

Technisch Ontwerp

Ontwerp template

Auteur	Dennis Steenwijk
Versie	0.1
Datum	3 feb 2017
Status	Draft

1 Inleiding

2 Versie geschiedenis

Versie	Datum	Status	Naam	Omschrijving
0.1	03-10-08	Draft	Dennis Steenwijk	Draft versie

Versie geschiedenis

3 Distributie

Naam	Functie

Distributie



Technisch Ontwerp
Ontwerp template

0.1
3 feb 2017
Draft

2 van 9

Inhoudsopgave

1 Inleiding.....	2
2 Versie geschiedenis.....	2
3 Distributie.....	2
1 Inleiding.....	4
1.1 Achtergrond.....	4
1.2 Gebruikte documenten.....	4
1.3 Standaards & richtlijnen.....	4
2 Systeemarchitectuur.....	5
2.1 Architectuur (subsystemen).....	5
2.2 Hardware.....	5
2.3 Software.....	5
2.4 Communicatie.....	5
2.5 Gegevensopslag.....	5
2.6 Overzicht systeem architectuur.....	5
3 Gegevensmodel.....	6
3.1 ERD (Entiteit Relatie Diagram).....	6
3.2 Databases.....	6
3.3 Database A.....	6
3.3.1.Schema's.....	6
3.3.2.Tabellen.....	6
3.3.3.Views.....	6
3.4 Bestanden.....	6
3.5 Bestand B.....	6
4 Gebruikersinterface.....	7
4.1 Schermen.....	7
4.2 Menu's.....	7
4.3 Knoppenbalken.....	7
5 Object Model.....	8
5.1 Object Model Diagram.....	8
5.2 Objecten.....	8
5.3 Object A.....	8
5.3.1.Methodes.....	8
5.3.2.Functionies.....	8
5.3.3.Eigenschappen.....	8
5.3.4.Enumeraties.....	8
6 Processen.....	9
6.1 Gebruikersfuncties (use cases).....	9
6.2 Gebruikersfunctie A.....	9
6.2.1.Activity Diagram / Programma Structuur Diagram.....	9
6.2.2.Gegevensmodel.....	9
6.2.3.Gebruikersinterface.....	9
6.2.4.Objectmodel.....	9
6.3 Systeemfuncties.....	9
6.4 Systeemfunctie B.....	9
6.4.1.Activity Diagram / Programma Structuur Diagram.....	9
6.4.2.Gegevensmodel.....	9
6.4.3.Objectmodel.....	9



Technisch Ontwerp
Ontwerp template

0.1
3 feb 2017
Draft

3 van 9

1 Inleiding

Algemene inleiding op het ontwerp.

1.1 Achtergrond

Achtergrondinformatie over het project. Wie is opdrachtgever? Wat doet het systeem? Wie zijn de gebruikers? Wat zijn enkele karakteristieken van het systeem? Enz.

1.2 Gebruikte documenten

Een opsomming van documenten die zijn gebruikt bij het opstellen van het ontwerp.

1.3 Standaards & richtlijnen

Een opsomming van standaards en richtlijnen die zijn gebruikt bij het opstellen van dit document. Denk aan ontwerprichtlijnen (UML, DFD, PSD, OMD, ERD enz.), maar ook aan programmeertaal, -richtlijnen enz.



Technisch Ontwerp
Ontwerp template

0.1
3 feb 2017
Draft

4 van 9

2 Systeemarchitectuur

Beschrijving van de systeemarchitectuur en eventuele verschillende subsystemen.



Technisch Ontwerp
Ontwerp template

0.1
3 feb 2017
Draft

5 van 9

2.1 Architectuur (subsystemen)

Beschrijving van de architectuur (multi tier, systemen en afhankelijkheden).

2.2 Hardware

Beschrijving van de benodigde en gebruikte hardware.

2.3 Software

Beschrijving van de benodigde en gebruikte software.

2.4 Communicatie

Beschrijving van de manier(en) van communicatie tussen verschillende deelsystemen. Ook een beschrijving van interfaces op deelsystemen.

2.5 Gegevensopslag

Beschrijving van de manier(en) van gegevensopslag.

2.6 Overzicht systeem architectuur

Een totaaloverzicht (afbeelding) van de systeemarchitectuur.

3 Gegevensmodel

Beschrijving van het gegevensmodel (datamodel) of de verschillende gegevensmodellen.

3.1 ERD (Entiteit Relatie Diagram)

Schematische weergave van de verschillende soorten gegevens die worden opgeslagen.

3.2 Databases

Benoeming van de verschillende databases.

3.3 Database A

Beschrijving van de verschillende databases van het systeem.

3.3.1. Schema's

Beschrijving van de verschillende schema's van database A.

3.3.2. Tabellen

Beschrijving van de verschillende tabellen per schema.

3.3.3. Views

Beschrijving van de verschillende views per schema.

3.4 Bestanden

Beschrijving van de verschillende bestanden waarin informatie wordt opgeslagen. Dit kunnen gegevensbestanden, logbestanden of configuratiebestanden zijn.

3.5 Bestand B

Beschrijving van bestand B.

4 Gebruikersinterface

Een beschrijving van de gebruikersinterface van het systeem.

4.1 Schermen

Beschrijving van de schermen, of een verwijzing naar het functioneel ontwerp indien de schermen daar volledig zijn uitgewerkt.

4.2 Menu's

Beschrijving van de verschillende menu's van het systeem.

4.3 Knoppenbalken

Beschrijving van de verschillende knoppenbalken van het systeem.



Technisch Ontwerp
Ontwerp template

0.1
3 feb 2017
Draft

7 van 9

5 Object Model

Beschrijving van het object model van het systeem.

5.1 Object Model Diagram

Schematische weergave (afbeelding) van het object model.

5.2 Objecten

Benoeming van de verschillende objecten of classes.

5.3 Object A

Beschrijving van Object A.

5.3.1. Methodes

Uitwerking van de verschillende methodes van Object A. Belangrijkste is input, output en parameters. Pseudocode is optioneel.

5.3.2. Functies

Uitwerking van de verschillende functies van Object A. Belangrijkste is input, output en parameters. Pseudocode is optioneel.

5.3.3. Eigenschappen

Uitwerking van de verschillende eigenschappen. Pseudocode is optioneel.

5.3.4. Enumeraties

Uitwerking van de verschillende enumeraties.

6 Processen

Uitwerking van de verschillende processen binnen het systeem.

6.1 Gebruikersfuncties (use cases)

Benoeming van de verschillende gebruikersfuncties of use cases die zijn behandeld in het functioneel ontwerp.

6.2 Gebruikersfunctie A

Beschrijving van gebruikersfunctie A.

6.2.1. Activity Diagram / Programma Structuur Diagram

De flow van gebruikersfunctie A in schemavorm weergegeven.

6.2.2. Gegevensmodel

Beschrijving van de gebruikte tabellen en views.

6.2.3. Gebruikersinterface

Beschrijving van de gebruikte schermen, menu's en knoppenbalken.

6.2.4. Objectmodel

Beschrijving van de gebruikte objecten / classes.

6.3 Systeemfuncties

Benoeming van de verschillende systeemfuncties die zijn behandeld in het functioneel ontwerp. Systeemfuncties hebben geen gebruikersinterface.

6.4 Systeemfunctie B

Beschrijving van systeemfunctie B.

6.4.1. Activity Diagram / Programma Structuur Diagram

De flow van systeemfunctie B in schemavorm weergegeven.

6.4.2. Gegevensmodel

Beschrijving van de gebruikte tabellen en views.

6.4.3. Objectmodel

Beschrijving van de gebruikte objecten / classes.