**Rooster App**

**Prototype toelichting volgordelijkheid**

Leerlingen: Teun Aarts, Jorrit Meeuwissen

Klas: RIO4-MED3A Datum: 23-02-2017

SLB: Piet van Steen Opdrachtgever: WallWei

School: Radiuscollege

Jaar: 2016-2017

Bedrijf: JT Development

Inhoud

[Titelvervolgblad 2](#_Toc475629182)

[Prototype toelichting volgordelijkheid 3](#_Toc475629183)

[Leerling: 3](#_Toc475629184)

[Docent: 3](#_Toc475629185)

[Roostermaker: 4](#_Toc475629186)

[Admin: 4](#_Toc475629187)

# Titelvervolgblad

**Titel verslag** : Prototype toelichting volgordelijkheid

**Project naam** : Rooster App

**Naam** **leerlingen** : Jorrit Meeuwissen, Teun Aarts

**E-mail** **adressen**  : [D206218@edu.rocwb.nl](mailto:D206218@edu.rocwb.nl)

D195250@edu.rocwb.nl

**Mobiele** **nummer** **leerlingen** : 06-39 11 06 62, +31641774751

**Groep** : RIO4-MED3A

**OV-nummers** : D206218

**Schooljaar** : 2016-2017

**Datum** : 23-02-2017



**Handtekeningen groepsleden** : ……………………… ………………………..

**Naam** **opdrachtgever-bedrijf** : WallWei

**Adres opdrachtgever -bedrijf** : Terheijdenseweg 350

**Postcode opdrachtgever -bedrijf** : 4826 AA Breda

**Naam opdrachtgever** : Jia Yun Kuo

**Handtekening opdrachtgever** : ………………………………………………..

**Beoordeling opdrachtgever** : ………………………………………………..

**Opmerking opdrachtgever** : ……………………………………………………………………………………..

……………………………………………………………………………………..

……………………………………………………………………………………..

# Prototype toelichting volgordelijkheid

## Leerling:

*Lessen Bekijken:*

1. Als de leerling een les wilt bekijken moet de leerling eerst inloggen op het inlogscherm die te zien is op wireframe 1.
2. Nadat de leerling is ingelogd komt hij op het rooster terecht dit is te zien op wireframe 2.
3. Als de leerling de details van een les wilt zien moet hij op een les drukken dan komt hij op het scherm met de lesdetails zoals op wireframe 4

*Absentie:*

1. Als de leerling zijn absentie wil doorvoeren moet hij eerst inloggen op het inlogscherm die te zien is op wireframe 1
2. Nadat de leerling is ingelogd komt hij op het rooster terecht dit is te zien op wireframe 2.
3. Dan moet de leerling op het menu knop drukken. Nadat hij daar op gedrukt heeft opent het menu zoals te zien op wireframe 3.
4. Vanuit het menu moet de leerling op absentie drukken. Daarna komt hij op een overzicht van al zijn ingevoerde absenties zoals op wireframe 9.
5. Om een absentie toe te voegen moet de leerling op het + teken drukken.

Dan kom hij op wireframe 10 waar hij een nieuwe absentie door kan voeren.

## Docent:

*Lessen bekijken:*

1. Als de docent een les wilt bekijken moet de docent eerst inloggen op het inlogscherm die te zien is op wireframe 1.
2. Nadat de docent is ingelogd komt hij op het rooster terecht dit is te zien op wireframe 2.
3. Als de docent de details van een les wilt zien moet hij op een les drukken dan komt hij op het scherm met de lesdetails zoals op wireframe 4

*Lesdetails wijzigen:*

4. De docent moet op de knop les wijzigen drukken dan komt hij op wireframe 6 waar hij de details kan wijzigen van de les.

