



# HET WL-SYSTEEM (Wachtlijst-Systeem)

Functioneel Ontwerp

Datum: 16-06-2019  
Versie: 1.0  
Auteur: Redouan el Hidraoui

Datum	Versie	Omschrijving

# Inhoudsopgave

1	Inleiding.....	3
2	Overzicht.....	3
3	Use cases.....	4
3.1	Use case diagram.....	4
3.2	Actoren .....	4
3.3	Use case templates.....	5
3.4	Wireframes .....	10
4	Datamodel.....	13
4.1	Conceptueel datamodel .....	13
5	Referenties.....	14

# 1 Inleiding

Dit document bevat functioneel-gerelateerde onderwerpen, zoals in de inhoudsopgave te zien is. Dit alles betreft het WL-Systeem (Wachtlijst-Systeem). Het use case diagram toont globaal alle use cases, en toont tevens ook welke actor met welke use case betrokken is. ([Zie figuur 1: Use Case Diagram](#))

In de use case templates worden de use cases van de use case diagram op een gedetailleerdere manier weergegeven. ([Zie 3.3: Use case templates](#))

De wireframes tonen schetsen van hoe het systeem in mijn ogen eruit moet komen te zien. ([Zie 3.4: Wireframes](#))

Het conceptueel datamodel geeft een overzicht van hoe de database in mijn ogen ontworpen moet worden. ([Zie figuur 7: Conceptueel datamodel](#))

Het fysiek datamodel is te zien in het technisch ontwerp.

Tot slot zijn bij de ‘Referenties’ de meest gebruikte/belangrijkste bronnen te vinden.

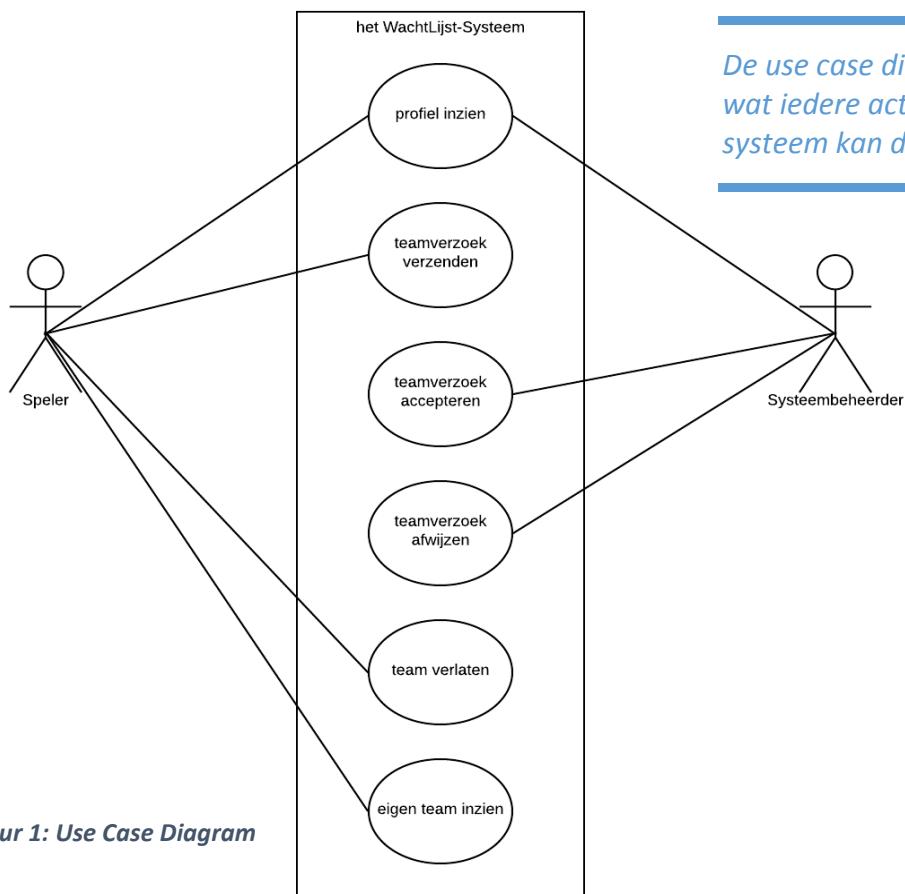
## 2 Overzicht

Het WL-Systeem (Wachtlijst-Systeem) wordt geacht minimaal het volgende te kunnen realiseren:

- Inloggen (beheerder/speler)
- Profielpagina kunnen inzien (beheerder/speler)
- Teamverzoek indienen (speler)
- Teamverzoek accepteren/team wijzigen (beheerder)
- Uitloggen (speler/beheerder)
  
- *Als je bent ingelogd als speler, en je probeert via de URL naar een pagina te navigeren dat expliciet voor een beheerder toegankelijk mag zijn, wordt je naar een “Unauthorized” pagina gestuurd. Vanuit deze pagina krijg je de melding dat dit niet is toegestaan, en wordt je vervolgens naar de inlog pagina genavigeerd. (Hetzelfde geldt ook andersom, dus als beheerder naar de pagina van een speler gaan)*

## 3 Use cases

### 3.1 Use case diagram



### 3.2 Actoren

Rolnaam	Functienaam	Omschrijving van de rol	Uitoefenaren
Speler	-	Een lid van VV de Meern, met als verantwoordelijkheid een verzoek in te dienen (als je op de wachtlijst staat) voor een officieel team zodra er een vrije plek ontstaat.	Gebruikers met de rol 'isSpeler = J', dus gebruikers van het systeem met als rol speler.
Systeembeheerder	ICT-specialist	De beheerder van het systeem, welke verantwoordelijk is voor het toewijzen van spelers aan een officieel team en dus zo verantwoordelijk is voor het terug brengen van het aantal spelers op de wachtlijst.	Gebruikers met de rol 'isBeheerder = J', dus gebruikers van het systeem met als rol beheerder. In dit geval heb ik gekozen voor de persoon "Bart van Eijkelenburg".

### 3.3 Use case templates

De beschrijvingen van de interactie(s) tussen de Actor(en) en het WL-Systeem om het doel van de desbetreffende use case te behalen.

<b>Use Case nummer:</b>	UC_1
<b>Use case naam:</b>	profiel inzien
<b>Actor:</b>	Speler, Systeembeheerder
<b>Samenvatting:</b>	Het systeem toont een aantal van de persoonsgegevens van de desbetreffende actor; voornaam(o), tussenvoegsel(o), achternaam(o), geboortedatum(o), mobiel(o), in het geval van een speler zijn teamnaam(o), straat + huisnummer (o), postcode(o) en woonplaats(o)
<b>Pre-conditie:</b>	Actor bevind zich op de "Mijn profiel" pagina.
<b>Main scenario:</b>	1. Systeem toont een aantal persoonsgegevens van de desbetreffende actor; voornaam(o), tussenvoegsel(o), achternaam(o), geboortedatum(o), mobiel(o), in het geval van een speler zijn teamnaam(o), straat + huisnummer (o), postcode(o) en woonplaats(o).
<b>Post-conditie:</b>	Het systeem blijft ongewijzigd

