

TTC WESTEL

TEAM: MCL1

**DOCENTEN: BARTHOLOMEUS HANS | DILLIEN LENA | LAURIEN
STROOBANTS**

KLANT: MICHAËL CLOOTS

VAK: SKILLS INTEGRATION LAB 2 | COMMUNICATION SKILLS 2

Analyse en ontwerprapport

Yme Clonen,
Thomas De Clerck,
Mauro Leonardo,
Yorick Peeters,
Jaro Wagener,
Brent Janssen

Inhoudsopgave

INLEIDING	3
1. EISENANALYSE	4
1.1. Functionele eisen	5
1.1.1. Use Case Diagram	5
1.1.2. Use Case Beschrijvingen	6
1.1.2.1. Use case Login (Brent)	6
1.1.2.2. Use case Account aanmaken (Thomas)	6
1.1.2.3. Use case Seizoen inschrijven (Thomas)	7
1.1.2.4. Use case Aanwezigheid indienen (Jaro)	7
1.1.2.5. Use case Wedstrijd slots indienen (Jaro)	8
1.1.2.6. Use case Materiaal beheren (Yme)	8
1.1.2.7. Use case Trainingen inplannen (Yme)	9
1.1.2.8. Use case Ploegopstellingen genereren (Mauro)	9
1.1.2.9. Use case Live score ingeven (Yorick)	10
1.1.2.10. Use case Competitie data beheren (Mauro)	10
1.1.2.11. Use case Inschrijvingen keuren (Mauro)	11
1.1.2.12. Use case Leden beheren (Mauro)	11
1.1.2.13. Use case Mails beheren (Mauro)	11
1.1.2.14. Use case Lidmaatschap beheren (Mauro)	12
1.1.2.15. Use case Seizoen beheren (Yme)	12
1.2. Niet-functionele eisen	13
2. PRIORITEIT PER FUNCTIONALITEIT	14
3. BIBLIOGRAPHY	15
4. JARGON LIJST:	15
5. TABLE OF FIGURES	15
6. CONCLUSIE	16

Inleiding

Dit document geeft een overzicht van het project van Michaël Cloots, een bestuurslid van tafeltennisclub TTC Westel, die een systeem wilde ontwikkelen om de operationele processen van de club te stroomlijnen en te digitaliseren. Het systeem is bedoeld om verschillende aspecten van de club te ondersteunen, zoals ledenbeheer, inschrijvingen, wedstrijdplanning en communicatie.

De eisenanalyse vormt een cruciaal onderdeel van dit rapport en biedt een uitgebreide beschrijving van de functionele en niet-functionele eisen van het systeem. Deze eisen zijn vastgesteld op basis van overleg met de klant en een analyse van de behoeften van de gebruikers.

De functionele eisen beschrijven de specifieke mogelijkheden van het systeem, zoals het beheren van lidmaatschappen, het inplannen van trainingen, en het genereren van ploegopstellingen. Deze eisen worden gevisualiseerd met behulp van een **use case diagram** en worden ondersteund door gedetailleerde beschrijvingen van elk individueel proces.

De niet-functionele eisen leggen de nadruk op aspecten zoals prestatie, gebruiksvriendelijkheid, beveiliging en beschikbaarheid van het systeem. Deze kenmerken garanderen dat het systeem niet alleen functioneel is, maar ook voldoet aan de kwaliteitsnormen en verwachtingen van de gebruikers.

Het **use case diagram** biedt een visuele weergave van de interacties tussen de actoren (gebruikers) en het systeem. Het diagram illustreert duidelijk de grenzen van het systeem en de verschillende functionaliteiten die voor de gebruikers beschikbaar zijn. De structuur van het diagram is overzichtelijk en maakt gebruik van kleurcodes om de diverse categorieën of secties te onderscheiden.

