Analyse Document

Stan Akkermans

# Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave 1](#_Toc97730215)

[Inleiding 2](#_Toc97730216)

[Rollen 3](#_Toc97730217)

[Requirements 3](#_Toc97730218)

[Functional requirements 3](#_Toc97730219)

[Non-functional requirements 4](#_Toc97730220)

[MoSCoW-Methode 4](#_Toc97730221)

[Use cases 6](#_Toc97730222)

[Keuze technologie 9](#_Toc97730223)

# Inleiding

Project onderwerp: De Webshop

Project idee: Een webwinkel voor een dieren speciaalzaak (met name spinnen), waar de gebruiker producten kan inzien, kopen en recensies kan achterlaten.

# Rollen

De webshop heeft 3 rollen: een gebruiker, een klant en een admin.

**Gebruiker**: De gebruiker is iedereen die gebruik maakt van de website zonder ingelogd te zijn, deze kan producten inzien en opzoeken.

**Klant**: De klant kan hetzelfde als de gebruiker maar heeft een account en is ingelogd. De klant kan producten in zijn winkelmand plaatsen en verwijderen.

**Admin:** De admin (mits deze is ingelogd) kan alles wat een klant ook kan maar heeft ook admin rechten. De admin kan producten toevoegen, verwijderen en aanpassen.

# Requirements

## Functional requirements

\* **B** = beperking  
 **K**  = kenmerk

**FR-01** De gebruiker kan een product in de winkelmand zetten.

* **B-01.1** De gebruiker kan elk product maar één keer in zijn mand stoppen.
* **B-01.2** De gebruiker moet een aantal boven de 0 invoeren. (Standaard 1)
* **K-01.1** De gebruiker kan hoeveelheden selecteren van het product.

**FR-02** De gebruiker kan zijn winkelmand inzien.

* **B-02.2** De gebruiker kan alleen zijn eigen winkelmand inzien.

**FR-03** De gebruiker kan producten uit de winkelmand halen.

* **B-03.3** De gebruiker kan alleen producten uit zijn eigen winkelmand halen.

**FR-04** De gebruiker kan producten inzien.

* **K-04.4** Door op het product te klikken kom je op een pagina met informatie over het product.

**FR-05** De gebruiker kan inloggen.

* **B-05.1** De gebruiker dient een gebruikersnaam en wachtwoord in te vullen.
* **K-05.1** Als een admin inlogt krijgt deze het admin paneel te zien.
* **K-05.2** Als een klant inlogt krijgt hij de homepagina te zien.

**FR-06** De admin kan producten toevoegen.

* **B-06.1** De admin dient ingelogd te zijn.
* **B-06.2** Alle velden dienen ingevuld te zijn.
* **B-06.3** Elk product kan maar één keer toegevoegd worden.

**FR-07** De admin kan producten aanpassen.

**FR-08** De klant kan recensies achterlaten.

* **B-08.1** De klant moet ingelogd zijn.
* **B-08.2** Alle velden dienen ingevuld te zijn.

**FR-09** De gebruiker kan een account maken.

* **K-09.1** Elk account heeft een gebruikersnaam en wachtwoord.
* **K-09.2** Gebruikersnamen mogen maar één keer voorkomen.

## Non-functional requirements

**NFR-01** De code wordt geschreven met C# .Net.

**NFT-02** De gebruiker kan gemakkelijk producten vinden.

## MoSCoW-Methode

Om een duidelijk beeld te geven van wat belangrijk is binnen dit project worden de requirements ingedeeld via de MoSCoW-methode. Deze methode geeft inzicht over de prioriteit van een requirement.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MUST HAVE | SHOULD HAVE | COULD HAVE | WON’T HAVE |
| **FR-01** | **FR-03** | **FR-08** |  |
| **FR-02** | **FR-07** |  |  |
| **FR-04** |  |  |  |
| **FR-05** |  |  |  |
| **FR-06** |  |  |  |
| **FR-09** |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Use cases

