

ID
<u>28261</u>
<u>28539</u>
<u>28264</u>
<u>28535</u>
<u>28536</u>
<u>28266</u>
<u>28533</u>
<u>28265</u>
<u>28263</u>
<u>28260</u>
<u>28259</u>
<u>28262</u>
<u>29451</u>

29450

29289

29290

28538

28541

28540

28537

29292

29293

29294

29295

29296

29297

29298

29299

29300

29301

29302

29303

29304

Title

Als eindgebruiker wil ik wireframe kamer aanmaken pagina maken, zodat Corne een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien

Als eindgebruiker wil ik de aangeleverde canvas van Corne aanpassen met de verbeteringen, zodat wij kunnen laten herzien hoe onze zicht naar dit project is en alles helder is voor ons

Als eindgebruiker wil ik de Documentatie opstellen voor gesprek het gesprek met Corné, zodat wij niets vergeten van wat wij willen laten zien tijdens ons gesprek.

Als eindgebruiker wil ik een powerpoint maken met daarin onze werk van sprint 2, zodat wij dit kunnen presenteren aan Corné

Als eindgebruiker wil ik wireframe kamer aanmaken pagina maken, zodat Corne een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien

Als eindgebruiker wil ik de ReadMe bestand met daar in de Way of Working maken, zodat wij duidelijk onze manier van werken hebben.

Als eindgebruiker wil ik contact opnemen met Corne om hem te vragen om een voorbeeld te sturen van de Beergame, zodat wij een voorbeeld hebben als inspiratie

Als eindgebruiker wil ik de Canvas maken die aangeleverd is door Corné zodat onze inzicht op dit project helder is voor Corné.

Als eindgebruiker wil ik de wireframe vraag beantwoorden pagina maken zodat Corne een idee krijgt van hoe wij denken

Als eindgebruiker wil ik wireframe naam invullen pagina maken, zodat Corne een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien

Als eindgebruiker wil ik wireframe startpagina pagina maken, zodat Corne een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien

Als eindgebruiker wil ik wireframe bedankt pagina maken, zodat Corne een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien

Als eindgebruiker wil ik een grafiek aan het einde van de game laten zien met mijn ingevoerde waardes, zodat ik dit makkelijk en overzichtelijk kan zien en kan delen met mijn medemens

Als eindgebruiker wil ik een 'reset game' knop om gestuurd te worden naar het begin van de applicatie, zodat ik opnieuw kan beginnen

Als eindgebruiker wil ik design mockup maken zodat wij dit aan Corné kunnen laten zien

Als eindgebruiker wil ik een kamer kunnen aanmaken, zodat mensen kunnen joinen met wie ik de beergame wil spelen

Als eindgebruiker wil ik een invoerveld hebben om een kamer te joinen die al aangemaakt is, zodat ik de game kan doen met bepaalde mensen

Als eindgebruiker wil ik een functie hebben dat er per vraag gekeken word naar de mouse movement zodat we weten hoe er bij elke vraag gereageerd wordt

Als eindgebruiker wil ik een functie hebben dat er per vraag gekeken word hoe lang een user bezig is, per vraag, zodat we weten welke vragen er lastig zijn

Als eindgebruiker wil ik een invoerveld hebben voor mijn naam, zodat mijn score gelinkt is aan mijn naam na de game

Als eindgebruiker wil ik een keuze hebben tussen Retailer, Wholesaler, Distributor en Brewery als ik de game begin

Als eindgebruiker wil ik designs hebben voor de logo'/icons van Retailer, Biertje, Wholesaler, Distributor en Brewery zodat wij dit kunnen zien tijdens de game

Als eindgebruiker wil ik design mockup maken zodat wij dit aan Corné kunnen laten zien

Als eindgebruiker wil ik 6 vlaktes hebben met de juiste informatie erin, zodat het duidelijker is hoeveel ik van de bepaalde kwantiteiten heb

Als eindgebruiker wil ik lijst hebben van 24 weken die geanimeerd is zodat ik mooi kan zien in welke week ik mijzelf bevind

Als eindgebruiker wil ik een knop hebben met 'Order' erop, zodat ik mijn antwoord kan verzenden en verder kan gaan met de game

Als eindgebruiker wil ik een knop hebben met 'Order history' erop zodat wij onze oude antwoord terug kunnen inzien

Als eindgebruiker wil ik een lijstje hebben met mijn oude antwoorden, zodat ik kan inzien wat mijn oude antwoorden waren

Als eindgebruiker wil ik een lijstje hebben op het einde van de game met mijn oude antwoorden, zodat ik kan inzien wat mijn oude antwoorden waren en kan evalueren hoe ik het gedaan heb

Als eindgebruiker wil ik een animatie hebben voor dalende en stijgende getallen zodat het er leuk en duidelijk uit zien voor de eindgebruikers

Als eindgebruiker wil ik dat de backorder vak rood wordt als het boven de 400 word, zodat ik weet dat ik moet opletten dat het niet te hoog word

Als eindgebruiker wil ik een banner waarin staat welke week ik ben met de order knop erbij, zodat dat helder voor mij is

Als eindgebruiker wil ik een melding krijgen bij week 19 krijgen die zegt: "Fantastic! Nearly there now." zodat ik weet dat ik bijna klaar ben

Work Item Type

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

User Story

Description

Wireframe kamer aanmaken

Voor het gesprek met Corné moeten wij documentatie opstellen wat wij heb willen laten zien. Hierin gaan onze wireframes en onze canvas document

Maak de ReadMe bestand met daarin de Way Of Working: Dit moet erin komen: * Doel van het team * Communicatie * Verantwoordelijkheid * Communicatie naar de klant toe * Tijdsbeheer * besluitingsvorm * conflictoplossing * toepassing van scrum * feedback sluit het document af met handtekeningen

Corné heeft ons een canvas bestand gestuurd die ingevuld moet zijn voor de volgende bespreking die op 6 maart plaats vind. Dit moet af worden gemaakt