Voor elk van de functionaliteiten in het systeem is een gedetailleerde **use case beschrijving** opgesteld. Deze beschrijvingen bevatten onder meer de precondities, de normale processtroom, alternatieve scenario's en koppelingen naar prototypen. Dit biedt een volledig inzicht in hoe het systeem moet functioneren in verschillende situaties.

De functionaliteiten van het systeem zijn geprioriteerd op basis van hun belang en noodzaak voor het succes van het project. Dit wordt weergegeven in de categorieën **Must have**, **Should have**, **Could have**, en **Won't have**. Deze classificatie helpt bij het efficiënt plannen en implementeren van de belangrijkste functionaliteiten.

De bibliografie bevat een overzicht van alle bronnen die tijdens het project zijn geraadpleegd. Dit omvat onder andere technische documentatie, online hulpmiddelen en feedback van docenten en andere experts.

In de jargonlijst worden de technische termen en concepten die in dit document worden gebruikt uitgelegd. Dit biedt context en zorgt ervoor dat het rapport toegankelijk blijft voor een breder publiek, waaronder niet-technische stakeholders.

(Deepl.com, 2024) (OpenAI, 2024)

1. Eisenanalyse

Dit deel van het rapport presenteert het *use case diagram* met bijbehorende *use cases* en *use case descriptions* in chronologische volgorde. Deze aanpak biedt een efficiënte en beknopte weergave van de interpretatie van de besprekingen met de klant, Michaël Cloots. Daarnaast worden de niet-functionele eisen van het project besproken om een completer beeld te schetsen van de projectvereisten.

Use Case Diagram en Beschrijvingen

Het *use case diagram* visualiseert de interacties tussen *actoren* en het *systeem*, waarbij elke *use case* een specifieke functionaliteit vertegenwoordigt. De chronologische presentatie van de *use cases* en hun beschrijvingen volgt de logische flow van het systeem.

Niet-Functionele Eisen

De niet-functionele eisen definiëren de kwaliteitsattributen en operationele eigenschappen van het systeem. Deze omvatten bijvoorbeeld:

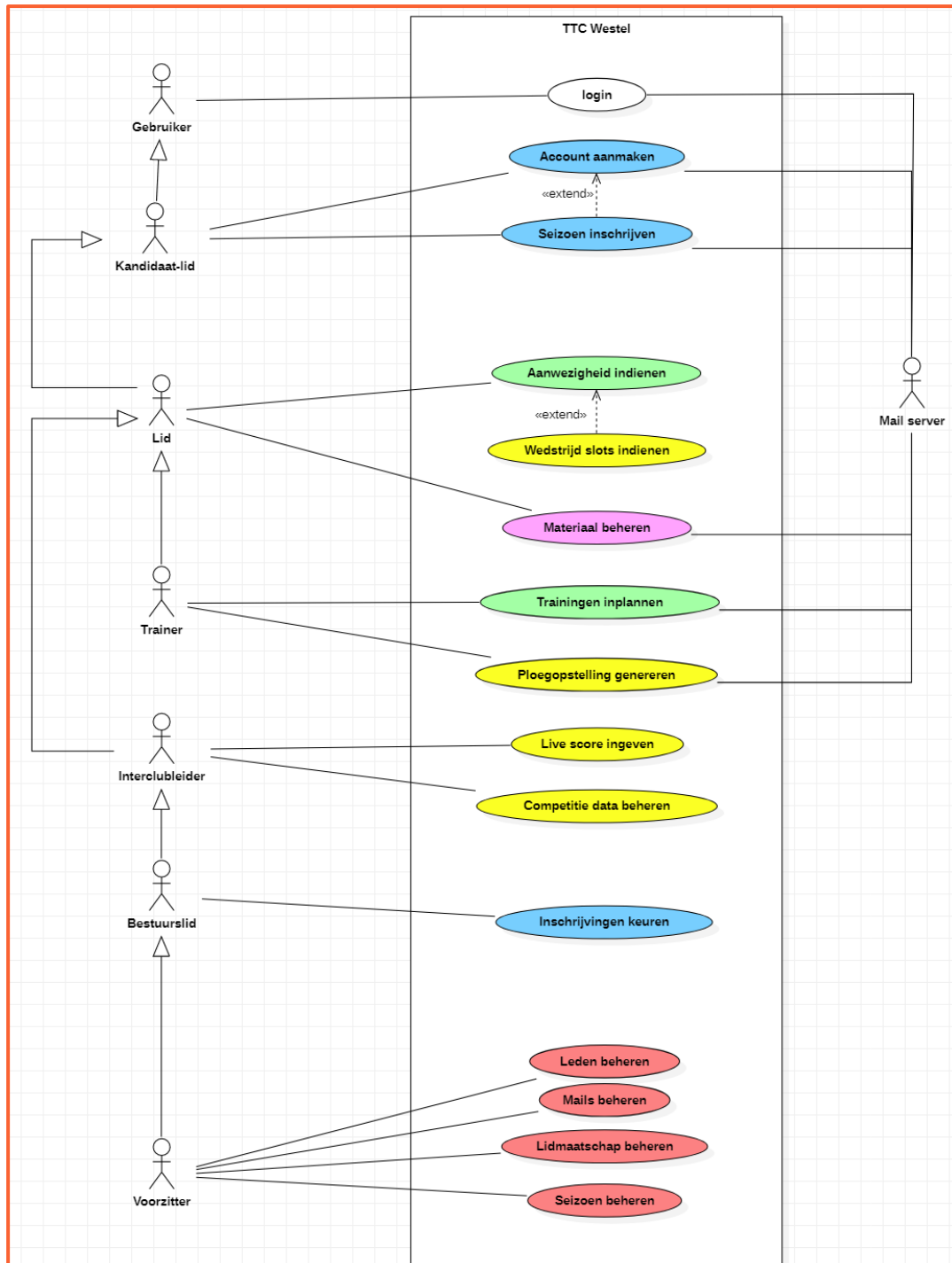
- **Performance:** Het systeem moet efficiënt presteren onder verschillende belastingen.
- **Beschikbaarheid:** Er worden eisen gesteld aan de uptime en toegankelijkheid van het systeem.
 - **Gebruiksgemak:** De interface moet intuïtief en gebruiksvriendelijk zijn.
 - **Beveiliging:** Adequate beveiligingsmaatregelen moeten geïmplementeerd worden.

(Deepl.com, 2024) (OpenAI, 2024) (Docenten, 2024) (Stroobants, 2024)

1.1. Functionele eisen

1.1.1. Use Case Diagram

Figuur 1 Visualizing User Interactions: Use Case Diagram for TTC Westel's New Website



(Thomas More, 2024)

1.1.2. Use Case Beschrijvingen

1.1.2.1. Use case Login (Brent)

Functionaliteit: Als lid, kan ik inloggen.

Preconditie: Lid moet geregistreerd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont de inlog velden voor gebruikersnaam en wachtwoord. Actor vult gebruikersnaam en wachtwoord in. Actor klikt op login. Het systeem controleert de inloggegevens en leidt de actor naar de hoofdpagina.

Alternatieven:

Wachtwoord vergeten: De actor is zijn/haar wachtwoord vergeten. De actor kan klikken op “wachtwoord vergeten”. Het systeem geeft instructies per e-mail aan de actor om het wachtwoord te resetten.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=3%3A927&node-id=162-7499&node-type=canvas&viewport=193%2C445%2C0.14&t=jQBtKE4dIFc3RUTA-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=162%3A7499>

1.1.2.2. Use case Account aanmaken (Thomas)

Functionaliteit: Als kandidaat-lid, kan ik een account aanmaken.