*Aanwezigheid:*

4. De docent moet op de knop aanwezigheid drukken dan komt hij op wireframe 5 waar hij de aanwezigheid kan invoeren van de leerlingen

*Absentie:*

1. Als de docent absentie wil goedkeuren moet hij eerst inloggen dat moet hij doen op het inlogscherm zoals bij wireframe 1.
2. Nadat de docent is ingelogd komt hij op het rooster terecht dit is te zien op wireframe 2.
3. Dan moet de docent op het menu knop drukken. Nadat hij daarop gedrukt heeft opent het menu zoals te zien op wireframe 3.
4. Dan moet de docent op de absentie knop drukken dan gaat naar het absentie scherm waar alle absenties van de leerlingen zijn weergegeven zoals op wireframe 7.
5. Als de docent dan op een absentie klikt krijgt hij de details van de de absentie te zien met de datum en reden en uitleg en daar kan hij de absentie goed of afkeuren dit is ook te zien op wireframe 8

## Roostermaker:

*CRUD klassen, lessen en lokalen:*

1. Om de klassen, lessen of lokalen te CRUD moet de Roostermaker eerst inloggen. Dit kan hij doen op het inlogscherm bij wireframe 1.
2. Na het inloggen komt de roostermaker op een scherm waar hij kan kiezen om iets te gaan doen met klassen, lessen of lokalen. Net zoals bij wireframe 16.
3. Als hij dan op 1 van de items klikt komt hij bij een lijst met alle items van dat soort. Bijvoorbeeld als je op klassen hebt gedrukt krijg je nu een overzicht van alle klassen. Daar kan je ook zoeken op klassen met de zoekbalk. Dit is te zien op wireframe 17.
4. Als de roostermaker op de + knop drukt komt hij op het scherm om een item toe te voegen. Dit is te zien op wireframe 18

## Admin:

*CRUD gebruikers:*

1. Om iets te kunnen doen als Admin moet hij eerst inloggen dit kan hij doen op het inlogscherm, zoals te zien op wireframe 1.
2. Als de Admin heeft ingelogd komt hij op een overzicht waar hij uit kan kiezen wat hij gaat doen. Dit is te zien op wireframe 11.
3. Om naar gebruikers te gaan moet hij op de knop docenten of leerlingen drukken. Als hij daar op heeft gedrukt komt hij op een lijst met gebruikers waar hij ook een zoekbalk heeft om te zoeken naar een gebruiker. Dit is ook te zien op wireframe 12.
4. Als de admin op de + knop drukt komt hij op een scherm waar hij een gebruiker kan aanmaken. Ook als hij op een naam klikt kan hij daar de gegevens van de gebruiker wijzigen. Dit is te zien op wireframe 13.

*CRUD Klassen, lessen of Lokalen:*

1. Om iets te kunnen doen als Admin moet hij eerst inloggen dit kan hij doen op het inlogscherm, zoals te zien op wireframe 1.
2. Als de Admin heeft ingelogd komt hij op een overzicht waar hij uit kan kiezen wat hij gaat doen. Dit is te zien op wireframe 11.
3. In het overzicht kan de admin op klassen of lokalen klikken om naar een overzicht te gaan van alle klassen of lokalen met een zoekbalk om te zoeken naar een item. Dit is te zien op wireframe 14.
4. Als hij dan op de + knop drukt kan hij een klas of lokaal aanmaken. Dit is te zien op wireframe 18.

*Klasdetails:*

1. Om iets te kunnen doen als Admin moet hij eerst inloggen dit kan hij doen op het inlogscherm, zoals te zien op wireframe 1.
2. Als de Admin heeft ingelogd komt hij op een overzicht waar hij uit kan kiezen wat hij gaat doen. Dit is te zien op wireframe 11.
3. Als hij dan op klassen drukt bij het overzicht gaat hij naar een lijst met alle klassen toe en daar zit ook een zoekfunctie om te zoeken naar een specifieke klas. Dit is te zien op wireframe 14
4. Als de admin op een klas drukt krijgt hij een rooster te zien met al de lessen van die klas. Er zit ook een tab om naar de leerlingen te gaan. Als je daarop drukt krijg je een lijst met leerlingen te zien die in die klas zitten. Dit is te zien op wireframe 15