Wireframe Vraag beantwoorden pagina

Wireframe naam invullen

Wireframe startpagina

Wireframe bedankt pagina

MoSCoW: C Non-functionele: Gebruiksgemak: De weergave van de grafiek moet gemakkelijk te begrijpen zijn voor de eindgebruiker, zelfs voor diegenen met beperkte ervaring met het interpreteren van grafische gegevens. Er moeten duidelijke labels, titels en assen zijn om de inhoud van de grafiek te verduidelijken. Interactiviteit: De gebruiker moet in staat zijn om te interageren met de grafiek, zoals inzoomen, uitzoomen, schuiven en specifieke punten of segmenten markeren voor meer details. Interactiemogelijkheden kunnen de gebruikerservaring verbeteren en helpen bij het begrijpen van specifieke aspecten van de data. Responsiviteit: De grafiekweergave moet snel en responsief zijn, zelfs wanneer er grote hoeveelheden gegevens worden weergegeven. De grafiek moet soepel en zonder vertragingen reageren op gebruikersinteracties. Schermgrootte en resolutie: De grafiek moet goed schalen op verschillende schermformaten en resoluties, zodat deze optimaal kan worden bekeken op zowel desktopcomputers als mobiele apparaten. Het moet zorgen voor een goede leesbaarheid en bruikbaarheid, ongeacht het apparaat dat wordt gebruikt. Toegankelijkheid: De grafiekweergave moet voldoen aan toegankelijkheidsnormen, zodat gebruikers met beperkingen zoals kleurenblindheid of verminderd zicht de informatie kunnen begrijpen. Alternatieve tekstbeschrijvingen moeten worden verstrekt voor elementen in de grafiek die anders moeilijk te interpreteren zijn voor mensen die geen visuele informatie kunnen waarnemen. Delbaarheid: Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om de grafiek gemakkelijk te delen met anderen, bijvoorbeeld via sociale media, e-mail of directe links. De delingsfunctionaliteit moet naadloos zijn geïntegreerd in de gebruikersinterface, zodat gebruikers deze gemakkelijk kunnen vinden en gebruiken. Beveiliging: Eventuele persoonlijke of gevoelige informatie die in de grafiek wordt weergegeven, moet veilig worden behandeld en mag alleen toegankelijk zijn voor geautoriseerde gebruikers. Er moeten passende beveiligingsmaatregelen worden genomen om de integriteit en vertrouwelijkheid van de gegevens in de grafiek te waarborgen. Functionele vereisten: Weergave van ingevoerde waardes: De grafiek moet de ingevoerde waardes van de gebruiker tijdens het spel tonen, zoals scores, prestaties of andere relevante gegevens. Elke

MoSCoW: C Non-functionele vereisten: Betrouwbaarheid: De resetfunctionaliteit moet consistent en betrouwbaar werken, ongeacht de staat van de applicatie. De knop moet altijd beschikbaar en responsief zijn, zelfs bij intensief gebruik van de applicatie. Gebruiksgemak: De "reset game" knop moet gemakkelijk te vinden en te gebruiken zijn voor de eindgebruiker. Het moet duidelijk zijn voor de gebruiker dat de knop de volledige game reset en hen terugbrengt naar het begin van de applicatie. De knop moet een intuïtief ontwerp hebben dat past bij de gebruikerservaring van de applicatie. Responsiviteit: Wanneer de gebruiker op de "reset game" knop drukt, moet de applicatie onmiddellijk reageren door de game te resetten zonder vertraging. Er mogen geen onnodige bevestigingsstappen zijn, tenzij dit essentieel is om gebruikersfouten te voorkomen. Veiligheid: De resetfunctionaliteit moet veilig zijn en mag geen risico's met zich meebrengen voor de gegevensintegriteit of de privacy van de gebruiker. Er moeten passende beveiligingsmaatregelen worden genomen om te voorkomen dat onbevoegde gebruikers de resetknop kunnen misbruiken. Robuustheid: De "reset game" knop moet robuust zijn en bestand zijn tegen fouten of uitzonderlijke situaties die zich kunnen voordoen tijdens het gebruik van de applicatie. Als er zich fouten voordoen tijdens het resetten van de game, moet de applicatie op een elegante manier omgaan met deze situatie en de gebruiker informeren over wat er is gebeurd. Compatibiliteit: De resetfunctionaliteit moet compatibel zijn met verschillende apparaten en browsers waarop de applicatie wordt uitgevoerd. Het moet consistent werken ongeacht het platform of de omgeving waarin de applicatie wordt gebruikt. Functionele vereisten: Reset naar het begin: Wanneer de gebruiker op de "reset game" knop drukt, moet de applicatie terugkeren naar de beginstatus, zoals gedefinieerd in de specificaties van de applicatie. Dit omvat het herstellen van alle variabelen, instellingen en gegevens naar hun oorspronkelijke waarden, zodat de game opnieuw kan worden gestart vanaf het begin. Duidelijke indicatie: De knop moet duidelijk gemarkeerd zijn als "reset game" om aan te geven wat de functie ervan is. Het moet op een prominente locatie in de gebruikersinterface worden geplaatst, zodat gebruikers het gemakkelijk kunnen vinden. Bevestigingsprompt: Als er een risico bestaat dat gebruikers per ongeluk op de resetknop drukken en hierdoor alle voortgang verliezen, kan een bevestigingsprompt worden toegevoegd. Deze prompt moet de gebruiker informeren over de gevolgen van het resetten van de game en om bevestiging vragen voordat de reset daadwerkelijk wordt uitgevoerd. Het toevoegen van een bevestigingsprompt is optioneel en kan afhangen van de complexiteit en gevoeligheid van de applicatie. Responsiviteit: Wanneer de gebruiker op de knop drukt, moet de resetfunctionaliteit onmiddellijk worden geactiveerd en moet de applicatie snel terugkeren naar de beginstatus. Er mag geen merkbare vertraging zijn tussen het indrukken van de knop en

MoSCoW: M Functionele vereisten: Creëren van een nieuwe kamer: De gebruiker moet de mogelijkheid hebben om een nieuwe kamer aan te maken vanuit de gebruikersinterface van de applicatie. Instellen van kamerparameters: Bij het aanmaken van een nieuwe kamer moet de gebruiker in staat zijn om verschillende parameters in te stellen, zoals de naam van de kamer, het aantal deelnemers en eventuele specifieke instellingen voor het spel. Unieke kameridentificatie: Elke aangemaakte kamer moet een unieke identificatie hebben, zoals een code of ID, die gebruikt kan worden om de kamer te onderscheiden van andere kamers. Toegangscontrole: De gebruiker moet de mogelijkheid hebben om bepaalde toegangscontroles in te stellen voor de kamer, zoals een wachtwoord of een toegangscode, om te voorkomen dat ongewenste deelnemers kunnen joinen. Non-functionele vereisten: Tijdigheid: Het proces van het aanmaken van een kamer moet snel verlopen, zodat gebruikers niet onnodig lang hoeven te wachten voordat ze kunnen beginnen met spelen. Betrouwbaarheid: Het aanmaken van een kamer moet consistent en betrouwbaar zijn, zodat gebruikers erop kunnen vertrouwen dat de kamer correct wordt aangemaakt en alle instellingen worden toegepast zoals verwacht. Schaalbaarheid: Het systeem moet in staat zijn om het aanmaken van meerdere kamers tegelijkertijd te ondersteunen, zonder dat dit ten koste gaat van de prestaties of beschikbaarheid van de applicatie. Veiligheid: Het aanmaken van een kamer moet veilig zijn en bescherming bieden tegen potentiële bedreigingen zoals aanvallen op de gebruikersinterface of de kamergegevens.