Normale flow:

Het systeem toont een invulformulier (naam, achternaam, e-mail, wachtwoord, telefoonnummer) om een account aan te kunnen maken. De actor vult deze lijst in en conformeert dit. Het systeem maakt het account aan en geeft een succes bericht weer aan de actor en stuurt een bevestiging mail naar de actor.

Alternatieven:

E-mail bestaat niet: Als de actor zijn e-mail fout in geeft gaat het systeem een foutmelding tonen dat de gegeven e-mail niet klopt.

Tegelijkertijd inschrijven: Als de actor ervoor kiest om ook in te schrijven voor een seizoen wisselt het systeem naar de use case “Seizoen inschrijven”

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=16%3A2&node-id=341-1359&node-type=frame&viewport=-813%2C319%2C0.35&t=qS4W8AybDPWTqmTU-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=162%3A20027>

1.1.2.3. Use case Seizoen inschrijven (Thomas)

Functionaliteit: Als kandidaat-lid, kan ik me in een seizoen inschrijven.

Normale flow:

Het systeem geeft de seizoen inschrijving weer. De actor selecteert het seizoen waar hij zich voor wil inschrijven. Het systeem vraagt wat voor type lid hij/zij wil worden voor dit seizoen. De actor kiest zijn type lid voor dat seizoen. Het systeem toont een succes bericht en stuurt een e-mail met instructies voor in te schrijven. De actor is ingeschreven.

Alternatieven:

Seizoen inschrijving zijn gesloten: Als het seizoen begonnen is zal het systeem meegeven dat je je niet meer kunt inschrijven voor dat seizoen.

Actor moet account aanmaken: Als de actor tijdens de inschrijving geen account heeft veranderd het systeem naar de use case "Account aanmaken".

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=16%3A3&node-id=376-915&node-type=frame&viewport=-361%2C492%2C0.39&t=OU5oWKfTrIY6AuRf-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed>

1.1.2.4. Use case Aanwezigheid indienen (Jaro)

Functionaliteit: Als lid, kan ik mijn aanwezigheid indienen.

Preconditie: Lid moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een lijst van opkomende trainingsdagen en leden die naar die training kunnen komen. De actor geeft aan dat die zijn aanwezigheid voor trainingen doorgeven, het systeem zal dan een lijst tonen met opkomende trainingsdagen. De actor kan dan per trainingsdag aangeven of hij/zij kan komen en bij elke training een opmerking achterlaten.

Alternatieven:

(Reserve) Competitie leden: Als de actor beslist of hij/zij zijn aanwezigheid voor wedstrijden wil ingeven wisselt het systeem naar de use case "Wedstrijd slots indienen"

Link naar prototype:

<https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=2%3A13&node-id=109-1119&node-type=frame&t=e2GiUeW3E09sNjUf-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=2%3A553>

1.1.2.5. Use case Wedstrijd slots indienen (Jaro)

Functionaliteit: Als lid, kan ik wedstrijd slots indienen.

Preconditie: Lid moet ingelogd zijn. Lid moet een reservecompetitie of competitie lid zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een lijst van opkomende wedstrijddagen en de personen die aanwezig kunnen zijn op de wedstrijd. De actor geeft aan dat hij/zij zijn eigen aanwezigheid voor wedstrijden wil aangeven. Het systeem zal een lijst tonen van opkomende wedstrijddagen, de actor kan vervolgens aangeven of die aanwezig kan zijn op die wedstrijddag of niet en krijgt ook de optie om een opmerking achter te laten als die kan komen.

Alternatieven:

Deadline voor aanmelden is verstreken: Het systeem zal deze wedstrijd datum niet meer tonen tussen de lijst.

Link naar prototype:

<https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8?page-id=2%3A15&node-id=159-503&node-type=frame&t=e2GiUeW3E09sNjUf-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed>

1.1.2.6. Use case Materiaal beheren (Yme)

Functionaliteit: Als lid, kan ik materialen aangeven.

