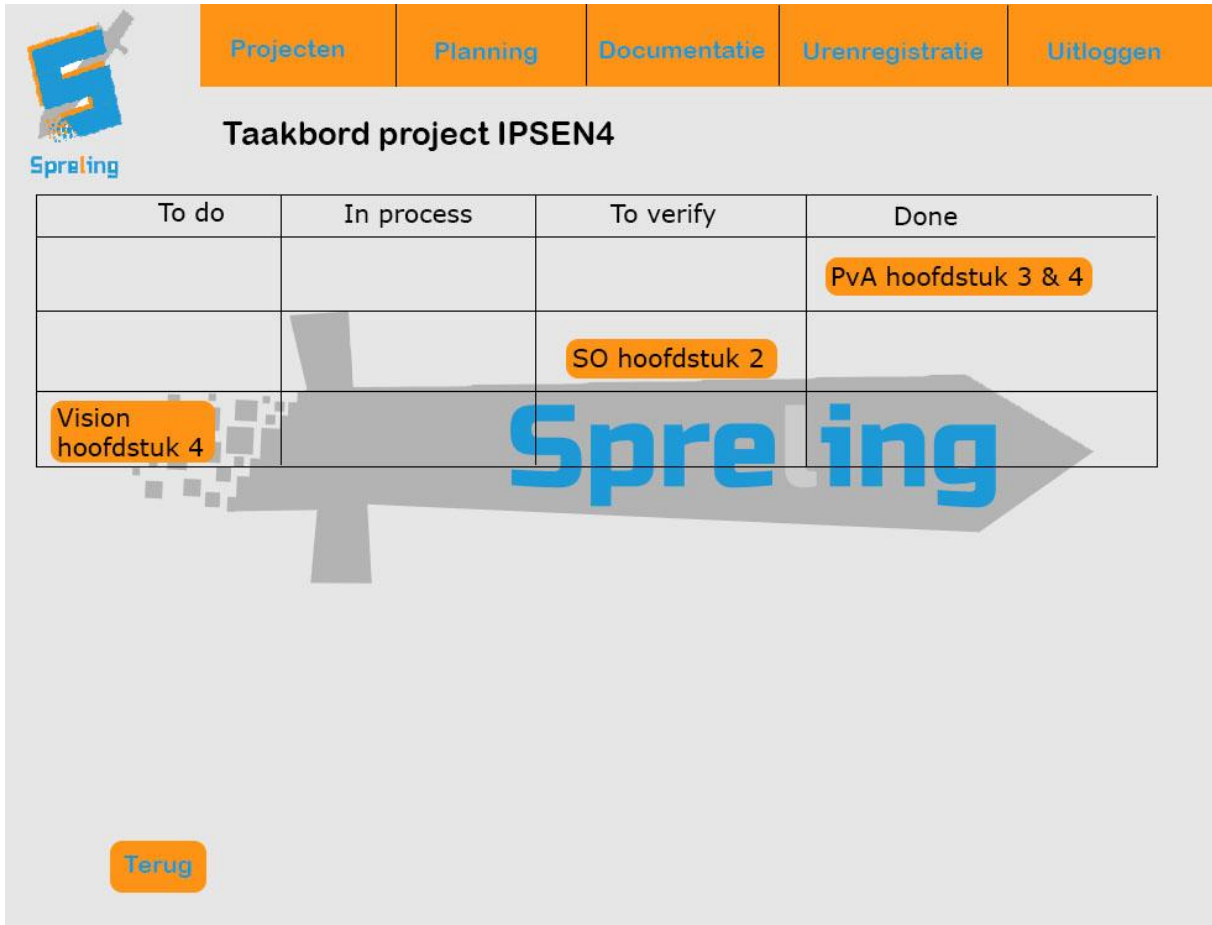
Dit is het hoofdscherm voor de documenten bij dit project. Vanuit hier kan gekozen worden een document te uploaden, of een al bestaand document te openen.

## 4.6 Planning



Op deze pagina is de planning van het project te zien door middel van een Gantt chart. Blauwe balkjes geven aan wanneer er aan een activiteit gewerkt dient te worden, rood geeft aan dat het af moet zijn over die periode. De projectleider kan de planning aanpassen en taken toewijzen. Verder kan de werknemer nog nieuwe taken op zich nemen en zijn taakbord bekijken en bijwerken.

## 4.7 Taakbord



**Projecten** **Planning** **Documentatie** **Urenregistratie** **Uitloggen**


### Taakbord project IPSEN4

To do	In process	To verify	Done
			PvA hoofdstuk 3 & 4
		SO hoofdstuk 2	
Vision hoofdstuk 4			

**Terug**

Op het taakbord kan de werknemer de status van zijn taken bijwerken.


## 4.8 Urenregistratie



Projecten	Planning	Documentatie	Urenregistratie	Uitloggen
-----------	----------	--------------	-----------------	-----------

### Urenregistratie project IPSEN4

Tijd	Activiteit
00:39	PvA
01:19	PvA en SO
03:02	Vision
05:00	Totaal



**Start timer**      **00:00**      **Stop timer**

Bij de urenregistratie kan de gebruiker zijn uren bijhouden door middel van een timer. Wanneer hij klaar is met werken stopt hij de timer en vult in waar hij aan gewerkt heeft als hij dit wilt. Vervolgens telt de applicatie de verstreken tijd op bij het totaal aantal uren.