

Functioneel Ontwerp

Opdracht	Buddy App v3
Organisatie	Superbuddy
Opdrachtgever	Tim van den Heuvel
Schoolbegeleider	Tijn Witsenburg (WGM06)



SuperBuddy

Auteurs:

Nicander Mohrmann

Silvan Otten

Bart van Zanten

s1103064

s1043664

s1104266

Versie: 1.0

Datum: 21-06-2018

Hogeschool Windesheim
ICT Software Engineering

Samenvatting

Voor SuperBuddy zal een mobiele applicatie ontwikkeld worden waarmee bezorgers (buddies) orders van klanten kunnen doorlopen. Zij maken gebruik van hun eigen telefoon met Android of iOS en hebben een internetverbinding nodig.

De opdracht richt zich specifiek op het orderproces en alles wat er nodig is om dat succesvol te laten gebeuren. De gegevens hiervoor zullen allemaal via een externe API, de Hero-Association, beschikbaar zijn. Tevens zullen deze via de Hero-Association aangepast kunnen worden waar nodig.

Dit document begint met een inleidend hoofdstuk die verder over het document vertelt. Vervolgens schetsen we de functionele scope van de opdracht om duidelijk af te bakenen welke functionaliteiten gerealiseerd gaan worden. Hierbij worden de use cases duidelijk en welke actoren hierbij spelen.

Verder worden concepten uitgewerkt om duidelijker te maken hoe het te realiseren product eruit komt te zien. Dit gebeurt aan de hand van een domeinmodel, schermflow en opgestelde requirements.

Tot slot worden de individuele userstories uitgewerkt. Deze bestaan uit de userstory, acceptatiecriteria, testscenario's en schermontwerpen.

Inhoudsopgave

1 Inleiding	4
1.1 Informatie over de opdrachtgever	4
1.2 Doelstelling van de opdracht	4
1.3 Over dit document	4
1.4 Documentstructuur	5
2 Functionele Scope	6
2.1 Use case diagram	6
2.2 Beschrijving actoren	7
2.3 Individuele use cases	8
2.3.1 Login	8
2.3.2 Aangeven beschikbaarheid	9
2.3.3 Inzien open orders	10
2.3.3.1 Inzien order	10
2.3.4 Acceperen order	11
2.3.5 Afhandelen order	12
2.3.5.1 Kiezen alternatief product	13
2.3.5.2 Becomentariëren	14
2.3.6 Aanpassen eigen gegevens	14
3 Concepten	15
3.1 Domeinmodel	15
3.2 Screenflow	17
3.3 Requirements	18
3.3.1 Functionele requirements	18
3.3.2 Niet-functionele requirements	18
4 Userstories	19
4.1 Login	19
4.2 Sidebar menu	21
4.3 Open orders	23
4.4 Order details	25
4.5 Change product status	27
4.6 Geaccepteerde orders	31
4.7 Rate Customer	33
4.8 Change order status	35
4.9 Availability view	36

1 Inleiding

Door dit Functioneel Ontwerp op te stellen trachten wij dat de eisen en wensen van de klant inzichtelijk worden. Hierdoor kan de opdrachtgever ons aan de gemaakte afspraken houden en komen de verwachtingen op tafel. Met dit document kan de applicatie gerealiseerd, gereviewd en getest worden.

Dit document dient als basis voor het eindproduct. Het is zowel bedoeld voor de opdrachtgever als de ontwikkelaars.

1.1 Informatie over de opdrachtgever

Tim van den Heuvel is de Lead Growth binnen SuperBuddy. Hij zal gezamenlijk met Maik Bokx (co-lead development) de rol van opdrachtgever op zich nemen. Aangezien er meerdere personen binnen het bedrijf te maken hebben met de opdracht is er een redelijke overlap van wie binnen het bedrijf de opdrachtgever is. Uiteindelijk zullen wij verantwoording af leggen bij Tim en Maik. Wij zullen voor de afdeling in Zwolle werkzaam zijn.

1.2 Doelstelling van de opdracht

Vanuit de organisatie is er de vraag of wij hun huidige Buddy App opnieuw kunnen maken. Met het voortschrijdende inzicht in hun huidige web app kwam de wens om verbeteringen door te voeren. Belangrijk hierbij is dat weinig gebruikte functionaliteit eruit moet. Daarnaast is de wens vanuit de opdrachtgever om op een ander framework over te stappen dat gemakkelijker met native components om kan gaan.

Met dit framework bouwen we de web app opnieuw van de grond af. We gebruiken de huidige app dan als inspiratie. Met het nieuwe framework kunnen we, en later de huidige developers, afstappen van de starheid van het huidige framework. Hiervoor wordt onderzocht welke optie het meest aan zal sluiten als wens vanuit het dev team, waarbij ze voorbereid willen zijn op toekomstige veranderingen.

Naast al dit wordt ook de wens geuit om gamification toe te passen voor buddies.

1.3 Over dit document

Dit document is opgesteld om de functionaliteit van de app op papier te zetten en daarin de ideeën van de product owner en onze interpretatie daarvan neer te zetten. Tevens is dit document een communicatiemiddel tussen de developers en de product owner om af te stemmen hoe het uiteindelijke resultaat eruit zal moeten zien.

Dit document is geschreven voor de developers, de product owner en eventueel UX'ers om duidelijkheid te scheppen over de app.

De auteurs staan open voor verdere communicatie ter bevordering van dit document.

1.4 Documentstructuur

1 Inleiding

Voor wie, waarom, en hoe dit document is opgesteld.

2 Functionele scope

Wie het systeem gaat gebruiken en welke interacties zij kunnen voeren worden hier toegelicht.

3 Concepten

In dit hoofdstuk worden de uitgangspunten voor de realisatie van de app op conceptueel niveau getoond.