MOSCoW: M Non-functionele vereisten: Tijdigheid: Het invoerveld om een kamer te joinen moet snel beschikbaar zijn voor de gebruiker, zodat deze direct kan deelnemen aan de gewenste game. Betrouwbaarheid: Het invoerveld moet consistent en betrouwbaar werken, waarbij gebruikers zonder fouten kunnen deelnemen aan bestaande kamers. Nauwkeurigheid: Het invoerveld moet correcte invoer van de gebruiker accepteren en nauwkeurig reageren op het verzoek om een kamer te joinen. Gebruikerservaring (UX): Het invoerveld moet gemakkelijk te vinden, te begrijpen en te gebruiken zijn, en mag de algehele gebruikerservaring niet verstoren. Compatibiliteit: Het invoerveld moet compatibel zijn met verschillende apparaten, besturingssystemen en webbrowsers, om een soepele gebruikerservaring te garanderen, ongeacht het gebruikte apparaat. Toegankelijkheid: Het invoerveld moet toegankelijk zijn voor alle gebruikers, inclusief diegenen met visuele, auditieve of motorische beperkingen, en moet voldoen aan de toegankelijkheidsrichtlijnen voor web- en mobiele applicaties. Beveiliging: Het invoerveld moet veilig zijn en bescherming bieden tegen potentiële bedreigingen zoals SQL-injecties, cross-site scripting (XSS) en andere aanvallen. Functionele vereisten: Weergeven van invoerveld: De gebruiker moet een duidelijk zichtbaar invoerveld zien waarin ze een kamercode kunnen invoeren om deel te nemen aan een bestaande kamer. Validatie van invoer: Het systeem moet de ingevoerde kamercode valideren om ervoor te zorgen dat deze geldig is voordat de gebruiker probeert deel te nemen aan de kamer. Joinen van kamer: Nadat de gebruiker een geldige kamercode heeft ingevoerd, moet het systeem hen succesvol kunnen laten deelnemen aan de betreffende kamer.

MoSCoW: W Functionele vereisten: Tracking van mouse movement: Het systeem moet in staat zijn om de mouse movement van de gebruiker te volgen tijdens het beantwoorden van elke vraag. Registratie per vraag: De mouse movement moet worden geregistreerd en geassocieerd worden met elke individuele vraag die aan de gebruiker wordt gesteld. Vastleggen van gegevens: Voor elke vraag moet het systeem de relevante gegevens vastleggen, zoals de positie van de muis, de bewegingen van de muis, en de tijd die besteed wordt aan het beantwoorden van de vraag. Opslag van gegevens: De vastgelegde gegevens moeten op een veilige en betrouwbare manier worden opgeslagen, zodat ze later kunnen worden geanalyseerd. Non-functionele vereisten: Efficiëntie: De tracking van mouse movement moet efficiënt zijn en mag geen significante vertraging veroorzaken tijdens het beantwoorden van de vragen, om een vloeiende gebruikerservaring te behouden. Betrouwbaarheid: De functie moet betrouwbaar zijn en accuraat de mouse movement van de gebruiker vastleggen, zelfs bij intensief gebruik en onder verschillende omstandigheden. Schaalbaarheid: Het systeem moet schaalbaar zijn en in staat zijn om de mouse movement van meerdere gebruikers tegelijkertijd te volgen, zonder dat dit de prestaties van de applicatie negatief beïnvloedt. Gebruiksgemak: Het gebruik van de functie moet intuïtief zijn voor zowel de gebruikers als de beheerders, met duidelijke instructies en eenvoudige navigatie door de verzamelde gegevens.

MoSCoW: W Functionele vereisten: Tijdregistratie per vraag: Het systeem moet in staat zijn om de tijd te registreren die een gebruiker besteedt aan het beantwoorden van elke individuele vraag. Starten van tijdregistratie: De tijdregistratie moet automatisch worden gestart zodra de vraag aan de gebruiker wordt gepresenteerd, om nauwkeurige metingen te garanderen. Stoppen van tijdregistratie: De tijdregistratie moet automatisch worden gestopt zodra de gebruiker zijn antwoord heeft ingediend of de vraag heeft overgeslagen. Opslag van tijdgegevens: De geregistreerde tijdgegevens moeten worden opgeslagen en geassocieerd worden met elke individuele vraag voor latere analyse. Presentatie van tijdgegevens: Beheerders moeten in staat zijn om de tijdgegevens per vraag te bekijken, zodat ze kunnen zien welke vragen meer tijd vergen en mogelijk moeilijk zijn voor de gebruikers. Non-functionele vereisten: Efficiëntie: De tijdregistratie moet efficiënt zijn en mag geen significante vertraging veroorzaken tijdens het beantwoorden van de vragen, om een vloeiende gebruikerservaring te behouden. Betrouwbaarheid: De functie moet betrouwbaar zijn en nauwkeurig de tijd bijhouden die een gebruiker besteedt aan elke vraag, zelfs bij intensief gebruik en onder verschillende omstandigheden. Schaalbaarheid: Het systeem moet schaalbaar zijn en in staat zijn om de tijdregistratie van meerdere gebruikers tegelijkertijd te ondersteunen, zonder dat dit de prestaties van de applicatie negatief beïnvloedt. Gebruiksgemak: Het gebruik van de