Preconditie: Lid moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een lijst van de al ingevulde/aangekochte materialen en een invoerknop. De actor klikt op de invoerknop en vult dit in en bevestigt. Het systeem stuurt een bevestigingsmail dat de invulling gelukt is en zet de materialen in de lijst.

Alternatieven:

Interclubleider wil gaan kopen: Het systeem toont een aankoop knop. De actor klikt op de aankoop knop en bevestigt. Het systeem haalt de beschikbare materialen uit de aankoop velt.

Link naar prototype:

<https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=3%3A4&node-id=1-60&node-type=frame&viewport=439%2C139%2C0.14&t=bfADIS0rKyNPkl2l-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=1%3A60&show-prototype-sidebar=1>

1.1.2.7. Use case Trainingen inplannen (Yme)

Functionaliteit: Als trainer, kan ik trainingen inplannen.

Preconditie: trainer moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een kalender van verschillende opkomende datums. De actor kiest een datum uit, vult de tijd in en bevestigt. Het systeem laat een bevestiging zien. De actor bevestigt dit. Het systeem stuurt per e-mail naar alle betrokken leden een bevestiging.

Alternatieven:

Vaste training ingepland door een andere trainer: Het systeem geeft aan wanneer er al een training gepland is op een bepaalde dag door een andere trainer.

Herhalende datum: Het systeem toont een “herhaald” knop. De actor klikt hierop en vult het in.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=1%3A59&node-id=159-10930&node-type=frame&viewport=344%2C181%2C0.12&t=kCQcSJ6Qv8ps0cq9-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=159%3A10930>

1.1.2.8. Use case Ploegopstellingen genereren (Mauro)

Functionaliteit:

Als interclubleider, kan ik ploegopstellingen genereren.

Preconditie:

Interclubleider moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een kalender met speeldagen en de volgende speeldag. De actor kiest de speeldag waar hij ploegopstellingen voor wil genereren. Het systeem toont de lijst van alle ploegen die moeten spelen op die speeldag. De actor kiest om ploegopstellingen te genereren. Het systeem toont een voorstel met gegenereerde ploegopstellingen. De actor bevestigt deze ploegopstellingen. Het systeem toont opnieuw de lijst van alle ploegopstellingen voor die speeldag en stuurt een mail naar alle spelers die in de gegenereerde ploegen zitten.

Alternatieven:

Speler handmatig toevoegen: De actor kiest om de spelers in een ploeg aan te passen en kiest om een speler toe te voegen. Het systeem toont een lijst met alle spelers die mogelijks aan de ploeg kunnen worden toegevoegd. De actor voegt spelers toe en slaat op. Het systeem stuurt een mail naar alle toegevoegde leden.

Spelers handmatig verwijderen: De actor kiest ervoor om een ploeg aan te passen en verwijdert een speler. Het systeem toont opnieuw de spelers maar ditmaal zonder de zonet verwijderde speler. De actor kiest om de ploegopstelling op te slaan en het systeem verstuurt een mail naar de zonet verwijderde speler.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=18%3A2&node-id=798-1121&node-type=frame&viewport=1908%2C207%2C0.22&t=iDmAWNhh7lg0N2i6-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=798%3A1121&show-prototype-side-bar=1>

1.1.2.9. Use case Live score ingeven (Yorick)

Functionaliteit: Als interclubleider, kan ik de Live scores ingeven.

Preconditie: Interclubleider moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont de maandkalender van alle wedstrijden en de eerstkomende wedstrijd. Actor kiest ervoor om de wedstrijd te bekijken. Het systeem toont de ploeg die de wedstrijd speelt. Actor kiest voor de scores in te geven. Het systeem vraagt 4 namen van tegenstanders. Actor vult in en bevestigt. Het systeem toont alle matches per status. Actor vult score aan en bevestigt per match. Het systeem verandert status van match.

Alternatieven:

Score weergeven: De actor kiest ervoor om de score te weergeven. Het systeem toont beeld met de scores van de wedstrijd, de ronde, tijdsduur en de groepen.