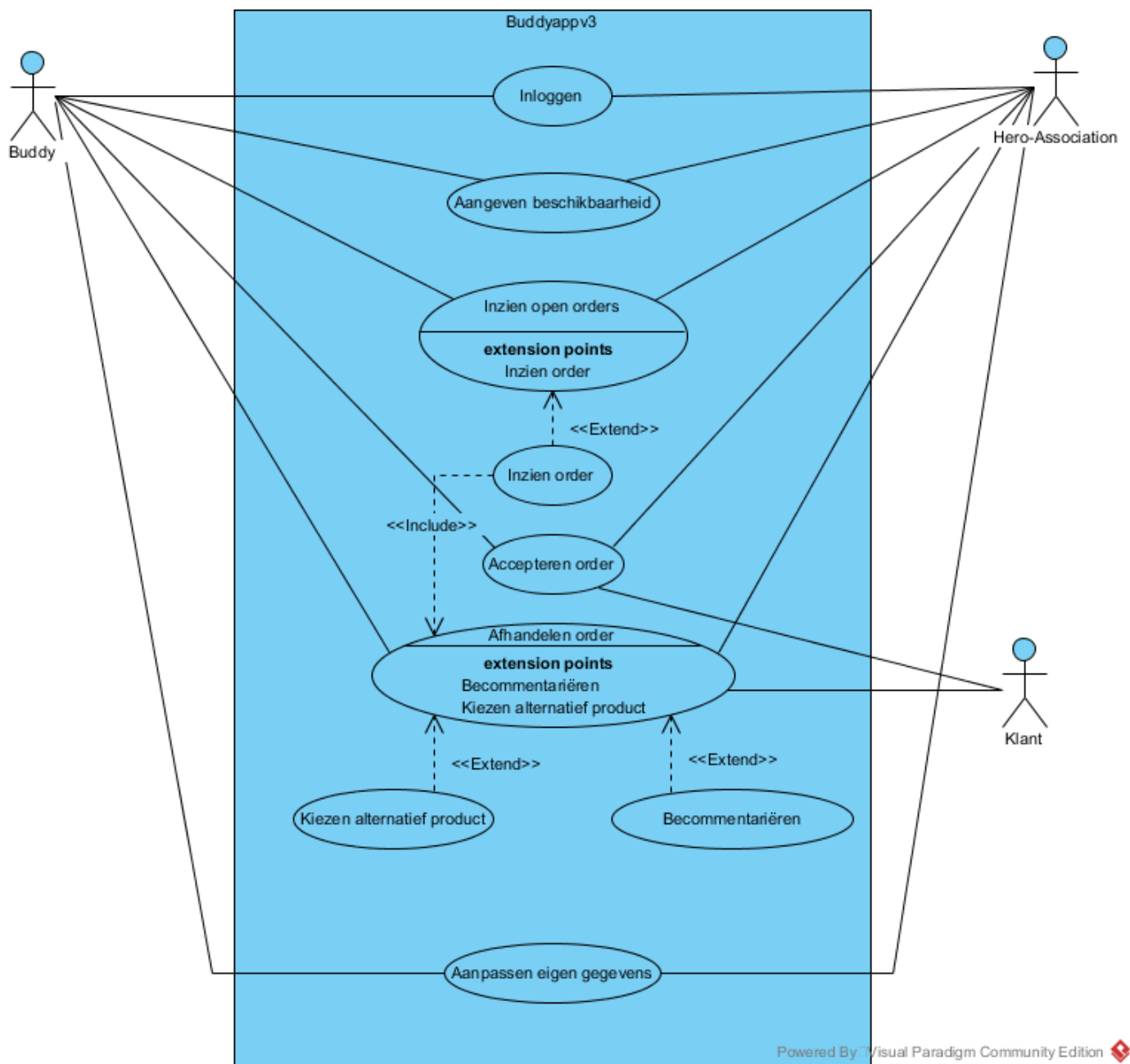
4 User stories

Dit omvat de user stories, acceptatiecriteria, schermontwerpen en testscenario's.

2 Functionele Scope

Dit hoofdstuk geeft de scope van de opdracht aan de hand van use cases. Deze zijn ondergebracht in een use case diagram. De actoren worden toegelicht. Vervolgens worden de use cases individueel uitgewerkt.

2.1 Use case diagram



Figuur 1: Use case diagram

2.2 Beschrijving actoren

Buddy

De eindgebruikers van onze app. Zij zullen er na oplevering dagelijks gebruik van maken om hun werk beter te kunnen vervullen. Buddies zijn de bezorgers van het bedrijf. Een buddy pakt een order op, fietst naar de winkel, zoekt de producten uit en fietst dan naar de klant toe om ze producten af te leveren.

Hero-Association

De backend die de applicatie voorziet van de nodige gegevens. Denk hierbij aan authenticatie voor de buddy, klantgegevens verstrekken en alle ordergegevens doorkoppelen.

Klant

Consument die via SuperBuddy bij een of meerdere supermarkten producten besteld.

2.3 Individuele use cases

De use cases uit het use case diagram worden in dit kopje verder uitgewerkt. Eerst wordt de context in tekstvorm gegeven, gevolgd door de bijpassende use case beschrijving.

2.3.1 Login

Wanneer een buddy voor SuperBuddy gaat werken krijgt hij een account. Dit wordt afgehandeld buiten ons systeem. De buddy kan wel aangeven zijn wachtwoord te zijn vergeten.

De Buddy kiest om in te loggen bij SuperBuddy of bij Rappie en vult zijn gegevens in. De verificatie van inloggegevens vindt via de Hero-Association plaats.

Naam	Als buddy wil ik inloggen, zodat ik toegang tot het systeem krijg.
Actor	Buddy
Preconditie	De Buddyapp is geïnstalleerd. De Buddy heeft een account.
Postconditie	De buddy kan gebruik maken van de app.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy opent de app.2. De buddy vult zijn inloggegevens in.3. De buddy komt op de open order pagina.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">2.a. De buddy vult verkeerde inloggegevens in.2.b. De buddy heeft nog geen toegang tot de app

Use case beschrijving 1

2.3.2 Aangeven beschikbaarheid

De Buddy kan aangeven wanneer hij beschikbaar is om orders te behandelen. Hierdoor weet het bedrijf of er voldoende capaciteit is om openstaande orders te voldoen. Een beschikbaarheid duurt minimaal 2 uur lang en kan wekelijks herhaald worden.

De Buddy kan er ook voor kiezen om een beschikbaarheid aan te passen of te verwijderen.

Naam	Als buddy wil ik beschikbaarheid aangeven, zodat het bedrijf weet wanneer ik orders ga doorlopen.
Actor	Buddy
Preconditie	De buddy is ingelogd.
Postconditie	De buddy heeft zijn beschikbaarheid bijgewerkt
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy navigeert naar beschikbaarheden2. De buddy geeft aan een nieuwe beschikbaarheid in te willen vullen3. De buddy selecteert een dag4. De buddy selecteert een begintijd5. De buddy selecteert een eindtijd6. De buddy bevestigt zijn keuzes
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">2.a. De buddy vult verkeerde inloggegevens in.2.b. De buddy heeft nog geen toegang tot de app
Alternatieven	<ol style="list-style-type: none">2.a. De buddy kiest om een beschikbaarheid aan te passen.2.b. De buddy kiest om een beschikbaarheid te verwijderen en gaat naar stap 6.

Use case beschrijving 2

2.3.3 Inzien open orders

In de Hero-Association worden alle open orders bijgehouden. Deze worden aan de buddy getoond. Deze zijn aan de hand van zijn bezorggebied gefilterd. Hiermee worden verschillende gegevens verstrekt waarmee de buddy kan beslissen of hij de order aan wilt nemen; denk hierbij aan adresgegevens en het aantal artikelen dat besteld is. Orders die in behandeling of afgerond zijn worden niet getoond.

Naam	Als buddy wil ik open orders inzien, zodat ik weet welke orders af te handelen zijn.
Actor	Buddy
Preconditie	Er zijn open orders en de buddy is ingelogd.
Postconditie	De buddy is op de hoogte van open orders.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy navigeert naar de open orders.2. De buddy ziet de gegevens van de open orders.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">2.a. Een order wordt door een andere buddy geaccepteerd, deze is nu niet meer zichtbaar.

Use case beschrijving 3

2.3.3.1 Inzien order

Als een buddy meer wilt weten over een order kan hij deze inzien. Hiermee krijgt hij alle relevante informatie die hij nodig heeft om te kunnen beslissen of hij de order wilt accepteren. Alleen open orders kunnen ingezien worden. Alle gegevens worden verstrekt vanuit de Hero-Association.

Naam	Als buddy wil ik een order inzien, zodat ik meer gegevens van de order krijg.
Actor	Buddy
Preconditie	De buddy heeft open orders voor zich.
Postconditie	De buddy heeft meer informatie van de order gezien en kan beoordelen of hij de order wilt accepteren.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy kiest een order om in te zien.2. De buddy ziet klantgegevens.3. De buddy ziet aflevertijden.4. De buddy ziet of hij eerder mag leveren.5. De buddy ziet welke opmerkingen de klant geplaatst heeft.6. De buddy ziet de productgegevens.

Use case beschrijving 4

2.3.4 Accepteren order

Wanneer een buddy een order wilt afhandelen zal hij deze eerst moeten accepteren. Hierdoor wordt de order toegeëigend aan de buddy. De klant wordt hiervan op de hoogte gesteld.