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC01)** | Product in winkelmand |
| **Requirement(s)** | 1 |
| **Samenvatting** | De klant wil een product in zijn winkelmand plaatsen. |
| **Actor** | Klant |
| **Aanname** | De actor is ingelogd |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan interesse te hebben in een product. 2. Het systeem toont de juiste pagina met het product. 3. De actor geeft aan het product in zijn winkelmand te willen zetten.  (1) 4. Het systeem toont de winkelmand met het nieuwe product. |
| **Uitzondering** | 1. De klant heeft een aantal 0 of lager aangegeven. Toon melding en ga terug naar stap 3. |
| **Resultaat** | Het product is in de winkelmand toegevoegd. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC02)** | Winkelmand inzien |
| **Requirement(s)** | 2 |
| **Samenvatting** | De klant wil zijn winkelmand inzien. |
| **Actor** | Klant |
| **Aanname** | De actor is ingelogd |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan zijn winkelmand in te willen zien. 2. Het systeem toont de winkelmand van de klant. |
| **Uitzondering** | - |
| **Resultaat** | De actor kan zijn winkelmand inzien. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC03)** | Producten uit winkelmand halen |
| **Requirement(s)** | 3 |
| **Samenvatting** | De klant wil producten uit zijn winkelmand verwijderen. |
| **Actor** | Klant |
| **Aanname** | De actor is ingelogd |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan zijn winkelmand in te willen zien. 2. Het systeem toont de winkelmand van de klant. 3. De actor geeft aan een specifiek product uit de winkelmand te willen halen. 4. Het systeem haalt het product uit de winkelmand en toont de winkelmand opnieuw. |
| **Uitzondering** | - |
| **Resultaat** | De actor kan zijn winkelmand inzien. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC04)** | Producten inzien |
| **Requirement(s)** | 4 |
| **Samenvatting** | De klant wil een product inzien. |
| **Actor** | Klant |
| **Aanname** | De actor zit op de homepagina |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan interesse te hebben in een product. 2. Het systeem toont de pagina met het juiste product. |
| **Uitzondering** | - |
| **Resultaat** | De actor kan een product inzien. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC05)** | Inloggen |
| **Requirement(s)** | 5 |
| **Samenvatting** | De gebruiker wilt inloggen. |
| **Actor** | Klant, Admin |
| **Aanname** | De actor zit op de homepagina |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan in te willen loggen. 2. Het systeem toont de pagina voor het inloggen. 3. De actor voert de juiste gegevens in. 4. Het systeem controleert de gegevens en verwijst de actor door naar de home pagina (admin paneel als admin). |
| **Uitzondering** | - |
| **Resultaat** | De actor is ingelogd. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC06)** | Admin producten toevoegen |
| **Requirement(s)** | 6 |
| **Samenvatting** | De admin voegt een nieuw product toe aan de webshop. |
| **Actor** | Admin |
| **Aanname** | De actor zit op het admin paneel |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan een nieuw product aan te willen maken. 2. Het systeem toont de pagina voor nieuwe producten aanmaken. 3. De actor voert alle gevraagde gegevens in. 4. Het systeem controleert de invoer en toont de pagina met het nieuwe product. (1,2) |
| **Uitzondering** | 1. Een of meerdere velden zijn niet ingevuld, toon foutmelding en ga terug naar stap 3.  2. Het product bestaat al, toon foutmelding en ga terug naar stap 3. |
| **Resultaat** | Een nieuw product is toegevoegd. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC07)** | Admin producten wijzigen |
| **Requirement(s)** | 7 |
| **Samenvatting** | De admin wil gegevens van een product aanpassen. |
| **Actor** | Admin |
| **Aanname** | De actor zit op de homepagina |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan interesse te hebben in een product. 2. Het systeem toont de pagina met het juiste product. 3. De actor geeft aan het product te willen aanpassen. 4. Het systeem toont velden voor invoer bij het product. 5. De actor voert nieuwe gegevens in. 6. Het systeem toont het product met nieuwe gegevens. |
| **Uitzondering** | - |
| **Resultaat** | Het product is gewijzigd. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC08)** | Gebruiker recensies |
| **Requirement(s)** | 8 |
| **Samenvatting** | De klant wil een recensie achterlaten. |
| **Actor** | Klant |
| **Aanname** | De actor zit op de pagina van het product |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan een recensie achter te willen laten. 2. Het systeem toont de invoer en toont het product met de nieuwe recensie. (1) |
| **Uitzondering** | 1. De actor heeft niks ingevoerd, toon foutmelding en ga terug naar stap 1. |
| **Resultaat** | De klant heeft een recensie achtergelaten. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam (UC09)** | Account registreren |
| **Requirement(s)** | 9 |
| **Samenvatting** | De gebruiker wil een account aanmaken. |
| **Actor** | Gebruiker |
| **Aanname** | De actor zit op de login pagina |
| **Beschrijving** | 1. De actor geeft aan een account aan te willen maken. 2. Het systeem toont de registratie pagina. 3. De actor voert gegevens in. (1,2) |
| **Uitzondering** | 1. De actor heeft niks ingevoerd, toon foutmelding en ga terug naar stap 2 2. De ingevoerde gebruikersnaam bestaat al, toon foutmelding en ga terug naar stap 2. |
| **Resultaat** | De gebruiker heeft een account. |

# Keuze technologie

Voor het individuele project heb ik gekozen voor C# i.p.v. Java. De grootste rede hiervoor is omdat ik mijn kennis van C# wil verdiepen. Java ga ik nog wel toepassen in het groepsproject zodat ik meer ervaring heb met verschillende talen. Qua backend frameworks voor C# heb je eigenlijk maar twee opties waarvan er een wordt afgeraden. Je hebt .Net framework en .Net Core.   
.Net framework is de oudste van beide en werkt alleen binnen het windows systeem. De jongere .Net Core is daarnaast ook compitabel met Linux en macOS. Vanuit school wordt .Net Core dan ook sterk aangeraden en is deze keuze dan ook makkelijk gemaakt.

Javascript heeft veel verschillende frameworks daarom heb ik onderzoek gedaan naar de drie meest gebruikte frameworks op het moment en deze vergeleken.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Angular | Vue | React |
| Kennis | - | - | +/- |
| Leerbaarheid | - | -/+ | + |
| Populariteit | -/+ | -/+ | + |
| Compitabel .Net Core | + | + | + |
| Performance | +/- | + | +/- |

Na het onderzoek de matrix ingevuld te hebben blijkt React de beste keuze te zijn voor de front-end framework. React is de meest populaire framework op het moment en heeft als grootste pluspunt dat het gemakkelijk te leren zou moeten zijn.