Link naar prototype:

<https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=1454%3A2783&node-id=1454-4599&node-type=canvas&viewport=402%2C456%2C0.38&t=F0o2sCoN7puMH8ye-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=1454%3A4599>

1.1.2.10. Use case Competitie data beheren (Mauro)

Functionaliteit: Als interclubleider, kan ik competitiedata beheren (CRUD).

Preconditie: Interclubleider moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een lijst van alle competitiewedstrijden. De actor kiest ervoor om een wedstrijd toe te voegen. Het systeem toont een lijst van velden die ingevuld moeten worden (Tegenstander, de afdeling, datum en tijd, locatie). De gebruiker vult de velden in en bevestigt. Het systeem toont opnieuw de lijst met competitiewedstrijden, maar ditmaal inclusief de zonet toegevoegde wedstrijden.

Alternatieven:

Wedstrijd wijzigen: De actor kiest om een wedstrijd te wijzigen waarna hij de tegenstander, de afdeling, de datum en het uur, en de locatie van de wedstrijd kan aanpassen.

Wedstrijd verwijderen: De actor kiest om een wedstrijd uit het systeem te verwijderen en bevestigt. Het systeem toont opnieuw een lijst met competitiewedstrijden, maar ditmaal inclusief de zonet toegevoegde wedstrijden.

Link naar prototype:

<https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=11%3A301&node-id=535-9742&node-type=frame&viewport=191%2C383%2C0.23&t=XkIsC5XVmdseKleZ-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=583%3A5350>

1.1.2.11. Use case Inschrijvingen keuren (Mauro)

Functionaliteit: Als bestuurslid, kan ik inschrijvingen keuren.

Preconditie: Bestuurslid moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Het systeem toont een lijst met alle inschrijvingen die gemaakt zijn dit seizoen. Het bestuurslid kan aangeven of de betaling van die inschrijving is ontvangen of niet. Het systeem zal als de betaling is ontvangen een knop tonen waarbij het bestuurslid de inschrijvingen kan keuren of afkeuren.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8?page-id=11%3A5085&node-id=488-5959&node-type=frame&t=EY1Q0TsvBRa39CKT-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed>

1.1.2.12. Use case Leden beheren (Mauro)

Functionaliteit: Als voorzitter, kan ik leden beheren.

Preconditie: Voorzitter moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Verloopt analoog met competitiedata beheren, met als verschil: i.p.v. de competitiewedstrijd data, de basisinformatie, het e-mailadres, het telefoonnummer, de index en het klassement van het lid.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=11%3A301&node-id=535-9742&node-type=frame&viewport=191%2C383%2C0.23&t=XklsC5XVmdseKleZ-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=583%3A5350>

1.1.2.13. Use case Mails beheren (Mauro)

Functionaliteit: Als voorzitter, kan ik mails beheren.

Preconditie: Voorzitter moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Verloopt analoog met competitiedata beheren, met als verschil: i.p.v. de competitiewedstrijd data, de naam van de mail en de mail lay-out.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=11%3A301&node-id=535-9742&node-type=frame&viewport=191%2C383%2C0.23&t=XklsC5XVmdseKleZ-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=583%3A5350>

1.1.2.14. Use case Lidmaatschap beheren (Mauro)

Functionaliteit: Als voorzitter, kan ik de verschillende lidmaatschappen beheren.

Preconditie: Voorzitter moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Verloopt analoog met competitiedata beheren, met als verschil: i.p.v. de competitiewedstrijd data, de benaming van het lidmaatschap en het bedrag van het lidgeld voor dat lidmaatschap.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=11%3A301&node-id=535-9742&node-type=frame&viewport=191%2C383%2C0.23&t=XklsC5XVmdseKleZ-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=583%3A5350>

1.1.2.15. Use case Seizoen beheren (Yme)

Functionaliteit: Als voorzitter, kan ik het seizoen beheren.