Naam	Als buddy wil ik een order accepteren, zodat er geen conflicten bestaan wie deze hoort af te handelen.
Actor	Buddy
Preconditie	De buddy heeft open orders voor zich.
Postconditie	De klant krijgt een notificatie dat zijn order geaccepteerd is.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy selecteert een order.2. De buddy accepteert de order.3. Het systeem zet de order in behandeling voor de buddy.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">2.a. Een andere buddy accepteert de order eerder.b. De order is gecancelled

Use case beschrijving 5

2.3.5 Afhandelen order

Als de buddy een order geaccepteerd heeft hoort hij deze af te handelen. Wanneer dit gebeurt hangt af van de aangegeven levertijd, zeker wanneer er gekoelde producten besteld zijn. Wanneer de buddy in de supermarkt een product pakt geeft hij dit vervolgens ook aan in zijn online winkelmandje. De klant kan deze voortgang volgen.

Nadat de buddy afgerekend heeft rond hij het halen van producten af, om vervolgens de boodschappen bij de klant te leveren. Na levering rondt hij de order af.

Naam	Als buddy wil ik een order afhandelen, zodat de klant zijn boodschappen krijgt.
Actor	Buddy
Preconditie	De buddy heeft een order geaccepteerd. De buddy is op tijd om de boodschappen te doen voordat het aflevermoment verstrekt.
Postconditie	De klant heeft zijn boodschappen. De buddy is klaar om commentaar te geven op de order.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy navigeert naar het overzicht van geaccepteerde orders.2. De buddy selecteert de order die hij wilt afhandelen.3. De buddy ziet de geselecteerde order in.4. De buddy haalt de producten op en geeft dit aan.5. De buddy betaald de producten.6. De buddy levert de producten.7. De buddy rond de bestelling af.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">1.a. De buddy heeft geen geaccepteerde orders.4.a. Een product is niet beschikbaar.7.a. De klant is niet aanwezig.
Alternatieven	<ol style="list-style-type: none">6.a. Er is alcohol besteld. De buddy doet een leeftijdscheck.

Use case beschrijving 6

2.3.5.1 Kiezen alternatief product

Wanneer een product niet beschikbaar is moet komt er een alternatieve flow op gang. Aangezien deze redelijk ingrijpend kan zijn is hier een aparte use case voor opgesteld.

Er zijn drie verschillende oplossingen denkbaar voor dit probleem. De klant kan aangegeven hebben dat er contact opgenomen moet worden, of een alternatief product gekozen kan worden of dat er niets voor in de plaats gehaald moet worden. Het resultaat hiervan moet doorgegeven worden binnen de app.

Naam	Als buddy wil ik een alternatief product kiezen, zodat de klant een vergelijkbaar product krijgt.
Actor	Buddy
Preconditie	Het aangegeven product is niet beschikbaar.
Postconditie	De klant krijgt een alternatief product. Het systeem heeft de veranderingen verwerkt.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy ziet dat het product niet beschikbaar is in de winkel.2. De buddy kijkt welke keuze de klant aangevinkt heeft.3. De buddy kiest een alternatief product.4. De buddy vult de gegevens van het alternatieve product in.5. Het systeem geeft de verandering door aan de klant.
Uitzonderingen	2.a. De klant heeft geen keuze aangegeven.
Alternatieven	<ol style="list-style-type: none">3.a. De klant heeft gekozen voor geen alternatief. De buddy slaat het product over.3.b. De klant heeft gekozen voor contact. De buddy neemt contact op om een oplossing te vinden.

Use case beschrijving 7

2.3.5.2 Becomentariëren

Nadat een order afgerond is, wordt de buddy gevraagd om commentaar te leveren. Dit dient vooral om aanmerkingen over de klant of zijn order te maken. Hierbij kun je denken aan specifieke wensen die de klant achteraf gegeven heeft, of eventuele problemen.

Naam	Als buddy wil ik commentaar geven over een bestelling, zodat er rekening mee gehouden kan worden.
Actor	Buddy
Preconditie	De order is afgerond.
Postconditie	Commentaar staat in het systeem
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy geeft commentaar.2. De buddy stuurt het commentaar op.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">1.a. De buddy geeft geen commentaar.

Use case beschrijving 8

2.3.6 Aanpassen eigen gegevens

Een buddy kan zijn eigen gegevens aanpassen wanneer dit nodig is. De nieuwe waarden moeten nog steeds voldoen aan dezelfde die initieel zijn opgesteld bij de registratie.

Naam	Als buddy wil ik mijn gegevens aanpassen, zodat deze up to date zijn.
Actor	Buddy
Preconditie	De buddy wil zijn gegevens aanpassen.
Postconditie	De gegevens van de buddy zijn aangepast.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none">1. De buddy navigeert naar zijn profiel.2. De buddy selecteert de gegevens die hij wilt wijzigen.3. De buddy vult zijn nieuwe gegevens in.4. De buddy stuurt de wijziging door.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">4.a. De ingevulde gegevens voldoen niet aan de voorwaarden.

