Technisch ontwerp

RPM - Proftaak

|  |  |
| --- | --- |
| Versienummer: | v.1.0 |
| Auteur(s): | Ramon van Veghel, Philip Klok en Melanie Hoogenboom |
| Datum: | 21-05-2021 |

Inhoudsopgave

[Versiebeheer 3](#_Toc72484999)

[Inleiding 4](#_Toc72485000)

[Over dit document 4](#_Toc72485001)

[Over het project en de opdrachtgever 4](#_Toc72485002)

[Applicatie componenten 4](#_Toc72485003)

[Application flow 5](#_Toc72485004)

[Functie: Login 5](#_Toc72485005)

[Activity diagrams 6](#_Toc72485006)

[Functie: functienaam 6](#_Toc72485007)

[User Interface Design 7](#_Toc72485008)

[Scherm: Login 7](#_Toc72485009)

[Data(base) structuur 8](#_Toc72485010)

[Akkoord opdrachtgever 9](#_Toc72485011)

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Wie | Wijzigingen |
| 21-05-2021 | V1.0 | Ramon van Veghel |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Inleiding

## Over dit document

Het doel van het technisch ontwerp is om inzicht te krijgen in de verschillende technieken die gebruikt gaan worden bij het ontwikkelen van de gevraagde software. Daarnaast zal er een duidelijk beeld worden geschetst hoe de verschillende technieken met elkaar verbonden zijn.

Dit document is voor deze opdracht gemaakt zodat iedereen die betrokken is bij dit project, makkelijk zijn weg zal vinden in de al bestaande architectuur en softwarefuncties.

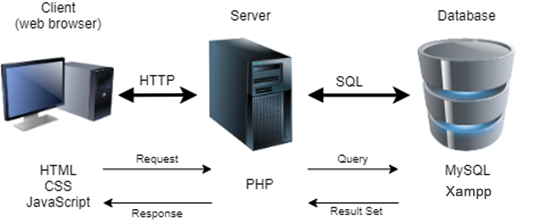
## Over het project en de opdrachtgever

Contactpersoon: Peter Nöcker  
Bedrijf: ROC Ter AA

ROC Ter AA is een school voor middelbaar beroeps onderwijs. Het probleem is dat veel mensen inspiratieloos zijn wat betreft eten en bereiden van eten. We gaan een website bouwen waarop mensen recepten kunnen vinden en plaatsen waardoor er makkelijk inspiratie opgedaan kan worden.

# Applicatie componenten

In dit hoofdstuk wordt de structuur van de onderliggende componenten schematisch weergegeven.



# Application flow

In dit hoofdstuk wordt per functie de application flow schematisch weergegeven en eventueel toegelicht.

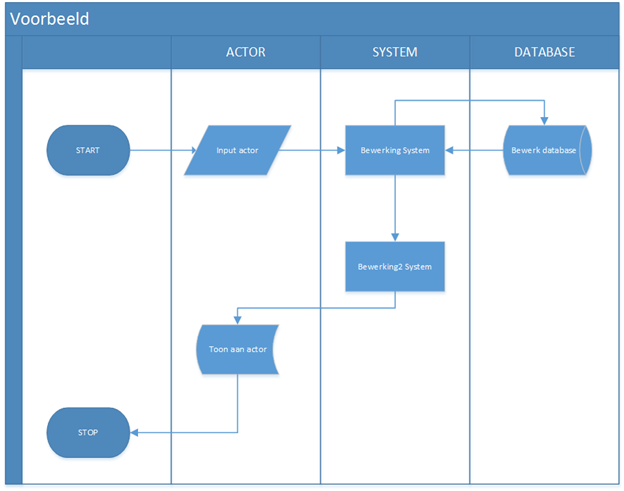
Zie pdf.

# Activity diagrams

In dit hoofdstuk worden per functie de activiteitenschema’s uitgewerkt en toegelicht. Deze geven een inzicht in het verband tussen de verschillende activiteiten en/of bewerkingen binnen de applicatie.

Voorbeeld

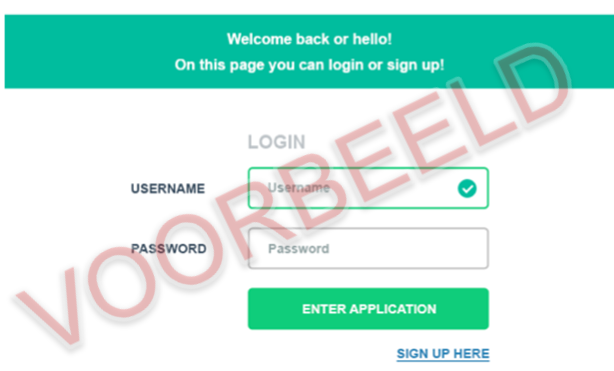
## H:\Temp\SNAGHTML125ad94.PNGFunctie: functienaam



# User Interface Design

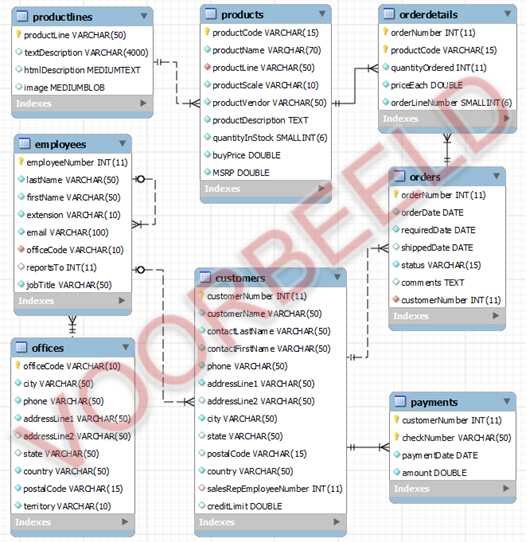
In het functioneel ontwerp zijn van alle schermen wireframes gemaakt. In dit hoofdstuk wordt van een of twee schermen het design volledig uitgewerkt weergegeven, zodat de ontwikkelaar kan zien hoe de applicatie eruit moet komen te zien.

## Scherm: Login



# Data(base) structuur

In dit hoofdstuk wordt de structuur van de database schematisch weergegeven in een zogenaamd Entity Relation Diagram (ERD) of in definitie van classes of modellen. Hierin wordt duidelijk gemaakt welke tabellen er zijn en wat ze inhouden, welke velden deze bevatten, en per veld wat het datatype is, de veldlengte is en of ze verplicht zijn. Tevens worden de foreign keys aangegeven.  
Het is toegestaan om het ERD ‘code-first’ te beschrijven.



# Akkoord opdrachtgever

|  |  |
| --- | --- |
| Naam |  |
| Datum |  |
| Handtekening |  |