Er moet du een functie komen om als gebruiker van het systeem in te loggen. Als de gebruiker is ingelogt moet hij de gegevens gebonden aan het terrein, medewerkers, spullen etc invullen. Als alle gegevens zijn ingevuld dan doet het systeem de rest. Gegevens moeten ook gewijzigd kunnen worden mocht er iets veranderen of fout zijn ingevoerd. Dit soort aanpassingen moeten door het systeem op ieder gewenst moment aanvaard kunnen worden. De beheerder moet ook gegevens in kunnen vullen om zo zijn code te testen. Verder moet de beheerder van het systeem een aparte inlogmethode hebben zodat hij fouten in de code kan verwijderen. Ook dit moet te allen tijde kunnen en tijdens het aanpassen dient de software gewoon nog te draaien.



|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Inloggegevens Creëren. |
| Samenvatting | De actor kan een uniek gegenereerde code aan een username koppelen. |
| Actor | Beheerder |
| Aanname | Moet ingelogd zijn. |
| Beschrijving | 1. Actor voert username voor de gebruiker in. 2. Actor bevestigd de keuze. 3. Er wordt een uniek wachtwoord gegenereerd. 4. Het wachtwoord wordt naar de gebruiker verzonden. [1] |
| Uitzondering | [1] Mocht er geen e-mail bekend zijn geef foutmelding. |
| Resultaat | Er is een gebruiker aangemaakt met een wachtwoord wat de beheerder niet weet. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Aanpassen. |
| Samenvatting | De actor kan de code aanpassen en opslaan |
| Actor | Beheerder |
| Aanname | Moet ingelogd zijn. |
| Beschrijving | 1. Actor past de code aan. 2. Actor slaat de code op. 3. Het systeem vraagt om een bevestiging. 4. Na het bevestigen is de code aangepast. |
| Uitzondering | - |
| Resultaat | De code is veranderd en opgeslagen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gegevens Invoeren. |
| Samenvatting | De actor kan gegevens invoeren die aan zijn plaats/spullen/medewerkers etc zijn gebonden (Bijvoorbeeld het aantal plaatsen). |
| Actor | Beheerder, Gebruiker |
| Aanname | Moet ingelogd zijn. |
| Beschrijving | 1. De actor krijgt een lijst te zien waar hij de gegevens in kan voeren. 2. Actor voert gegevens in [1]. 3. Actor bevestigd. 4. De gegevens zijn in het systeem verwerkt. |
| Uitzondering | [1] Indien er al iets stond ingevuld wijzig de vorige waarde. |
| Resultaat | De lijst met gegevens zijn opgeslagen en verwerkt in het systeem. |