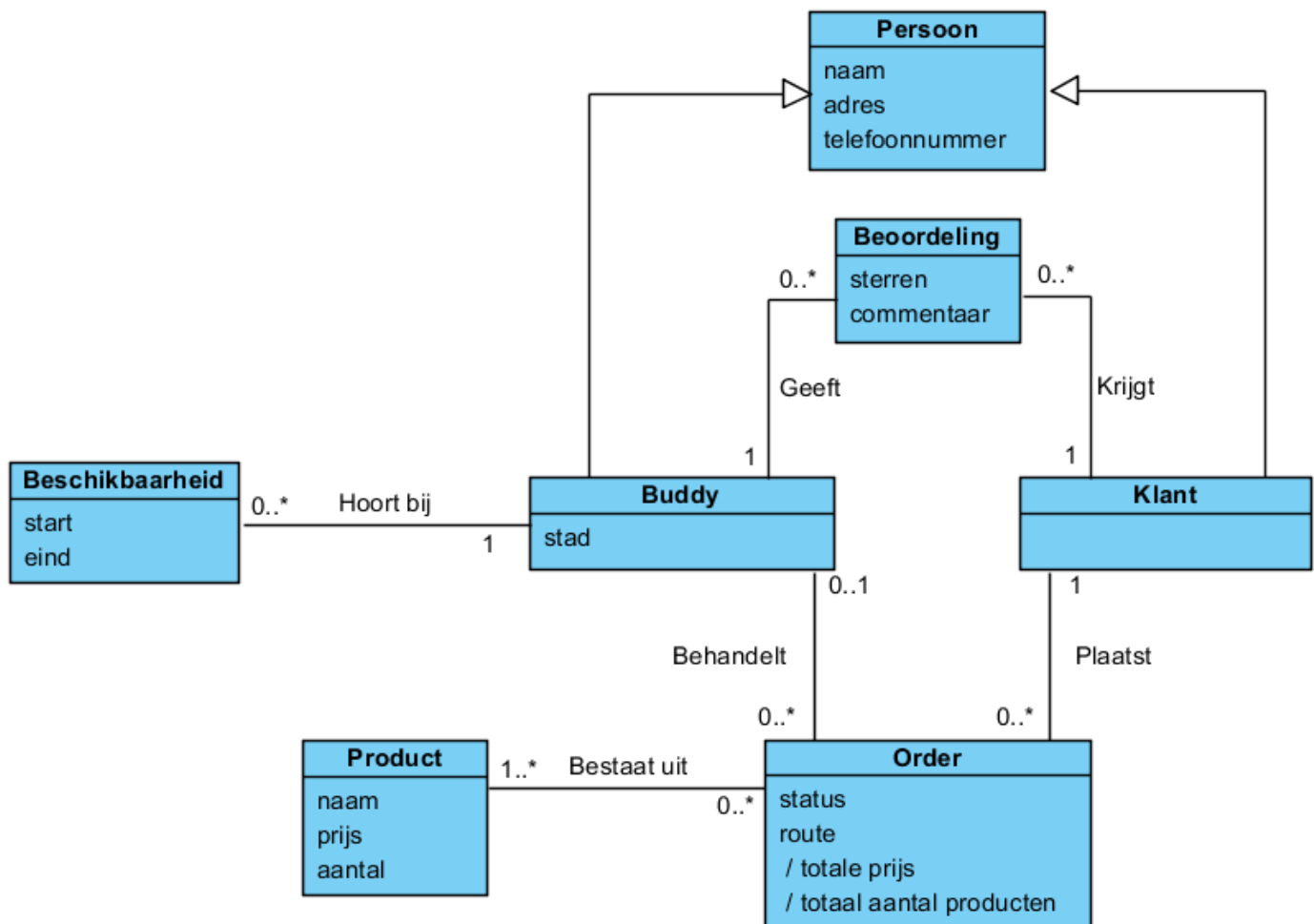
Use case beschrijving 9

3 Concepten

In dit hoofdstuk volgt een representatie van de werkelijkheid, beschreven met modellen en bijbehorende uitleg. Hiermee wordt op conceptueel niveau duidelijk hoe de uiteindelijke situatie ingericht dient te zijn, waardoor er handvatten geboden zijn tijdens de realisatie.

3.1 Domeinmodel

Met als basis de use case diagram is het domeinmodel tot stand gekomen. De belangrijkste aspecten voor de applicatie zijn hierin uitgewerkt.



Beschikbaarheid

Een buddy geeft zijn eigen beschikbaarheden op in de App. Deze hebben een start- en een eindtijd met datum. Deze zijn per dag ingericht.

Buddy

De Buddy heeft een stad waar hij werkzaam in is, hier behandelt hij orders die beschikbaar zijn. Na het afronden van een order kan hij de klant een beoordeling geven.

Klant

De klant plaatst orders, dit gebeurt buiten de applicatie om. Hij heeft klantgegevens die nodig zijn om een order te doorlopen.

Order

Vanaf het moment dat een order betaald is, wordt hij relevant voor de applicatie. Dan kan hij behandeld worden door een Buddy, waardoor de status update naar in behandeling. Na het picken van de producten zal de Buddy bezig zijn met het afleggen van de route, waarna hij de order afrond. Een order heeft een totale prijs, bestaande uit de producten maal hun prijs. Tevens is het belangrijk om het totaal aantal producten te tonen.

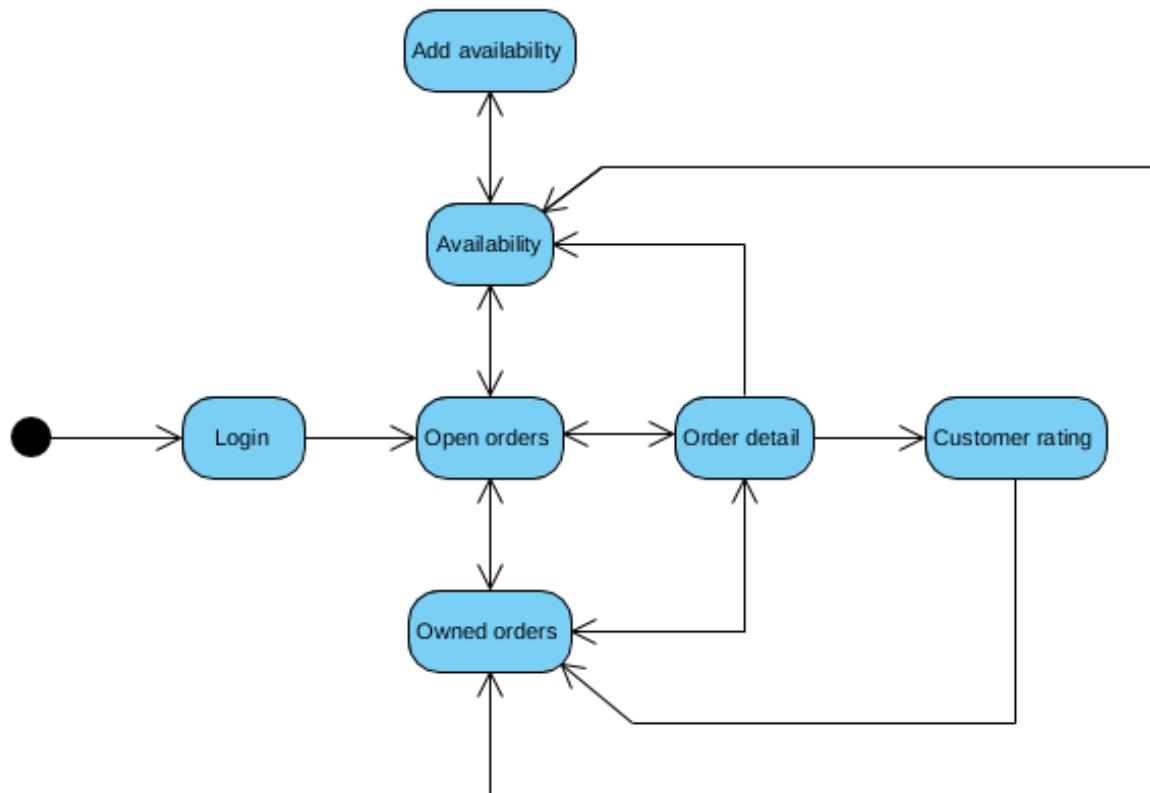
Product

Een product kan meerdere keren besteld worden en heeft een aantal om dit aan te geven.

Beoordeling

Een Buddy kan een klant een beoordeling geven. Dit is gekwantificeerd in een aantal sterren, met mogelijk commentaar.

3.2 Screenflow



De screenflow begint bij het inloggen. Na het inloggen komt de buddy op de open orders view. Vanaf hier kan door middel van een sidebar menu genavigeerd worden naar owned orders of availability. Vanaf deze pagina's kan met de sidebar menu ook weer naar open orders genavigeerd worden.

Vanaf open orders en owned orders kan er naar order detail worden genavigeerd, deze pagina geeft andere informatie weer als de order geownd is of niet. Nadat een order afgeleverd is, gaat de buddy van order detail naar customer rating om de order volledig af te ronden.

Vanaf availability kan er naar add availability worden genavigeerd om een availability toe te voegen. De app kan op elke pagina worden afgesloten en op alle pagina's met een sidebar menu kan worden uitgelogd. Deze acties zijn niet afgebeeld in het diagram om overzicht te behouden.

3.3 Requirements

Hieronder volgen de requirements die wij hebben opgesteld aan de hand van de wensen van de product owner. Onder functionele requirements valt gewenst gedrag van het systeem en onder niet-functionele requirements vallen kwaliteitseisen.

3.3.1 Functionele requirements

- Login met e-mail en wachtwoord
- Je blijft ingelogd
- Foutmeldingen worden afgehandeld door middel van een dialog
- Routebeschrijving maakt gebruik van Google Maps

3.3.2 Niet-functionele requirements

- De app mag niet langzaam zijn
- De app moet binnen 5 seconden opstarten
- De app moet veilig zijn
- De app moet de huiskleuren van SuperBuddy aanhouden
- Met NativeScript en Angular gemaakt
- Moet op iOS en Android draaien
- Datums houden de volgende format aan: Dag/maand/jaar

4 Userstories

In dit hoofdstuk volgen de individuele userstories. Deze zijn uit verschillende delen opgebouwd. De naam, nummer en prioriteit corresponderen met de product backlog. Vervolgens worden de omschrijving, acceptatiecriteria, testscenario's en eventuele schermontwerpen gegeven. De testscenario's zijn door de developers zelf uitgevoerd zonder tijdens de ontwikkeling. Aangezien de officiële tests buiten het development team om plaatsvinden valt dit buiten onze documentatie.

