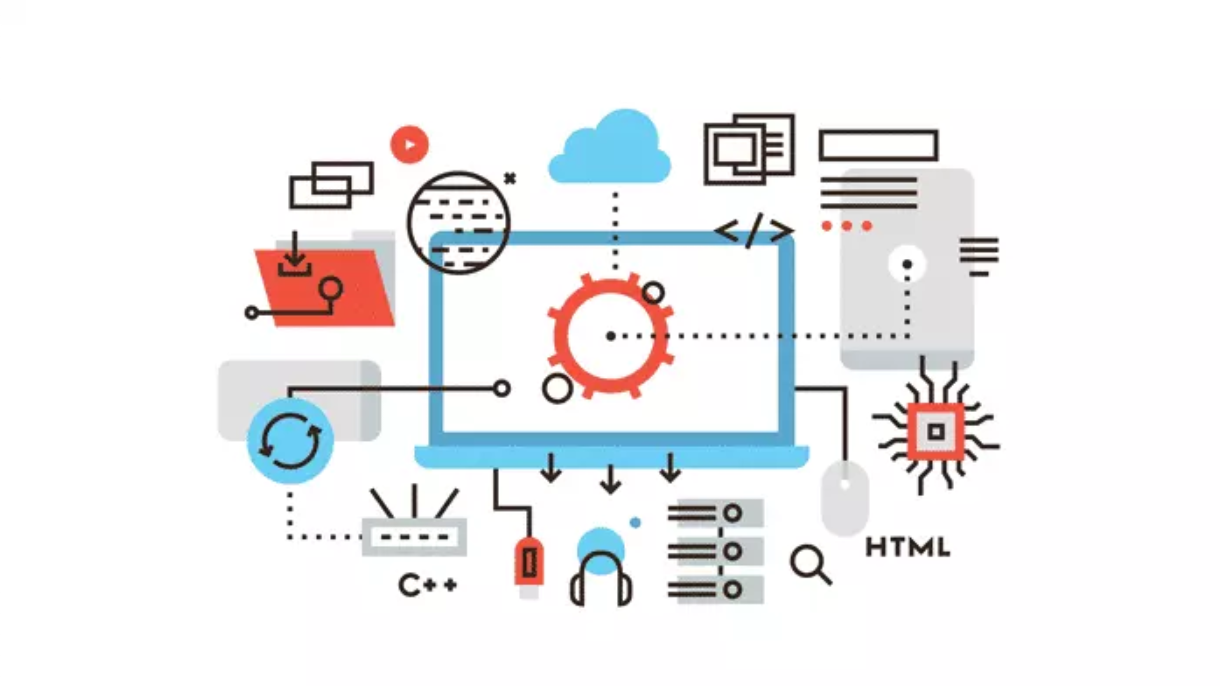
**Sjabloon 3**

Ontwerpen van software

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam): Yorick Klaasen

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): persoon van de Stamgroep

Datum: 09/12/24

Versie: 1

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc182471328)

[User Stories 4](#_Toc182471329)

[Gegevens (bijvoorbeeld ERD, klassendiagram, normaliseren) 5](#_Toc182471330)

[Gebruikersinterface (bv. usecasediagram, wireframes, mock-ups) 6](#_Toc182471331)

[Programmalogica (bijvoorbeeld activiteitendiagram, flowchart) 7](#_Toc182471332)

[Privacy en Security 8](#_Toc182471333)

# Inleiding

Maak een ontwerp voor de aan jou toegekende user stories.

Jouw ontwerp moet aansluiten op de wensen en eisen. Maak gebruik van minimaal één schematechniek per onderwerp.

1. Gegevens (bijvoorbeeld ERD, klassendiagram, normaliseren)
2. Gebruikersinterface (bijvoorbeeld usecasediagram, wireframes, mock-ups)
3. Programmalogica (bijvoorbeeld activiteitendiagram, flowchart).

Je deelontwerp bevat dus minimaal drie schematechnieken, zoals je die tijdens de opleiding geleerd hebt. Je mag er meer gebruiken om je ontwerp te ondersteunen. Het gebruik van een framework is toegestaan.

# User Stories

*Vanuit jullie taakverdeling heb je user stories toegedeeld gekregen. Geef hier jouw user stories weer waarvoor je een ontwerp gaat maken.*

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

# Gegevens (bijvoorbeeld ERD, klassendiagram, normaliseren)

*Plaats hier jouw gemaakte ontwerp(en) met betrekking tot gegevens.*

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

# Gebruikersinterface (bv. usecasediagram, wireframes, mock-ups)

*Plaats hier jouw gemaakte ontwerp(en) met betrekking tot de gebruikersinterface.*

A screenshot of a video game

Description automatically generated

# Programmalogica (bijvoorbeeld activiteitendiagram, flowchart)

*Plaats hier jouw gemaakte ontwerp(en) met betrekking tot de programmeerlogica.  
A diagram of a diagram

Description automatically generated*

# Privacy en Security

Onderbouw op basis van de onderstaande punten je ontwerpkeuzes op haalbaarheid, privacy en security.

Wij gaan met Json de volgende dingen opslaan.  
Mogelijke Achievements  
Tijd die je hebt gespeeld  
Total Score  
Target Kills

Kill Amount  
Highscore