Informatie voor de student:

**De rode tekst dient ter informatie**. Verwijder deze rode tekst, pas deze aan of vervang deze voor zwarte tekst.

De koptekst geeft de documentnaam aan. Selecteer deze en toets F9. Pas ook de datum aan en zet je afkorting (Coding Standard C#) erachter.

Voorbeeld:

Technisch Ontwerp – C# RaadEenGetal – Dkal – AP – ict college 2014

**Functioneel Ontwerp**

**Naam project**

datum: ddmmjjjj

Versie: V..

door: #naam#

klas: #IC.xxAO.x#

Begeleidend docent: #naam#

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam: DOCENTNAAM | Naam: KLANT | Naam: AUTEUR (Student) |
| Functie: | Functie: | Functie: |
| Datum: | Datum: | Datum: |
| Goedgekeurd (handtekening) | Goedgekeurd (handtekening)  De klant kan dezelfde persoon zijn als de docent. | Goedgekeurd (handtekening) |

**Goedkeuring**

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc434497192)

[Business perspectief 3](#_Toc434497193)

[Huidige situatie 3](#_Toc434497194)

[Gewenste situatie 3](#_Toc434497195)

[Belanghebbenden 3](#_Toc434497196)

[Business requirements 3](#_Toc434497197)

[Gebruikersperspectief 3](#_Toc434497198)

[Use cases 3](#_Toc434497199)

[Scenarios en activity diagrams 3](#_Toc434497200)

[Traceability matrix 3](#_Toc434497201)

[Wire Frames 3](#_Toc434497202)

[Traceability matrix 3](#_Toc434497203)

[Over dit document 3](#_Toc434497204)

[Afkortingen 3](#_Toc434497205)

[Referenties 3](#_Toc434497206)

[Definities 3](#_Toc434497207)

[Gebruikte materialen 3](#_Toc434497208)

[Bijlagen 3](#_Toc434497209)

Informatie voor de student:

De rode tekst dient ter informatie. Verwijder deze rode tekst, pas deze aan of vervang deze voor zwarte tekst.

WEL DOEN

* Minimaal xx woorden, maximaal xx woorden; indien niet wordt voldaan aan deze eisen wordt het niet nagekeken tenzij er een duidelijke verklaring is voor afwijken. Indien er afgeweken moet worden aan de eisen dient dit eerst te zijn besproken en goedgekeurd zijn door de docent.
* Volgende hoofstuk op dezelfde pagina als voorgaande, tenzij er een totaal ander onderwerp besproken wordt
* Voor iedere stijl hetzelfde lettertype en grootte (gebruik de stijlen van MS Word)
* Maximaal drie lagen in hoofdstukindelingen; indien er meer scheiding in teksten nodig is moeten kopjes in een normaal, maar vet, lettertype worden gebruikt

NIET DOEN

* Elk hoofdstuk op een nieuwe pagina
* Tekst typen om het aantal woorden te bereiken

EN OOK..

* Evalueren van de geplande vs gebruikte tijd van de realisatie en implementatie

# Inleiding

Beschrijf hier kort:

* voor welke opdracht dit technisch ontwerp is
* Wat de lezer kan verwachten
* Wat van de lezer verwacht wordt (voorkennis bijvoorbeeld)

# Business perspectief

## Huidige situatie

## Gewenste situatie

## Belanghebbenden

Tabel met categorie, belang binnen de opdracht, verantwoordelijkheid

Hoeft waarschijnlijk niet

## Business requirements

Gebruik de zin: ‘de opdrachtgever wil...’, en nummer deze eis

# Gebruikersperspectief

## Use cases

## Scenarios en activity diagrams

## Traceability matrix

Matrix waarbij use cases aan de business requirements zijn gekoppeld

Waarom doe je iets, wil de klant dit wel?

# Wire Frames

## Traceability matrix

Matrix waarbij use cases aan de verschillende forms(b.v.) zijn gekoppeld

Geef in het geval van een database de access modifiers aan

# Over dit document

## Afkortingen

|  |  |
| --- | --- |
| Afkorting | Omschrijving |
|  |  |
|  |  |

## Referenties

|  |  |
| --- | --- |
| Referentie | Omschrijving |
|  | Voorbeelden: ‘bovenliggende’ documenten (ProjectPlan, Functioneel Ontwerp, etc.) |
|  |  |

## Definities

|  |  |
| --- | --- |
| Definitie | Omschrijving |
| Showstopper | Technisch onderdeel van een ontwerp dat er voor kan zorgen dat de totale haalbaar heid van het project in gevaar komt. Het is belangrijk dat de eerst de showstoppers geïdentificeerd worden en getest worden.  Voorbeeld: als een apparaat bestuurd moet worden vanuit een PC maar de communicatie werkt niet tussen PC en apparaat, zal het dus nooit vanuit een PC bestuurd kunnen worden. Oplossing: eerst dit testen, dan pas naar de volgende stap. |
|  |  |

## Gebruikte materialen

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel | Omschrijving |
|  | Voorbeelden: hardware (elektronica, arduino, PC-type), software (IDE, DLL’s) |
|  |  |

# Bijlagen