4.1 Login

Nummer: BUA-27

Prioriteit: Medium

Omschrijving

Als buddy wil ik kunnen inloggen zodat ik orders kan oppakken en uitvoeren.

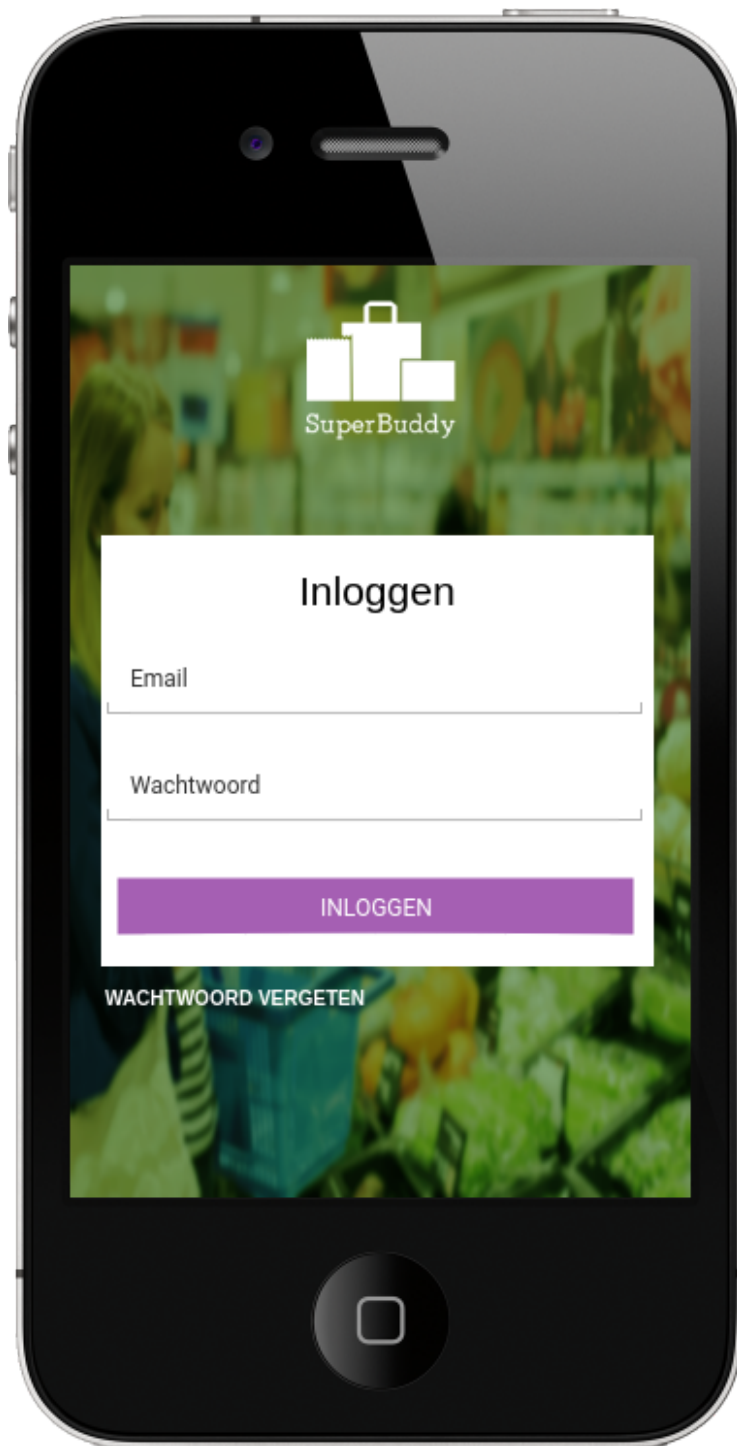
Acceptatiecriteria

- Buddy kan inloggen met e-mail en wachtwoord
- Error bericht tonen bij foutieve inlogpoging
- Na een succesvolle inlogpoging wordt de buddy doorgestuurd naar open orders
- Bij het opstarten van de app na een succesvolle inlogpoging wordt de buddy automatisch doorgestuurd naar open orders

Testscenario's

- Inloggen met e-mail en wachtwoord werkt
- Error berichten worden getoond bij foutieve inlogpoging
- Doorgestuurd worden naar open order na succesvolle inlogpoging
- Automatisch doorgestuurd worden naar open orders bij opstarten na eenmalige succesvolle inlogpoging

Schermontwerp



Schermontwerp 1

4.2 Sidebar menu

Nummer: BUA-30

Prioriteit: Medium

Omschrijving

Als buddy wil ik een menu hebben zodat ik de verschillende pagina's kan navigeren.

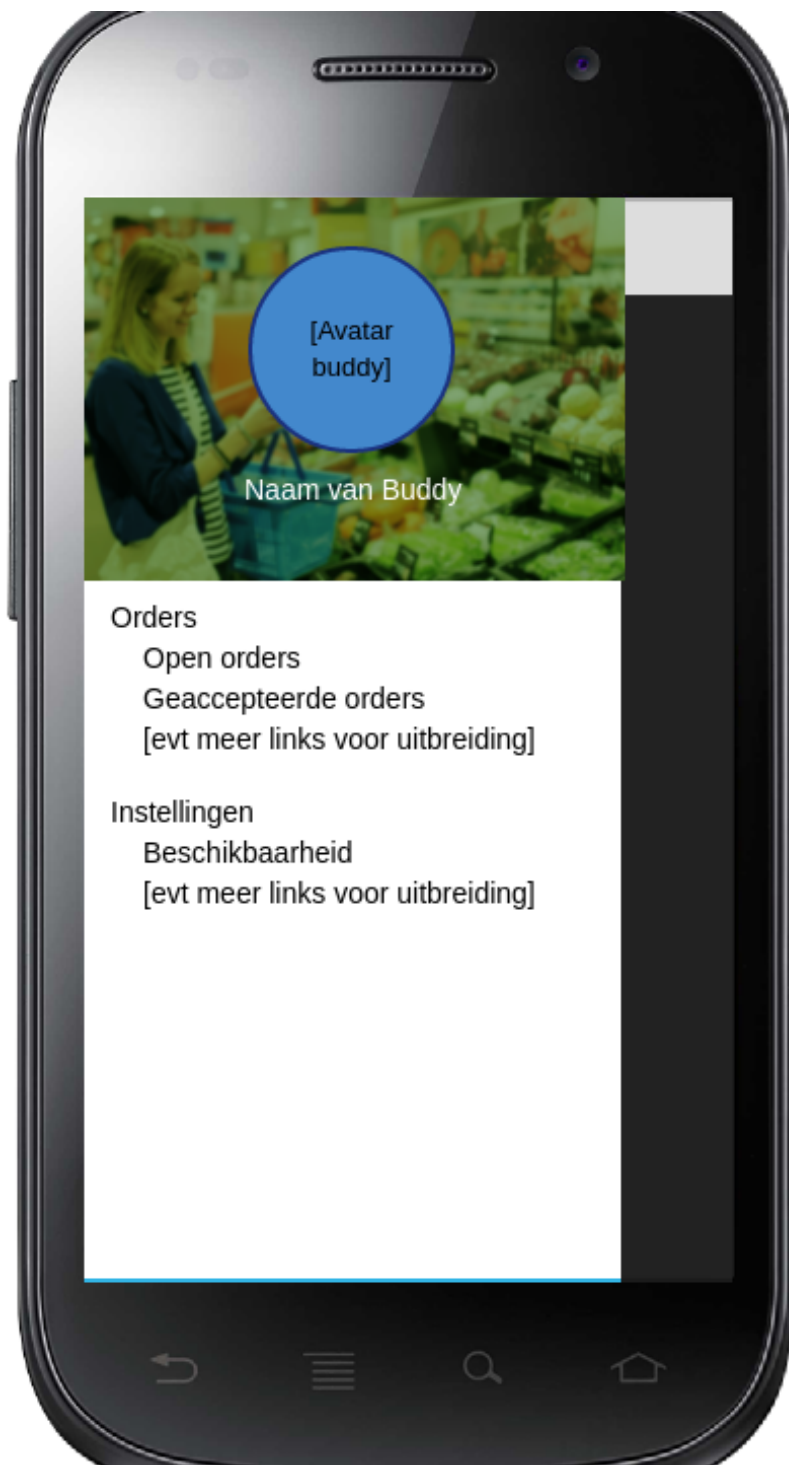
Acceptatiecriteria

- Het menu moet een header hebben
- Het menu moet een afbeelding van de buddy tonen
- Het menu moet makkelijk in te vullen zijn met links en titels/categorieën

