|  |  |
| --- | --- |
| **Auteurs:** |  |
| Sander Jochems  Bram Swinkels |  |

|  |
| --- |
|  |
| Functioneel ontwerp |
| *Een stemwebsite voor de gemeenteverkiezingen* |

[](http://www.google.nl/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiTzdP406LPAhWDxxQKHa07DDYQjRwIBw&url=http://www.pcassistent.nl/nieuws/cartoon-fokke-en-sukke-eindelijk-de-helpdesk/&psig=AFQjCNFYwPfm9J7q_UfS6AEEHkC73pMFeQ&ust=1474618742544297)

**Inhoud**

[1. Inleiding 3](#_Toc462307114)

[2. Functionaliteiten 4](#_Toc462307115)

[3. Gebruikersschermen 5](#_Toc462307116)

[4. Navigatiestructuur 6](#_Toc462307117)

[5. Formulierontwerp 7](#_Toc462307118)

[6. Uitvoerontwerp 8](#_Toc462307119)

# Inleiding

*In dit ontwerp vind je een overzicht van de functionaliteiten waaraan de applicatie moet voldoen.*

# Functionaliteiten

*Hier vermeld je alle functionaliteiten (zie PvE) die de applicatie gaat bieden. Geef hierbij duidelijk aan wat eisen en wensen zijn (prioriteiten). Zorg er voor dat het ook voor niet vakgenoten duidelijk omschreven is.*

*Maak gebruik van lijsten en/of schema’s. Denk hierbij aan Use Cases, Flowcharts, DFD’s etc.*

# Gebruikersschermen

*Geef in één of meerdere schetsen aan, hoe de applicatie er uit gaat zien. In deze schets(en) moeten duidelijk de onderstaande punten naar voren komen:*

* *Lay-out applicatie* 
  + *Plaats menu*
  + *Plaats content*
  + *Enz.*
* *Opmaak* 
  + *Kleur gebruik*
  + *Lettertype*
  + *enz.*
* *Behaviours (indien van toepassing)*

# Navigatiestructuur

*Geef aan hoe er binnen de applicatie genavigeerd gaat worden. Geef hierbij in hoofdlijnen aan welke schermen/vensters er zijn binnen de applicatie en hoe deze in relatie met elkaar staan.*

# Formulierontwerp

*Geef, indien van toepassing, van elk venster aan welke gegevens er gebruikt worden. Laat in één of meerdere schetsen zien hoe deze gegevens worden weergegeven.*

# Uitvoerontwerp

*Beschrijf hoe de uitvoer / output van de applicatie is. Denk daarbij aan rapportages / overzichten / geluid en dergelijke.*