<b>Use Case nummer:</b>	UC_2						
<b>Use case naam:</b>	teamverzoek verzenden						
<b>Actor:</b>	Speler						
<b>Samenvatting:</b>	Het systeem toont een lijst met de namen(o) van de beschikbare teams. Hiernaast is ook een optie die het verzoek van de desbetreffende actor voor dat team naar het systeem verzend. Actor selecteert de optie “verzoek indienen(i).						
<b>Pre-conditie:</b>	Er is/zijn plek(ken) beschikbaar in de officiële teams.						
<b>Main scenario:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. a) Systeem toont een lijst met beschikbare teams(o)</li> <li>      b) Systeem toont de optie om een verzoek in te dienen.</li> <li>2. Actor selecteert optie “verzoek indienen”.</li> <li>3. Systeem slaat verzoek op(i).</li> </ol>						
<b>Post-conditie:</b>	Teamverzoek is ingediend.						
<b>Alternative scenario A1</b>	<table border="1"> <tr> <td><b>Trigger</b></td><td>Stap 1a van de main scenario[Er zijn geen teams beschikbaar]</td></tr> <tr> <td><b>Scenario</b></td><td>1. Het systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met beschikbare teams.</td></tr> <tr> <td><b>Post-Conditie</b></td><td>Het systeem blijft ongewijzigd.</td></tr> </table>	<b>Trigger</b>	Stap 1a van de main scenario[Er zijn geen teams beschikbaar]	<b>Scenario</b>	1. Het systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met beschikbare teams.	<b>Post-Conditie</b>	Het systeem blijft ongewijzigd.
<b>Trigger</b>	Stap 1a van de main scenario[Er zijn geen teams beschikbaar]						
<b>Scenario</b>	1. Het systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met beschikbare teams.						
<b>Post-Conditie</b>	Het systeem blijft ongewijzigd.						
<b>Alternative scenario A2</b>	<table border="1"> <tr> <td><b>Trigger</b></td><td>Stap 1a van de main scenario[Actor zit al in een team]</td></tr> <tr> <td><b>Scenario</b></td><td>1. Systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met beschikbare teams.</td></tr> <tr> <td><b>Post-Conditie</b></td><td>Het systeem blijft ongewijzigd.</td></tr> </table>	<b>Trigger</b>	Stap 1a van de main scenario[Actor zit al in een team]	<b>Scenario</b>	1. Systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met beschikbare teams.	<b>Post-Conditie</b>	Het systeem blijft ongewijzigd.
<b>Trigger</b>	Stap 1a van de main scenario[Actor zit al in een team]						
<b>Scenario</b>	1. Systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met beschikbare teams.						
<b>Post-Conditie</b>	Het systeem blijft ongewijzigd.						

<b>Use Case nummer:</b>	UC_3						
<b>Use case naam:</b>	teamverzoek accepteren						
<b>Actor:</b>	Systeembeheerder						
<b>Samenvatting:</b>	Het systeem toont een lijst met de namen(o) van de spelers, in combinatie met de team(o) waar het verzoek voor bestemd is. De actor accepteert het verzoek, het systeem wijzigt de team van de desbetreffende speler(i).						
<b>Pre-conditie:</b>	Er moeten verzoeken zijn ingediend.						
<b>Main scenario:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. a) Systeem toont lijst met spelersnamen(o) in combinatie met de teamverzoek(o).</li> <li>2. Actor accepteert verzoek(i).</li> <li>3. Systeem slaat wijziging van team op(i).</li> </ol>						
<b>Post-conditie:</b>	Team van speler is gewijzigd. Verzoek voor team is uit het systeem verwijderd.						
<b>Alternative scenario B1</b>	<table border="1"> <tr> <td><b>Trigger</b></td><td>Stap 1a van de main scenario[Er zijn geen verzoeken]</td></tr> <tr> <td><b>Scenario</b></td><td>1. Systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met teamverzoeken.</td></tr> <tr> <td><b>Post-Conditie</b></td><td>Het systeem blijft ongewijzigd.</td></tr> </table>	<b>Trigger</b>	Stap 1a van de main scenario[Er zijn geen verzoeken]	<b>Scenario</b>	1. Systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met teamverzoeken.	<b>Post-Conditie</b>	Het systeem blijft ongewijzigd.
<b>Trigger</b>	Stap 1a van de main scenario[Er zijn geen verzoeken]						
<b>Scenario</b>	1. Systeem toont een bericht i.p.v. een lijst met teamverzoeken.						
<b>Post-Conditie</b>	Het systeem blijft ongewijzigd.						