Testscenario's

- Swipe het menu open
- Swipe het menu dicht
- Tap op een link

Schermontwerp



Schermontwerp 2

4.3 Open orders

Nummer: BUA-29

Prioriteit: Medium

Omschrijving

Als buddy wil ik de open orders kunnen inzien zodat ik deze kan accepteren.

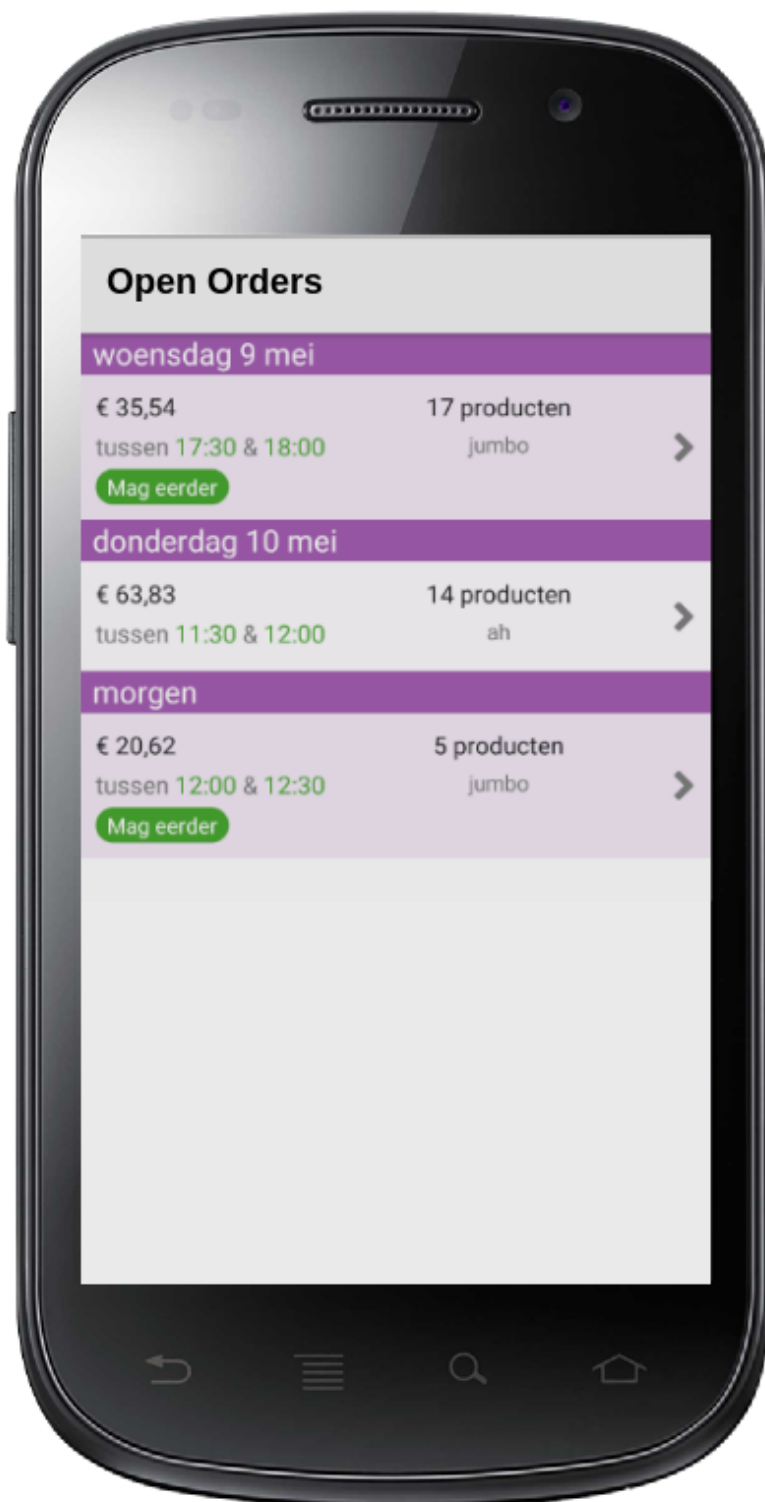
Acceptatiecriteria

- De weergegeven orders zijn status: Paid
- De weergegeven orders zijn nog niet opgepakt door een buddy
- De weergegeven orders zijn gesorteerd op aflevertijd
- De orders van de huidige dag staan bovenaan
- Orders kunnen worden afgewezen of geaccepteerd
- Je kunt op een order tappen om de details weer te geven
- Voor het accepteren of afwijzen wordt er om bevestiging gevraagd

Testscenario's

- Open de lijst met orders
- Tap op een order
- Swipe een order naar links (afwijzen)
- Swipe een order naar rechts (accepteren)

Schermontwerp



Schermontwerp 3

4.4 Order details

Nummer

BUA-34

Prioriteit: Hoog

Omschrijving

Als buddy wil ik een order inzien, zodat ik meer gegevens van de order krijg.