MoSCoW: M Non-functionele vereisten: Gebruiksvriendelijkheid: Het invoerveld moet duidelijk zijn gelabeld met 'Naam' of een vergelijkbare prompt zodat de gebruiker weet dat hier de naam ingevuld moet worden. De plaatsing van het invoerveld moet intuïtief zijn, zodat de gebruiker gemakkelijk de relatie met het scorebord kan herkennen. Responsiviteit: Het invoerveld moet snel reageren op input van de gebruiker, zonder merkbare vertraging bij het typen van de naam. Compatibiliteit: Het invoerveld moet goed functioneren op verschillende browsers en apparaten, waaronder desktopcomputers, tablets en smartphones. Toegankelijkheid: Het invoerveld moet toegankelijk zijn volgens WCAG-richtlijnen, met inbegrip van ondersteuning voor schermlezers en navigatie via toetsenbord. Beveiliging: Invoer van de gebruiker moet veilig verwerkt worden, waarbij SQL-injectie en andere beveiligingsrisico's worden voorkomen. Indien van toepassing, moet persoonlijke informatie versleuteld worden opgeslagen. Functionele vereisten: Invoerveld Presentatie: Er moet een invoerveld aanwezig zijn in de gebruikersinterface waar de eindgebruiker zijn of haar naam kan invoeren. Validatie van Invoer: Het invoerveld moet de invoer van de gebruiker valideren om er zeker van te zijn dat alleen geldige karakters worden geaccepteerd (bijvoorbeeld geen speciale tekens als het niet toegestaan is). Een maximale lengte voor de naam kan worden ingesteld om uniformiteit te garanderen en te voorkomen dat de database of display issues krijgt. Opslag van Invoers: De ingevoerde naam moet veilig worden opgeslagen in het systeem zodat deze gekoppeld kan worden aan de profielgegevens van de gebruiker. Gebruikerservaring (UX): De keuzescreen moet gemakkelijk te begrijpen en intuïtief zijn voor alle spelers, ongeacht hun ervaringsniveau. Het keuzeschermbord moet snel laden en soepel reageren op gebruikersinteracties om een naadloze ervaring te bieden. Responsiviteit: Het keuzeschermbord moet goed functioneren op verschillende schermformaten en apparaten, waaronder desktopcomputers, laptops, tablets en smartphones. De selectie-interactie moet responsief zijn, met minimale vertraging tussen het maken van een keuze en het ontvangen van feedback. Toegankelijkheid: De keuzeschermbord moet toegankelijk zijn voor alle spelers, inclusief degenen met visuele, auditieve of motorische beperkingen. Er moet worden gezorgd voor voldoende kleurcontrast en alternatieve tekst voor afbeeldingen om de inhoud begrijpelijk te maken voor spelers met visuele beperkingen. Non-functionele vereisten: Keuzeschermbord: Er moet een duidelijk keuzeschermbord worden weergegeven bij het starten van de game, waarin de gebruiker wordt gevraagd om een rol te selecteren uit de opties Retailer, Wholesaler, Distributor en Brewery. Optiepresentatie: Elke optie (Retailer, Wholesaler, Distributor, Brewery) moet duidelijk worden gepresenteerd met een bijbehorende beschrijving of kenmerken, zodat de gebruiker begrijpt wat elke rol inhoudt voordat ze een keuze maken. Selectie-interactie: De gebruiker moet in staat zijn om een rol te selecteren door erop te klikken of door middel van een andere interactiemethode, zoals navigeren met pijltjestoetsen en de "Enter" toets op het toetsenbord. Bevestiging van de keuze: Nadat de gebruiker een rol heeft geselecteerd, moet er een bevestigingsstap zijn waarin de gebruiker wordt gevraagd om de keuze te bevestigen voordat ze doorgaan naar het volgende stadium van de game. Opslaan van de keuze: De gemaakte keuze moet worden opgeslagen in het scorebord. Non-functionele vereisten: Ontwerpvereisten: Het systeem moet logo's/icoontjes voor de volgende entiteiten ontwerpen: Retailer, Biertje, Wholesaler, Distributor en Brewery. Unicititeit: Elk logo/icon moet uniek zijn en gemakkelijk te onderscheiden zijn van de andere. Passend bij de entiteit: De logo's/icoontjes moeten het karakter en de functie van de respectievelijke entiteiten weerspiegelen. Bijvoorbeeld, het logo/icon voor Brewery moet gerelateerd zijn aan bierbrouwen. Visuele consistentie: Alle logo's/icoontjes moeten passen bij de visuele stijl van het spel en een consistente uitstraling hebben. Functionele vereisten: Esthetiek: De logo's/icoontjes moeten esthetisch aantrekkelijk zijn en een positieve indruk achterlaten op de gebruikers. Eenvoud: De logo's/icoontjes moeten eenvoudig en duidelijk zijn, zonder overbodige details die afleiden van de kernboodschap. Compatibiliteit: De logo's/icoontjes moeten compatibel zijn met verschillende apparaten, schermformaten en resoluties, om een consistente en aantrekkelijke gebruikerservaring te bieden ongeacht het gebruikte apparaat.

<https://beergame.transentis.com/game/40ab4a60f67311eeb9a8dea421ab31ae>

[Image] MoSCoW: C Functionele vereisten: Weergave van de lijst: Het systeem moet een geanimeerde lijst tonen die 24 weken bevat, waarbij elke week wordt weergegeven als een afzonderlijk item. Animatie-effecten: Bij het verschuiven van de weken moet er een animatie-effect worden toegepast om een vloeiende overgang tussen de weken te creëren. Opschuiven van de weken: Na het ontvangen van het antwoord van de gebruiker moet het systeem de lijst met weken automatisch één week opschuiven, zodat de huidige week wordt geüpdatet. Aanpassing van de huidige week: De huidige week in de lijst moet visueel worden aangepast om aan te geven welke week momenteel actief is of waarin de gebruiker zich bevindt. Navigatiemogelijkheden: Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om door de lijst met weken te navigeren, bijvoorbeeld door middel van pijlen of andere interactieve elementen. Duidelijke indicatie van voortgang: Er moet een duidelijke indicatie zijn van de voortgang van de gebruiker binnen de 24 weken, zodat ze gemakkelijk kunnen zien hoe ver ze zijn gevorderd. Non-functionele vereisten: Prestaties: De animatie van de lijst moet soepel en zonder vertraging worden weergegeven, zelfs op apparaten met minder krachtige hardware of bij intensief gebruik van de applicatie.