Preconditie:

Voorzitter moet ingelogd zijn.

Normale flow:

Verloopt analoog met competitiedata beheren, met als verschil: i.p.v. de competitiewedstrijd data, het jaar van het seizoen.

Link naar prototype: <https://www.figma.com/proto/ENWPbK3OdvOpS01gUCWjB8/TTC-Westel?page-id=11%3A301&node-id=535-9742&node-type=frame&viewport=191%2C383%2C0.23&t=XklsC5XVmdseKleZ-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=583%3A5350>

(Deepl.com, 2024) (Perplexity, 2023) (OpenAI, 2024)

1.2. Niet-functionele eisen

Kleurenpalet

Als achtergrond kleur zullen we de kleur **#F2F2F2** gebruiken. De hoofdkleur **#E93322** wordt gebruikt om accenten te leggen op de website, zoals opvallende teksten en interactieve elementen zoals knoppen, om de aandacht van gebruikers subtiel te trekken en consistentie in het ontwerp te waarborgen. De secundaire kleur **#7BBCC4** heeft hetzelfde doel als de hoofdkleur, maar kan gebruikt worden als alternatief. Voor de achtergrond van de header en de footer wordt er gewoon de standaardkleur wit gebruikt. De tekst over de pagina's krijgen de kleur **#141414**. Als er een dropdown wordt gebruikt wordt er de witte kleur **#F9FAFB** gebruikt als achtergrondkleur.

# F2F2F2	#E93322	#7BBCC4	#141414	#F9FAFB
----------	---------	---------	---------	---------

Lettergroottes

Over de site zullen we het lettertype **inter** gebruiken, in de header zal deze de grootte van **16px** krijgen, de titels op de site zullen een lettergrote krijgen van **36px** en zullen **vetgedrukt** zijn. Voor de rest van de tekst zal er een lettertype van **20px** worden aangehouden.

Button

Voor de knoppen die we op de site zullen gebruiken gaan we de kleur **#E93322** gebruiken voor de knoppen die moeten opvallen (zoals een knop om te bevestigen) en de kleur **#7BBCC4** gebruiken voor knoppen die wat minder mogen opvallen (zoals een knop om te annuleren). Op elke knop staat een border-radius van **8px** ingesteld en een lettergrootte van **16px**.

Button (in enkel popup)

Voor de knoppen die op een popup zullen staan, gaan we dezelfde kleuren gebruiken als de gewone knoppen. Enkel zal het lettertype **vetgedrukt** zijn en de lettergrootte zal verhoogd worden naar **22px**, de borderradius blijft **8px**.

Programmeertaal

De codetalen die het meeste gebruikt zullen worden, zijn PHP, html, alpine.js, tailwindcss.

Database

Wij zullen sql lite gebruiken als database.

Aantal gebruikers

Het aantal gebruikers dat gebruik zal maken van deze website kan niet direct worden bepaald. In ieder geval zullen alle clubleden van TTC Westel gebruik maken van deze website en evenals nieuwe leden.

(Deepl.com, 2024)

2. Prioriteit per functionaliteit

Figuur 2 MoSCoW

M - Must have: Non-negotiable, primary need	Login, Account aanmaken, Seizoen inschrijven, Herinschrijven indienen Aanwezigheid indienen, Trainingen inplannen, Inschrijvingen keuren,
S - Should have: highly desirable, very important	Wedstrijd slots indienen, Inschrijvingen keuren,
C - Could have: Nice to have, optional	Materiaal beheren, Ploegopstellingen genereren, Live score ingeven, Competitie data beheren, Leden beheren, Mails beheren, Lidmaatschap beheren, Seizoen beheren
W - Won't have: Not necessary (for now)	Chat-systeem, AI-integratie

(Deepl.com, 2024)