<b>Use Case nummer:</b>	UC_4	
<b>Use case naam:</b>	team verlaten	
<b>Actor:</b>	Speler	
<b>Samenvatting:</b>	Systeem toont de optie “Team verlaten”. De actor selecteert dit, het systeem toont een bevestigingsbericht. De actor bevestigt het bericht, waardoor het systeem de teamwijziging opslaat(i).	
<b>Pre-conditie:</b>	Actor bevind zich op de “Mijn team” pagina.	
<b>Main scenario:</b>	1. Systeem toont optie “Team verlaten”. 2. Actor selecteert optie “Team verlaten” 3. a) Systeem toont bevestiging. 3. b) Systeem slaat wijziging op(i). 3. c) Systeem herlaad lijst/pagina.	
<b>Post-conditie:</b>	Speler heeft team verlaten en bevind zich in de “Wachtlijst” team.	
<b>Alternative scenario C1</b>	<b>Trigger</b>  <b>Scenario</b>  <b>Post-Conditie</b>	Stap 3a van de main scenario[Actor accepteert bevestiging niet]  1. Systeem sluit bevestigingsbericht  Het systeem blijft ongewijzigd.
<b>Alternative scenario C2</b>	<b>Trigger</b>  <b>Scenario</b>  <b>Post-Conditie</b>	Stap 2 van de main scenario[Actor zit in de “Wachtlijst” team]  1. Systeem toont een melding.  Het systeem blijft ongewijzigd.

<b>Use Case nummer:</b>	UC_5
<b>Use case naam:</b>	eigen team inzien
<b>Actor:</b>	Speler
<b>Samenvatting:</b>	<p>Het systeem toont de teamnaam(o), competitie(o), trainermail(o), aantal gewonnen(o), aantal gelijk(o), aantal verloren(o), motto(o) van de desbetreffende team.</p> <p>Ook toont het systeem hiernaast een lijst met de namen(o) van de spelers, in combinatie met de spelersnummer(o) van de speler.</p>
<b>Pre-conditie:</b>	Actor bevind zich op de "Mijn team" pagina.
<b>Main scenario:</b>	<p>1. a) Het systeem toont toont de teamnaam(o), competitie(o), trainermail(o), aantal gewonnen(o), aantal gelijk(o), aantal verloren(o), motto(o) van de desbetreffende team.</p> <p>1. b) Systeem toont lijst met namen(o) en spelersnummer(o) van teamgenoten.</p>
<b>Post-conditie:</b>	Het systeem blijft ongewijzigd

### 3.4 Wireframes

The wireframe shows a web browser window with the URL <https://wachlijstsysteem.herokuapp.com/>. The header includes navigation icons (back, forward, refresh, home) and the URL. The logo 'V.V. DE MEERN' with a soccer ball graphic is on the left. The top navigation bar has four buttons: 'Dashboard', 'Mijn profiel' (highlighted in orange), 'Mijn team', and 'Log uit'. The main content area is orange and contains six input fields arranged in two columns:

Voornaam	Straat + Huisnummer
Tussenvoegsel	Postcode
Achternaam	Woonplaats
Geboortedatum	
Mobiel	
Teamnaam	