Betrouwbaarheid: De geanimeerde lijst moet betrouwbaar zijn en consistent werken, zonder crashes, fouten of onverwachte [Image] MoSCoW: M Functionele requirements: Knop Implementatie: Implementeer een visueel duidelijke en goed zichtbare

'Order'-knop binnen de gebruikersinterface van de game, op een logische en intuïtieve locatie. Zorg ervoor dat de knop een consistente stijl heeft die past bij het algemene design van de game-omgeving. Gebruikersinteractie: De knop moet reageren op zowel muisklikken als touch-input op apparaten met een touchscreen. Voor platforms die ondersteuning bieden voor toetsenbordnavigatie of game controllers, moet de 'Order'-knop toegankelijk zijn via een toetsenbordshortcut of controllerknop. Feedback Mechanisme: Bied onmiddellijke visuele en/of auditieve feedback wanneer de gebruiker op de 'Order'-knop klikt, om bevestiging te geven dat de actie is geregistreerd. Na het indienen moet een laadindicator of vergelijkbare feedback getoond worden totdat de actie volledig verwerkt is. Non-functionele requirements: Responsiviteit: De 'Order'-knop en de bijbehorende functies moeten snel reageren, met de actie die binnen een paar milliseconden wordt geïnitieerd, om vertragingen in de spelervaring te minimaliseren. Betrouwbaarheid: Het systeem moet gegarandeerd de antwoorden van de gebruiker correct verwerken en verzenden, zelfs onder hoge netwerklatenties of bij een zwakke internetverbinding. Zorgen voor een fouttolerant mechanisme dat in staat is om tijdelijk antwoorden lokaal op te slaan en opnieuw te verzenden in het geval van een netwerkfalen. Gebruiksvriendelijkheid: De 'Order'-knop moet duidelijk

herkenbaar zijn voor alle gebruikers, met voldoende visuele contrast en grootte voor gemakkelijke toegankelijkheid. De [Image] MoSCoW: Should have Functionele requirements: Knop Presentatie: Een duidelijk herkenbare knop met de tekst

'Order history' moet aanwezig zijn op een gemakkelijk toegankelijke locatie in de gebruikersinterface. De knop moet consistent zijn met de stijl en het ontwerp van de rest van de applicatie. Toegankelijkheid: De knop moet toegankelijk zijn voor alle gebruikers, inclusief die met beperkte mobiliteit of visuele beperkingen, volgens de WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). Dataweergave: Bij het klikken op de 'Order history'-knop moeten de oude bestellingen van de gebruiker in een geordende lijst getoond worden. De lijst moet informatie bevatten zoals bestelnummer, besteldatum, bestelde items, totaalprijs, en status van de bestelling. Non-functionele requirements: Beveiliging: De applicatie moet zorgen voor veilige toegang tot de ordergeschiedenis, waarbij persoonlijke en betalingsgegevens beschermd worden volgens de huidige industriestandaarden (bijvoorbeeld, SSL/TLS voor data encryptie). Authenticatie en autorisatie mechanismen moeten correct worden geïmplementeerd om ervoor te zorgen dat gebruikers alleen toegang hebben tot hun eigen ordergeschiedenis. Performance: De laadtijd van de ordergeschiedenis pagina moet geoptimaliseerd zijn, met als [Image] [Image] MoSCoW: C Non-functionele vereisten: Tijdigheid: De lijst met oude antwoorden moet snel worden weergegeven nadat de gebruiker erom heeft gevraagd, om een responsieve gebruikerservaring te bieden. Betrouwbaarheid: De lijst met oude antwoorden moet consistent en accuraat zijn, en alle vorige antwoorden van de gebruiker correct weergeven. Nauwkeurigheid: De weergegeven oude antwoorden moeten overeenkomen met de antwoorden die de gebruiker heeft ingediend, om verwarring of misleiding te voorkomen. Gebruikerservaring (UX): De weergave van oude antwoorden moet gebruiksvriendelijk zijn en gemakkelijk te begrijpen voor de gebruiker, met een intuïtieve interface en navigatiemogelijkheden. Functionele vereisten: Toegang tot oude antwoorden: Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om toegang te krijgen tot een lijst met hun oude antwoorden vanuit de gebruikersinterface van de applicatie. Overzichtelijke weergave: De oude antwoorden moeten overzichtelijk worden weergegeven, bijvoorbeeld in de vorm van een lijst of tabel, zodat gebruikers gemakkelijk door hun eerdere antwoorden kunnen bladeren. Filter- en sorteermogelijkheden: Gebruikers moeten in staat zijn om oude antwoorden te filteren op basis van verschillende criteria, zoals datum, categorie of relevantie, en ze moeten kunnen sorteren op volgorde van oud naar nieuw of omgekeerd.

MoSCoW: S Non-functionele vereisten: Gebruiksvriendelijkheid: De weergave van oude antwoorden moet intuïtief en gemakkelijk te begrijpen zijn voor de gebruiker, zonder dat er extra uitleg nodig is. Responsiviteit: De lijst met oude antwoorden moet snel worden geladen en reageren op gebruikersinteracties, om een vloeiende gebruikerservaring te garanderen. Betrouwbaarheid: De game moet ervoor zorgen dat alle oude antwoorden nauwkeurig worden weergegeven en niet verloren gaan tijdens het proces van de game. Functionele vereisten: Weergave van oude antwoorden: De game moet aan het einde een lijst tonen met alle antwoorden die de gebruiker tijdens de game heeft gegeven. Toegankelijkheid: De lijst met oude antwoorden moet gemakkelijk toegankelijk zijn voor de gebruiker, bijvoorbeeld via een knop of menu-optie. Volledige weergave: Elk oud antwoord moet volledig worden weergegeven, zodat de gebruiker precies kan zien wat ze hebben ingevoerd. Chronologische volgorde: De oude antwoorden moeten in chronologische volgorde worden weergegeven. MoSCoW: S Functionele vereisten: Animatiegedrag: Het systeem moet animaties bevatten die getallen op een vloeiende manier laten toenemen of afnemen binnen de zes vakken. Trigger voor Animatie: De animatie moet geactiveerd worden wanneer er een wijziging is in de data die correspondeert met elk van de zes vakken. Datakoppeling: De getallen die geanimeerd worden, moeten rechtstreeks gekoppeld zijn aan de echte data uit het systeem. Configuratie: De snelheid en duur van de animaties moeten configureerbaar zijn om te voldoen aan verschillende gebruikersvoorkeuren en schermgrootte. Non-functionele vereisten: Performance: De animaties moeten soepel verlopen zonder significante vertragingen of impact op de prestaties van de gebruikersinterface. Responsiviteit: De animaties moeten goed werken op verschillende apparaten en schermformaten zonder verlies van kwaliteit. Visueel Ontwerp: De stijl van de animaties moet in overeenstemming zijn met de algehele ontwerprichtlijnen van de applicatie en aangenaam zijn voor het oog van de gebruiker. Compatibiliteit: Animaties moeten consistent functioneren over verschillende browsers en platforms heen. [Image] MoSCoW: C Non-functionele vereisten: Prestaties: De kleurverandering van het backordervak moet snel en responsief zijn, zelfs bij een hoog aantal backorders, om de gebruikerservaring niet te vertragen. Betrouwbaarheid: De kleurverandering moet consistent en betrouwbaar zijn, ongeacht de omstandigheden, om een correcte weergave van de backorderstatus te garanderen. Schaalbaarheid: Het systeem moet in staat zijn om te schalen naar een groter aantal backorders zonder de prestaties negatief te beïnvloeden, om aan de behoeften van groeiende bedrijven te voldoen. Functionele vereisten: Dynamische kleurweergave: Het backorder vak moet dynamisch van kleur veranderen naar rood wanneer het aantal backorders boven de 400 komt. Realtime bijwerken: De kleur van het backorder vak moet in realtime worden bijgewerkt wanneer het aantal backorders verandert, zonder dat de pagina opnieuw geladen hoeft te worden. Visuele indicatie: De rode kleur van het backorder vak moet een duidelijke visuele indicatie geven aan de gebruiker dat er een probleem is en dat actie vereist is om het aantal backorders te verminderen. Grenswaarde: De grenswaarde voor het [Image] MoSCoW: M Functionele requirements: Inputveld: Het systeem moet een invoerveld bevatten waar gebruikers hun bestelling kunnen invoeren. Dit veld moet duidelijk aangeven waar gebruikers hun invoer kunnen plaatsen. Invoervalidatie: Er moet validatie zijn op het invoerveld om te verzekeren dat de input een acceptabel formaat of waarde heeft (bijv. numeriek, binnen een bepaalde range). Bestelproces: Bij het klikken op de 'Order'-knop, moet het systeem de gebruiker zijn bestelling verwerken en opslaan voor de aangegeven week. Bevestiging van Ontvangst: Na het indienen van een bestelling moet het systeem een bevestiging tonen dat de bestelling is ontvangen en verwerkt. Foutafhandeling: Wanneer er een fout optreedt tijdens het bestelproces, moet het systeem de gebruiker hierover informeren en suggesties bieden voor hoe dit op te lossen. Non-functionele requirements: Responsiviteit: De knopactie moet onmiddellijk worden geïnitieerd en de feedback naar de gebruiker moet snel zijn, idealiter zonder merkbare vertraging. Schalbaarheid: Het systeem moet goed presteren onder variërende belasting, zoals tijdens piekuren waarin veel gebruikers gelijktijdig bestellingen plaatsen. Bruikbaarheid: De interface, inclusief het invoerveld en de 'Order'-knop, moet duidelijk en eenvoudig te gebruiken zijn, en geschikt voor alle eindgebruikers, ongeacht hun ervaringsniveau met dergelijke systemen. Toegankelijkheid: De knop en invoerveld moeten voldoen aan toegankelijkheidsstandaarden, waardoor gebruikers met verschillende beperkingen ook het systeem kunnen gebruiken. Beveiliging: Eventuele persoonlijke of betalingsgegevens die worden ingevoerd als onderdeel van de bestelling