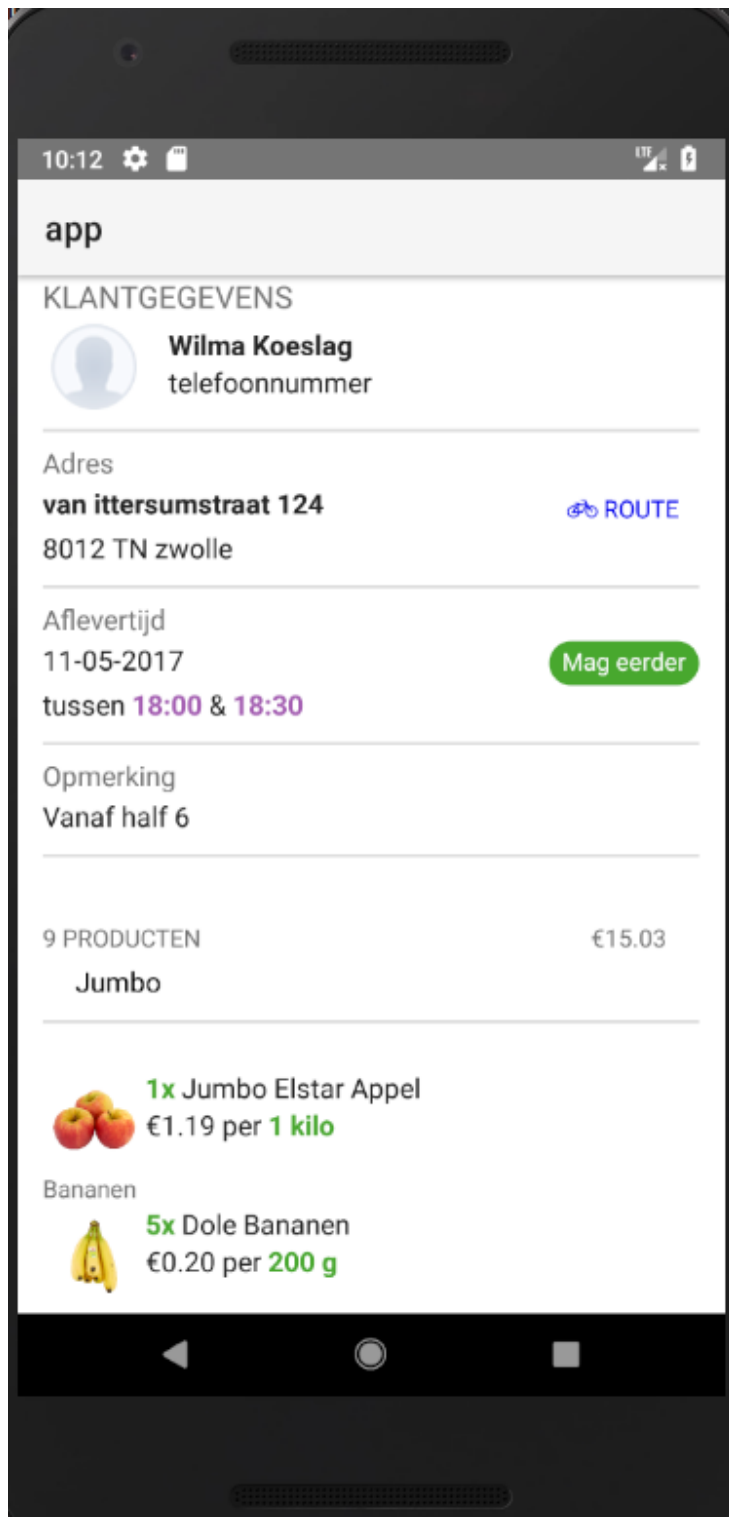
Acceptatiecriteria

- Klant informatie is zichtbaar: avatar / naam / telefoonnummer
- Bezorg informatie is zichtbaar: adres / postcode / plaats
- Je kunt een google maps link openen waarbij je kunt aangeven of je wel/geen supermarkten wilt hebben
- Aflever informatie is zichtbaar: datum, tijden, eerder leveren, opmerkingen
 - Als de levering vandaag valt is dat aangegeven
 - Alleen als er eerder bezorgd mag worden is dit zichtbaar
 - Alleen als de klant opmerkingen heeft geplaatst is dit zichtbaar
- Totaal aantal producten en verwachte eindprijs worden gegeven
- Per winkelmerk worden bestelde producten getoond
- Per product een plaatje, aantal, beschrijving en prijs per unit

Testscenario's

1. Navigeer naar pages/orders/detail/ met een orderid waarvan de status op "paid" staat.
Details worden opgehaald aan de hand van het id.
Details komen overeen met de ordergegevens.
2. Je navigeert met een orderid die niet eerder geleverd mag worden.
Er staat niets over eerder leveren.
3. Je navigeert met een orderid die wel eerder geleverd mag worden.
Er staat dat je eerder mag leveren.
4. Herhaal stap 2 en 3 met/zonder opmerkingen.

Schermontwerp



Schermontwerp 4

4.5 Change product status

Nummer

BUA-35

Prioriteit: Hoog

Omschrijving

Als buddy wil ik de status van een product veranderen, zodat ik deze bij kan houden.

Acceptatiecriteria

- Ik kan de status van een product veranderen van none naar checked, notFound, alternative.
- Bij het aangeven van een alternatief moet een prijs en aantal ingevuld zijn.
- Bij het aangeven van een alternatief het aantal minstens één zijn en de prijs niet negatief.
- Ik kan nagekeken producten terugzetten met status none.

Testscenario's

1. Accepteer een order met meerdere producten.
2. Navigeer naar de details van deze order.
3. Swipe een product naar rechts uit de 'nog niet gehaald' lijst, deze verplaatst van nog niet gehaald naar nagekeken en de status wordt checked.
4. Swipe een ander product naar rechts, er komt een nieuw scherm.
Je kunt dit scherm sluiten, teruggaan, een alternatief aangeven of aangeven dat je het product niet gevonden hebt.
5. Sluit het scherm, je gaat terug zonder het product te veranderen.
6. Herhaal 4 en ga terug, je gaat terug zonder het product te veranderen.
7. Herhaal 4 en geef aan dat je het product niet gevonden hebt. De status van het product wordt notFound en het product verplaatst naar nagekeken
8. Herhaal 4 en probeer een aantal kleiner dan 1 mee te geven met een prijs van minstens 0,00. Je krijgt een foutmelding.
9. Herhaal 4 en geef een aantal van minstens 1 en een prijs van minstens 0. Geef het als alternatief op. De status verandert naar alternative en het product verplaatst naar de gehaald lijst.
10. Herhaal 4 en geef een prijs aan kleiner dan 1, dit heeft geen effect op de status van het product en het product krijgt de status notFound en verplaatst naar nagekeken.
11. Swipe een product uit de 'gehaald' lijst naar rechts, deze verplaatst van 'gehaald' naar 'nog niet gehaald' en krijgt de status none. Indien nodig wordt de alternativeQuantity en alternativePrice terug naar 'null' gezet.
12. Probeer een nagekeken product naar rechts te swipen, dit lukt niet.

Schermontwerpen

NB: Images ontbreken door proxy settings, zie hiervoor schermontwerp 4

Algemeen scherm



Schermontwerp 5

Swipe naar rechts op product met status none



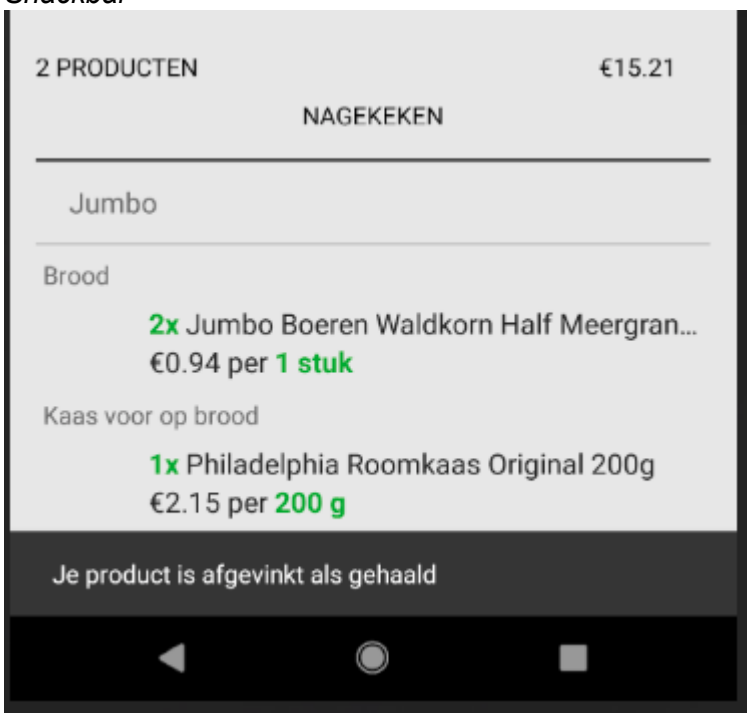
Swipe naar links op product met status none



Swipe naar rechts op een nagekeken product



Snackbar



Alternatief of niet gevonden aangeven

The screenshot shows a mobile application interface on a smartphone. At the top, the status bar displays the time 11:47, a settings gear icon, a battery icon, and LTE signal strength. Below the status bar is a green header bar with the title "Alternatief" and a close button (X) on the right. The main content area is white and contains two input sections. The first section has the text "Geef hier aan hoeveel alternatieve producten je opgehaald hebt in plaats van het geselecteerde product." followed by a text input field containing the number "2". The second section has the text "Geef hier aan hoe duur het alternatieve product is per stuk voor het geselecteerde product." followed by a text input field containing "€ 0.00". At the bottom of the form are two large buttons: a purple button labeled "OPSLAAN" and a red button labeled "NIET GEVONDEN". The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

11:47

Alternatief

Geef hier aan hoeveel alternatieve producten je opgehaald hebt in plaats van het geselecteerde product.