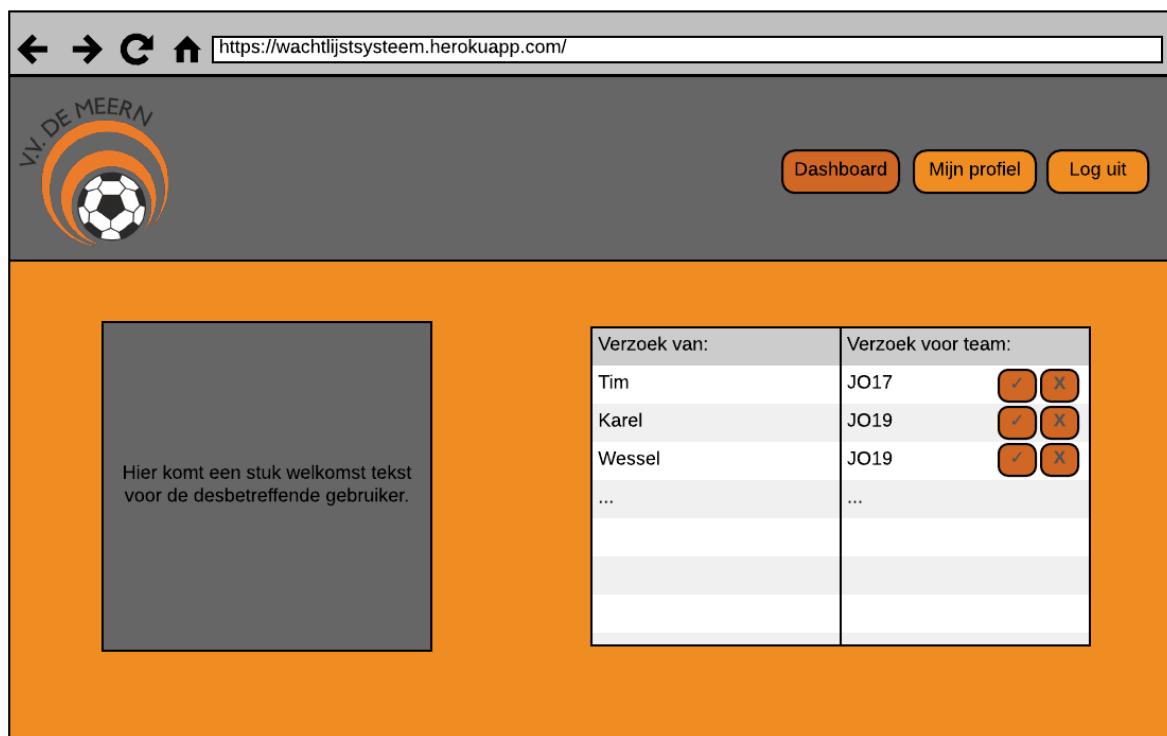
figuur 2: UC\_1 profiel inzien: De profielpagina's voor de beheerder en speler zijn identiek. Het enige dat verschilt tussen de twee is dat er op de beheerderpagina geen 'Mijn team' tab bestaat, en dat er geen teamnaam is.

The wireframe shows a web browser window with the URL <https://wachlijstsysteem.herokuapp.com/>. The header includes navigation icons (back, forward, refresh, home) and the URL. The logo 'V.V. DE MEERN' with a soccer ball graphic is on the left. The top navigation bar has four buttons: 'Dashboard', 'Mijn profiel', 'Mijn team' (highlighted in orange), and 'Log uit'. The main content area is orange and contains two sections:

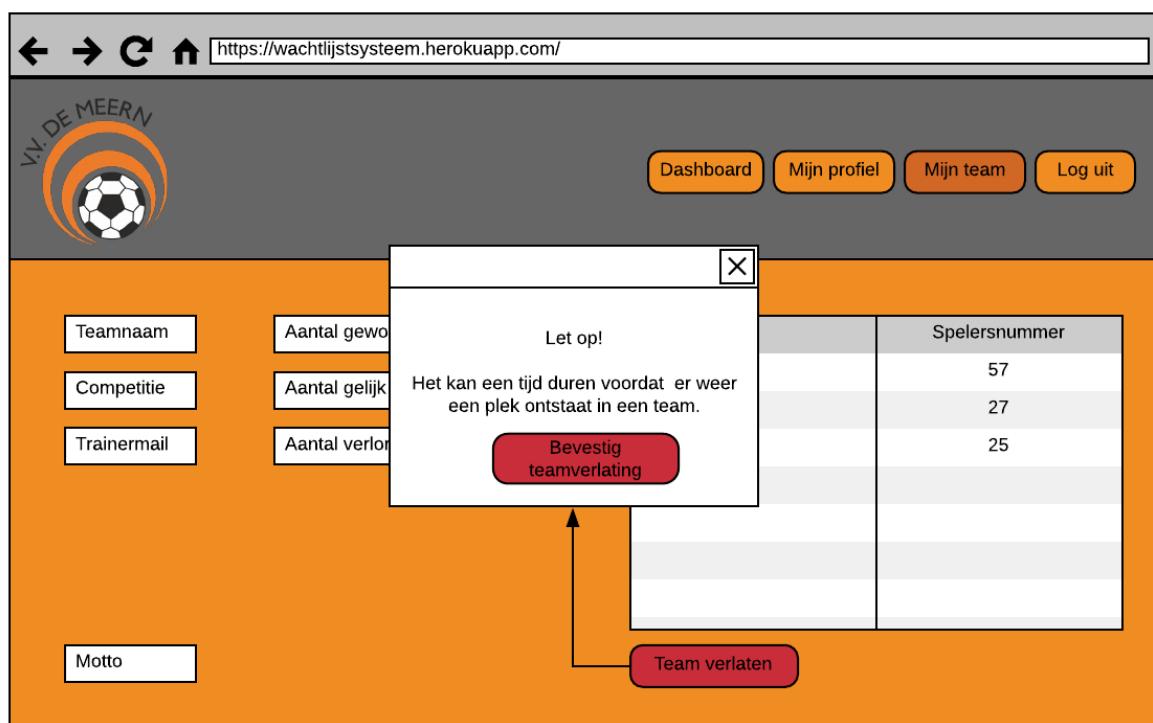
Hier komt een stuk welkomst tekst voor de desbetreffende gebruiker.

Beschikbare teams	
JO17	<button>Verzoek indienen</button>
JO19	<button>Verzoek indienen</button>
JO19	<button>Verzoek indienen</button>
...	

figuur 3: UC\_2 teamverzoek verzenden



figuur 4: UC\_3 teamverzoek accepteren



figuur 5: UC\_4 team verlaten

The screenshot shows a web application interface for managing a football team. At the top, there are navigation icons (back, forward, search, home) and a URL bar containing <https://wachlijstsysteem.herokuapp.com/>. The logo of VV De Meervogel is on the left, featuring a soccer ball and the club's name. On the right, there are four orange buttons: Dashboard, Mijn profiel, Mijn team, and Log uit.

The main content area has an orange background. It displays team statistics in two columns:

Teamnaam	Aantal gewonnen
Competitie	Aantal gelijk
Trainermail	Aantal verloren

Below these statistics is a button labeled "Motto". To the right is a table showing player details:

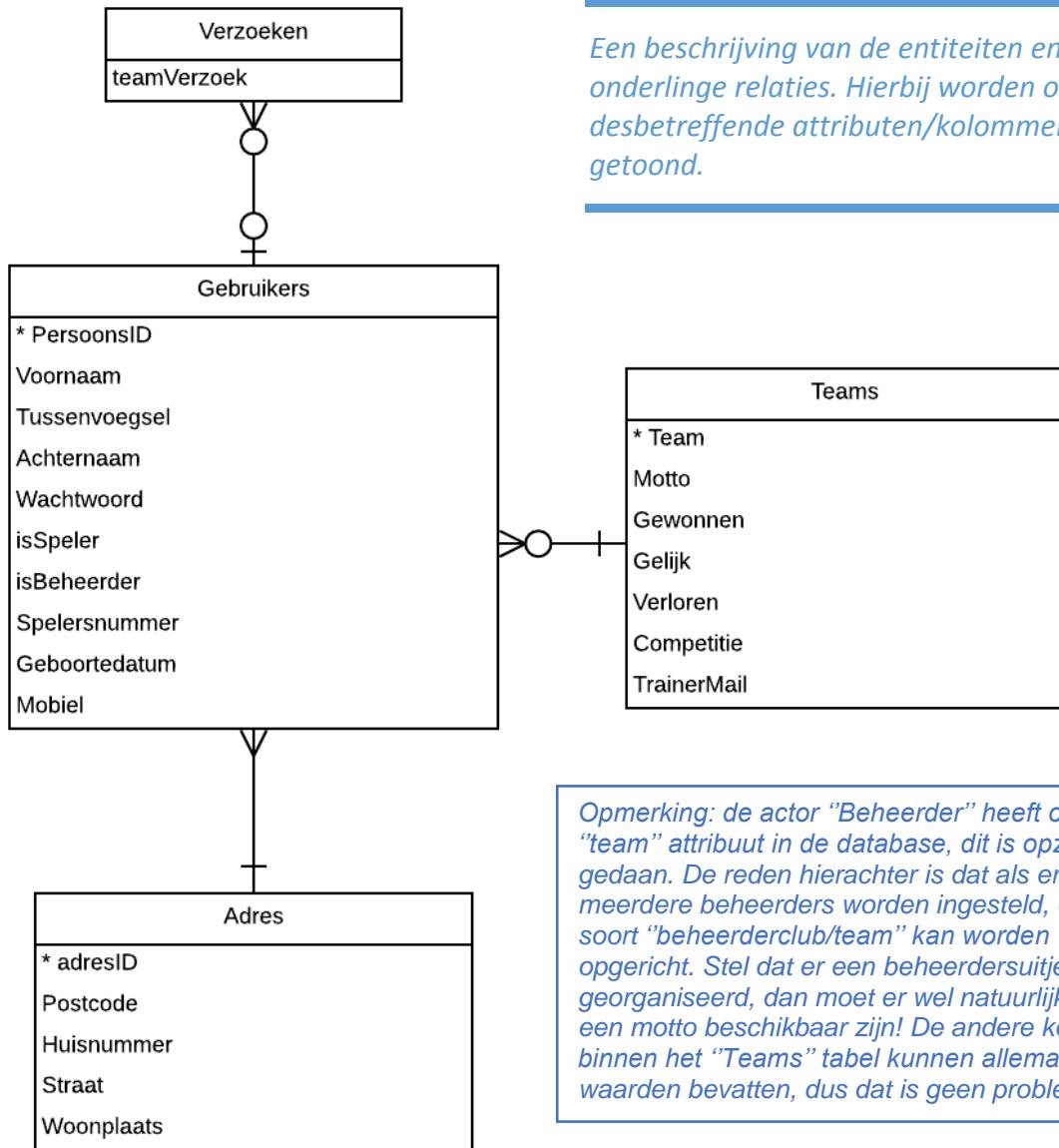
Voornaam	Spelersnummer
James	57
Maria	27
Saul	25
...	...

At the bottom right of the orange area is a red button labeled "Team verlaten".

figuur 6: UC\_5 eigen team inzien

## 4 Datamodel

### 4.1 Conceptueel datamodel



figuur 7: Conceptueel datamodel

Entiteit	Beschrijving
<b>Gebruikers</b>	Gebruiker die toegang heeft tot het WL-Systeem (speler/beheerder).
<b>Adres</b>	Adres van de desbetreffende gebruiker.
<b>Teams</b>	Team van de desbetreffende speler. Als je niet in een team zit, zit je in de 'Wachtlijstteam' waar je wacht tot een plek vrijkomt in een officieel team.
<b>Verzoeken</b>	Verzoek om toegevoegd te worden aan een bepaalde team waar een plek is ontstaan. Een gebruiker met als rol 'Speler' dient zo'n verzoek in.

## 5 Referenties

1. © 2019 by PostgreSQL Tutorial Website. ‘PostgreSQL Tutorial – Learn PostgreSQL from Scratch’, <http://www.postgresqltutorial.com/>
2. © Frankwatching 2019. ‘Wireframes, de bouwtekening van een website’, <https://www.frankwatching.com/archive/2009/11/23/wireframes-de-bouwtekening-van-een-website/>
3. © 2019 Lucid Software Inc. ‘Online Diagram Software & Visual Solution’, <https://www.lucidchart.com/pages/>
4. Hogeschool Utrecht. ‘Canvas’, <https://canvas.hu.nl/>