[Image] MoSCoW: C Non-functionele vereisten: Tijdigheid: De melding moet op het juiste moment worden weergegeven, dat wil zeggen aan het begin van week 19, om de gebruiker tijdig te informeren. Betrouwbaarheid: De melding moet consistent worden weergegeven bij elke gebruiker die week 19 bereikt, om een betrouwbare gebruikerservaring te garanderen. Nauwkeurigheid: De melding moet de juiste boodschap overbrengen ("Fantastic! Nearly there now."), zonder fouten of misleidende informatie. Duidelijkheid en Begrijpelijkheid: De boodschap moet duidelijk en begrijpelijk zijn voor de gebruiker, zodat deze de betekenis ervan gemakkelijk kan begrijpen. Gebruikerservaring (UX): De melding moet op een niet-opdringerige manier worden weergegeven, zodat het de gebruikerservaring niet verstoort maar eerder verbetert.

Acceptance Criteria

- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * Nieuwe verbeterde Wireframes erin * Nieuwe verbeterde Canvas erin
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren

- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren
- * In Github ingeleverd * Laten zien aan groepsleden * KISS (Keep It Stupid Simple) * Zwart/wit * Geen kleuren

Weergave van ingevoerde waardes: De grafiek toont alle relevante ingevoerde waardes van de gebruiker, zoals scores, prestaties of andere belangrijke gegevens die tijdens het spel zijn verzameld. Duidelijke visualisatie: De grafiek is duidelijk en begrijpelijk, met goed gedefinieerde grafische elementen die de gegevens effectief communiceren. Gebruikers kunnen gemakkelijk de relatie tussen verschillende gegevenspunten identificeren en patronen herkennen.

Weergave van het aanmaakformulier: De gebruiker heeft toegang tot een duidelijk zichtbaar aanmaakformulier waarin ze alle benodigde gegevens voor het creëren van een nieuwe kamer kunnen invoeren. Instellen van kamerparameters: De gebruiker kan de naam van de kamer, het aantal deelnemers en eventuele specifieke instellingen voor het spel instellen volgens de vereisten van het spel. Generatie van unieke kameridentificatie: Na het indienen van het aanmaakformulier ontvangt de gebruiker een unieke kameridentificatie, zoals een code of ID, die gebruikt kan worden om de kamer te onderscheiden van andere kamers. Toegangscontrole-instellingen: De gebruiker kan optionele toegangscontrole-instellingen instellen, zoals een wachtwoord of een toegangscode, om de toegang tot de kamer te beperken tot specifieke deelnemers. Beheer van deelnemers: Na het aanmaken van de kamer kan de gebruiker deelnemers uitnodigen en toevoegen aan de kamer, of deelnemers verwijderen indien nodig. Starten van het spel: Nadat de kamer is aangemaakt en alle gewenste deelnemers zijn toegevoegd, kan de gebruiker het spel starten, wat aangeeft dat de kamer klaar is voor gebruik.

Weergave van invoerveld: Het invoerveld om een kamer te joinen wordt duidelijk weergegeven op de gebruikersinterface van de applicatie. Mogelijkheid tot invoeren van kamercode: De gebruiker kan handmatig een kamercode invoeren in het invoerveld om deel te nemen aan een bestaande kamer. Validatie van kamercode: Het systeem valideert de ingevoerde kamercode om te controleren of deze geldig is volgens de geldende regels en indeling. Joinen van kamer bij geldige code: Als de ingevoerde kamercode geldig is, kan de gebruiker succesvol deelnemen aan de betreffende kamer. Feedback bij succesvolle deelname: Na succesvolle deelname aan de kamer ontvangt de gebruiker een bevestigingsbericht om aan te geven dat de deelname succesvol is afgerond. Feedback bij ongeldige kamercode: Als de ingevoerde kamercode ongeldig is, wordt de gebruiker voorzien van een duidelijke foutmelding die aangeeft dat de code onjuist is en hen begeleidt bij het corrigeren van de fout. Compatibiliteitstest: Het invoerveld wordt getest op verschillende apparaten, browsers en schermformaten om ervoor te zorgen dat het consistent werkt op alle ondersteunde platformen.