2

Geef hier aan hoe duur het alternatieve product is per stuk voor het geselecteerde product.

€ 0.00

OPSLAAN

NIET GEVONDEN

Schermontwerp 6

4.6 Geaccepteerde orders

Nummer: BUA-39

Prioriteit: Medium

Omschrijving

Als buddy wil ik een overzicht hebben van mijn geaccepteerde orders zodat ik weet welke orders ik moet uitvoeren.

Acceptatiecriteria

- Tonen geaccepteerde orders
- Buddies moeten gemakkelijk kunnen wisselen tussen de geaccepteerde orders

Testscenario's

- Buddies kunnen hun geaccepteerde orders zien
- Buddies kunnen makkelijk switchen tussen de geaccepteerd

Schermontwerp



Schermontwerp 7

4.7 Rate Customer

Nummer: BUA-40

Prioriteit: Medium

Omschrijving

Als city captain wil ik dat buddies klanten kunnen beoordelen zodat we klanten met slechte beoordelingen kunnen aanspreken op hun gedrag.

Acceptatiecriteria

- Er kunnen 1-5 sterren worden gegeven
- Er kan eventueel een bericht worden toegevoegd
- Als er geen sterren zijn gekozen kan er ook geen bericht worden verstuurd
- Het beoordelen van de klant is optioneel en kan worden overgeslagen

Testscenario's

- Kies een aantal sterren
- Verstuur een oordeel
- Probeer te versturen met bericht, zonder sterren
- Skip beoordelen

Schermontwerp



Schermontwerp 8

4.8 Change order status

Nummer: BUA-38

Prioriteit: Medium

Omschrijving

Als buddy wil ik orders kunnen accepteren of afwijzen zodat ik deze kan uitvoeren of niet meer hoeft te zien.

Acceptatiecriteria

- Je kan naar rechts swipen om te accepteren
- Je kan naar links swipen om af te wijzen
- Er is een confirmation popup voor accepteren
- Er moet een reden worden gegeven voor afwijzen?

Testscenario's

- Accepteer een order
- Wijs een order af
- Swipe naar rechts maar cancel
- Swipe naar links maar cancel

4.9 Availability view

Nummer: BUA-32

Prioriteit: High

Omschrijving

Als buddy wil ik kunnen aangeven wanneer ik beschikbaar ben zodat ik de correcte notificaties ontvang.

Acceptatiecriteria

- Alle beschikbaarheden van de buddy staan in een lijst
- Beschikbaarheden zijn gesorteerd met de eerstvolgende beschikbaarheid bovenaan
- Beschikbaarheden zijn gegroepeerd per week
- Beschikbaarheden kunnen worden toegevoegd
- Er is een optie voor wekelijkse herhaling
- Beschikbaarheden zijn minimaal 2 uur lang
- Beschikbaarheden kunnen worden aangepast
- Beschikbaarheden kunnen verwijderd worden
- Meerdere beschikbaarheden kunnen tegelijk verwijderd worden

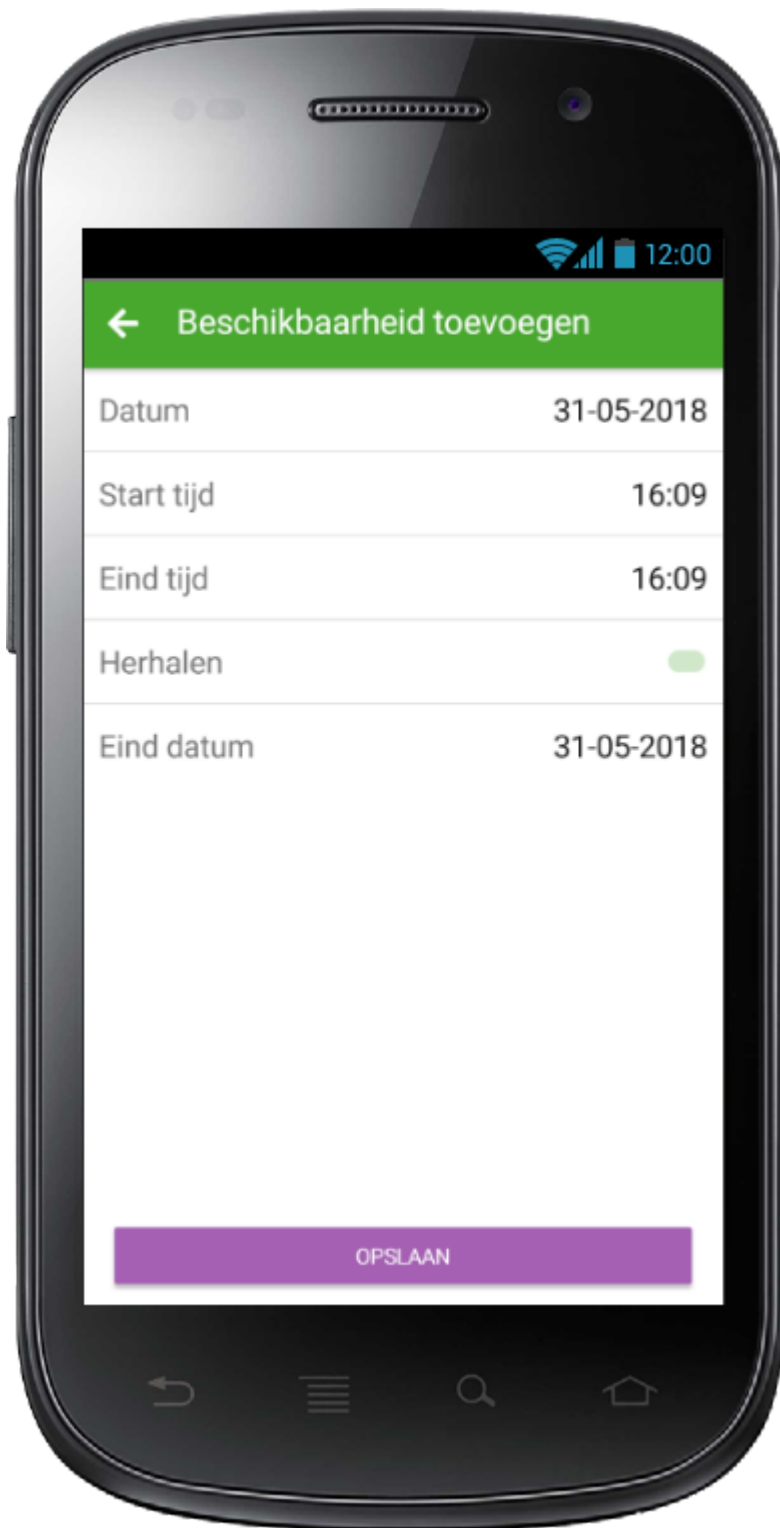
Testscenario's

- Beschikbaarheid toevoegen
- Beschikbaarheid verwijderen
- Meerdere verwijderen
- Beschikbaarheid aanpassen

Schermontwerpen



Schermontwerp 9



Schermontwerp 10