3. Bibliography

DeepL.com. (2024, 11 04). Opgehaald van <https://www.deepl.com/en/translator>
Docenten, S. 2. (2024). *Canvas*. Opgehaald van 2 ITF - Skills Integration Lab 2 (Z26699, Z26722 | 2024)Modules: <https://thomasmore.instructure.com/courses/42169/modules>
OpenAI, C. . (2024, 11 27). *Chatgpt*. Opgehaald van Chatgpt: <https://chatgpt.com/>
Perplexity. (2023). *perplexity.ai*. Opgehaald van perplexity: <https://www.perplexity.ai/>
Stroobants, L. (2024). *Canvas*. Opgehaald van Discussion Topic: PPT Cultural Awareness & Appropriation with videosPPT Cultural Awareness & Appropriation with videos:
https://thomasmore.instructure.com/courses/40515/discussion_topics/465009
Thomas More. (2024). *Skills integration lab 2*. Opgehaald van Canvas:
<https://thomasmore.instructure.com/courses/42169>

Opmerking:

AI is in dit document gebruikt als een hulplijn, we hebben niet zomaar overgenomen.

4. Jargon lijst:

Use case diagram:

Een use case diagram is een visuele representatie die de interacties tussen gebruikers (actoren) en een systeem toont. Het omvat de systeemgrenzen, actoren en use cases, en geeft een overzicht van de functionaliteiten zonder in detail te treden.

Use case:

Een use case beschrijft een specifieke functionaliteit of interactie tussen een actor en het systeem. Het legt het doel en de stappen vast die de actor doorloopt om een bepaalde taak te voltooien.

Use case descriptions:

Use case descriptions zijn gedetailleerde tekstuele uitleggen van individuele use cases. Ze bevatten informatie zoals naam, betrokken actoren, pre- en postcondities, en de normale en alternatieve scenario's van de interactie.

Actor:

De actor is de gebruiker die interactie heeft met het systeem. Elke use case heeft één actor die de functionaliteit van het systeem wil gebruiken.

Systeem:

Het systeem bevat alle functionaliteiten die in de use cases staan beschreven. Het systeem reageert afhankelijk van de acties die de actor uitvoert.

CRUD:

Create, Read, Update and Delete

5. Table of figures

Figuur 1 Visualizing User Interactions: Use Case Diagram for TTC Westel's New Website	5
Figuur 2 MoSCoW	14

6. Conclusie

Dit analyse- en ontwerprapport biedt een uitgebreide basis voor de ontwikkeling van een digitaal systeem voor TTC Westel. Het systeem is ontworpen met het oog op de behoeften van de tafeltennisclub en haar leden, waarbij zowel functionele als niet-functionele eisen zijn vastgelegd.

De functionele eisen, geïllustreerd met use case diagrammen en gedetailleerde beschrijvingen, geven een helder beeld van de beoogde functionaliteiten. Deze omvatten essentiële processen zoals het beheren van lidmaatschappen, het plannen van trainingen, en het verwerken van wedstrijdinformatie. Tegelijkertijd zorgen de niet-functionele eisen, zoals beveiliging, gebruiksvriendelijkheid en beschikbaarheid, ervoor dat het systeem robuust en betrouwbaar is.

Door de prioritering van de functionaliteiten is er een duidelijke roadmap opgesteld voor de ontwikkeling, met focus op de belangrijkste aspecten die onmiddellijk waarde toevoegen aan de club. Daarnaast zijn er visuele en technische richtlijnen uitgewerkt die bijdragen aan een consistente en aantrekkelijke gebruikerservaring.

Met dit rapport heeft TTC Westel een gedetailleerde blauwdruk in handen waarmee de digitale transformatie van de club een succes kan worden. Het voorgestelde systeem zal niet alleen de operationele efficiëntie verhogen, maar ook de betrokkenheid van leden en bestuursleden verbeteren, en zo bijdragen aan de groei en het succes van de club.

(OpenAI, 2024) (Deepl.com, 2024)