Acceptatiecriteria. Tracking van mouse movement: bij het beantwoorden van elke vraag wordt de mouse movement van de gebruiker gevolgd. De tracking begint zodra de vraag wordt weergegeven en eindigt zodra de vraag is beantwoord. Registratie per vraag: De mouse movement moet nauwkeurig worden geregistreerd en geassocieerd worden met elke individuele vraag. Elke vraag in het systeem moet een unieke identificatie hebben voor de associatie met de mouse movement gegevens. Vastleggen van gegevens: Voor elke vraag worden relevante gegevens vastgelegd, waaronder: De positie van de muis tijdens het beantwoorden van de vraag. De bewegingen van de muis tijdens het beantwoorden van de vraag. De tijd die besteed wordt aan het beantwoorden van de vraag. Opslag van gegevens: De vastgelegde gegevens moeten veilig en betrouwbaar worden opgeslagen in een database of ander geschikt opslagsysteem. De opslag moet voldoen aan eventuele beveiligings- en privacyvereisten. Efficiëntie: De tracking van mouse movement mag geen significante vertraging veroorzaken tijdens het beantwoorden van vragen. De prestaties van de applicatie moeten niet merkbaar worden beïnvloed door de trackingfunctionaliteit. Betrouwbaarheid: De functie moet consistent en accuraat de mouse movement van de gebruiker vastleggen, zelfs bij intensief gebruik en onder verschillende omstandigheden. De vastgelegde gegevens moeten betrouwbaar zijn voor analyse en rapportage. Schaalbaarheid: Het systeem moet in staat zijn om de mouse movement van meerdere gebruikers tegelijkertijd te volgen, zonder dat dit de prestaties negatief beïnvloedt. De schaalbaarheid moet worden getest en gegarandeerd onder verwachte gebruikersbelasting. Gebruiksgemak: Zowel gebruikers als beheerders moeten intuïtief en gemakkelijk toegang hebben tot de verzamelde gegevens. Duidelijke instructies moeten worden verstrekt voor het gebruik van de functie en voor het navigeren door de verzamelde gegevens.

Tijdregistratie per vraag: Het systeem registreert nauwkeurig de tijd die de gebruiker besteedt aan het beantwoorden van elke individuele vraag. Starten van tijdregistratie: De tijdregistratie begint automatisch zodra de vraag aan de gebruiker wordt gepresenteerd. Stoppen van tijdregistratie: De tijdregistratie stopt automatisch zodra de gebruiker zijn antwoord indient of de vraag overslaat. Opslag van tijdgegevens: De tijdgegevens worden correct opgeslagen en geassocieerd met elke individuele vraag voor latere analyse.

Invoerveld Aanwezigheid: De applicatie bevat een duidelijk gemarkeerd en toegankelijk invoerveld voor de gebruikersnaam op de relevante pagina. Invoer Validatie: Alleen alfanumerieke karakters worden geaccepteerd in het invoerveld voor de naam, met eventuele extra toegestane karakters volgens de specificaties. De naam wordt gecontroleerd op een maximale lengte en geeft een foutmelding als deze te lang is. Opslaan en Koppelen van Data: Wanneer de gebruiker zijn/haar naam invoert en bevestigt, wordt deze zonder fouten opgeslagen in het systeem. De score van de game wordt correct gekoppeld aan de ingevoerde naam.

Weergave van keuzeschermb: Het keuzeschermb moet worden weergegeven zodra de game wordt gestart, met duidelijke opties voor Retailer, Wholesaler, Distributor en Brewery. Beschrijving van elke optie: Elk van de opties (Retailer, Wholesaler, Distributor, Brewery) moet worden vergezeld van een korte beschrijving die de rol uitlegt en de unieke kenmerken ervan benadrukt. Selectie-interactie: De gebruiker moet in staat zijn om een optie te selecteren door erop te klikken of via een andere interactiemethode, zoals het gebruik van toetsenbordpijlen gevolgd door de "Enter" toets. Bevestiging van de keuze: Nadat een optie is geselecteerd, moet er een bevestigingsschermb worden weergegeven waarop de gebruiker wordt gevraagd om hun keuze te bevestigen voordat ze doorgaan naar het volgende stadium van de game. Opslaan van de keuze: De gemaakte keuze moet worden opgeslagen in het gebruikersprofiel of de game-inventaris, zodat de geselecteerde rol van invloed kan zijn op het verdere verloop van het spel. Impact op gameplay: Elke rol (Retailer, Wholesaler, Distributor, Brewery) moet een aantoonbare impact hebben op de gameplay, zoals verschillende doelstellingen, uitdagingen en beloningen die uniek zijn voor elke rol.

Uniciteit: Elk ontworpen logo/icon moet uniek zijn en geen verwarrende gelijkenis vertonen met andere logo's/icons in het spel. Passendheid bij entiteit: Elk logo/icon moet visueel overeenkomen met de respectievelijke entiteit (Retailer, Biertje, Wholesaler, Distributor en Brewery) en de kernactiviteit of functie van die entiteit weerspiegelen. Duidelijkheid: De ontworpen logo's/icons moeten duidelijk en gemakkelijk te begrijpen zijn, zelfs op kleinere schermformaten. Visuele consistentie: Alle logo's/icons moeten passen bij de visuele stijl en het thema van het spel, en moeten een uniforme uitstraling hebben.

Correctheid van Informatie: Elk van de zes vlaktes toont de correcte informatie zoals gedefinieerd (bijvoorbeeld klantenorders, backorders, kosten, inkomende levering, inventaris, uitgaande levering). De getoonde gegevens moeten up-to-date zijn en overeenkomen met de actuele gegevens in het systeem. Layout en Design: De zes vlaktes zijn duidelijk zichtbaar en uniform gepresenteerd op het scherm, in lijn met het ontwerp zoals weergegeven in de meegeleverde afbeelding. De interface is responsief en behoudt zijn layout en leesbaarheid over verschillende schermgroottes en apparaten. Gebruiksvriendelijkheid: Gebruikers kunnen de kwantitatieve informatie in elk vlak makkelijk aflezen zonder extra handelingen te moeten verrichten (zoals overmatig scrollen of klikken). Interactiviteit: Indien relevant, kunnen gebruikers klikken op een vlakte om gedetailleerde informatie of historische data over de betreffende categorie te bekijken.

Soepele animatie: De animatie van de lijst moet vloeiend en zonder haperingen worden weergegeven, zelfs bij snelle verschuivingen tussen de weken. Correcte weergave van huidige week: Na elke verschuiving van de weken moet de huidige week correct worden bijgewerkt en visueel worden gemarkeerd om aan te geven waar de gebruiker zich bevindt. Navigatiemogelijkheden: Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om door de lijst te navigeren, zowel vooruit als achteruit, en om direct naar een specifieke week te springen indien nodig. Responsiviteit: De geanimeerde lijst moet goed werken op verschillende apparaten en schermformaten, en moet zich aanpassen aan verschillende schermoriëntaties zonder verlies van functionaliteit. Gebruikersinteractie: De gebruikers moeten in staat zijn om de animatie te onderbreken of te pauzeren indien gewenst, bijvoorbeeld om de weken rustig te bekijken.

Knopfunctionaliteit: Wanneer de gebruiker op de 'Order'-knop klikt, moet het systeem het huidige antwoord verzenden. Het verzenden van het antwoord resulteert in een merkbare overgang in de game (zoals het laden van een nieuwe scene, het bijwerken van de gamestatus, etc.). Feedback voor Gebruiker: Na het klikken op de 'Order'-knop moet de gebruiker direct visuele en/of haptische feedback ontvangen, zoals een animatie of een trilling, die bevestigt dat de klik is geregistreerd. Er moet een bevestigingsbericht verschijnen dat de bestelling succesvol is verstuurd, of een gepaste foutmelding als het verzenden niet lukt. Validatie van Invoer: De knop moet inactief of gedimd zijn wanneer er geen geldige invoer is gedetecteerd. Als de gebruiker probeert te verzenden met ongeldige of incomplete informatie, moet het systeem duidelijke instructies of foutmeldingen tonen over hoe dit te corrigeren.

Beschrijving van de knop: De knop moet duidelijk gelabeld zijn als "Order history" zodat gebruikers gemakkelijk kunnen identificeren wat het doet. Locatie van de knop: De knop moet op een prominente plaats worden geplaatst binnen de gebruikersinterface, zoals in de navigatiebalk of in een menu, zodat gebruikers het gemakkelijk kunnen vinden. Toegankelijkheid: De knop moet voor alle gebruikers toegankelijk zijn, ongeacht het apparaat of de browser die ze gebruiken. Het moet goed werken op zowel desktop- als mobiele apparaten. Functionaliteit: Wanneer de gebruiker op de "Order history" knop klikt, moet deze hen naar een overzichtspagina leiden waar ze hun eerdere bestellingen kunnen bekijken. Filter- en sorteermogelijkheden: Op de overzichtspagina moeten gebruikers in staat zijn om hun bestellingen te filteren en te sorteren op verschillende criteria, zoals datum, status of productcategorieën.

Toegang tot oude antwoorden: De gebruiker kan vanuit de applicatie-interface gemakkelijk toegang krijgen tot de lijst met oude antwoorden. Weergave van oude antwoorden: De oude antwoorden worden duidelijk en overzichtelijk weergegeven, bijvoorbeeld in een lijst of tabel, zodat gebruikers ze gemakkelijk kunnen bekijken. Filter- en sorteermogelijkheden: Gebruikers kunnen oude antwoorden filteren op basis van verschillende criteria, zoals datum, categorie of relevantie, en ze kunnen de antwoorden sorteren op volgorde van oud naar nieuw of omgekeerd. Detailweergave: Gebruikers kunnen een gedetailleerde weergave van een specifiek oud antwoord bekijken door erop te klikken, waarbij alle relevante details van dat antwoord worden getoond.

Toegang tot oude antwoorden: De gebruiker moet in staat zijn om toegang te krijgen tot de lijst met oude antwoorden nadat de game is voltooid. Volledige weergave: Elk antwoord in de lijst moet de volledige tekst van het oorspronkelijke antwoord tonen, zonder truncatie of inkorting. Chronologische volgorde: De oude antwoorden moeten in chronologische volgorde worden weergegeven, waarbij het oudste antwoord eerst wordt getoond en het meest recente antwoord als laatste.

Visualisatie: Wanneer de gegevens in de vakken veranderen, moeten de getallen met een animatie vloeiend omhoog of omlaag tellen naar hun nieuwe waarde. Snelheid en Duur: De animatie moet binnen een door de gebruiker of ontwerper ingestelde tijd voltooiën (bijvoorbeeld 1 seconde). Nauwkeurigheid: De uiteindelijke waarde na de animatie moet exact overeenkomen met de gegevens uit het systeem.

Kleurverandering bij overschrijding van 400 backorders: Wanneer het aantal backorders in het systeem de grens van 400 overschrijdt, verandert de kleur van het backordervak automatisch naar rood. Realtime update: De kleurverandering van het backorder vak moet in realtime plaatsvinden, zonder dat de pagina opnieuw hoeft te worden geladen, zodat de gebruiker direct op de hoogte wordt gebracht van een verandering in de backorderstatus. Visuele controle: Bij het overschrijden van 400 backorders moet de gebruiker visueel kunnen controleren dat het backorder vak rood is geworden, zonder extra acties te hoeven ondernemen.

Zichtbaarheid van de Knop: De 'Order'-knop is duidelijk zichtbaar op het scherm zonder te scrollen op alle ondersteunde apparaten. Functionaliteit van de Knop: Wanneer de gebruiker op de 'Order'-knop klikt, wordt het antwoord onmiddellijk verzonden naar de server. De gebruiker krijgt visuele feedback (zoals een animatie van de knop) die aangeeft dat de klikactie is geregistreerd. Invoervalidatie: Het systeem accepteert alleen geldige waarden als bestellingen. Als een gebruiker een ongeldige waarde invoert en probeert te verzenden, geeft het systeem een duidelijke foutmelding weer.

Timing van de melding: De melding moet automatisch worden weergegeven aan het begin van week 19 van het spel.

Inhoud van de melding: De melding moet de tekst "Fantastic! Nearly there now." bevatten, zoals gespecificeerd door de gebruiker.

Weergavemethode: De melding moet op een prominente en goed zichtbare manier aan de gebruiker worden gepresenteerd, zoals in een pop-upvenster, een meldingsbalk bovenaan het scherm of een speciaal ontworpen dialoogvenster.

Sluitoptie: Er moet een optie zijn voor de gebruiker om de melding te sluiten, indien gewenst, bijvoorbeeld door op een duidelijk aangegeven knop te klikken of door ergens buiten het meldingsvenster te klikken.

Priority	Effort	Business Value	Value Area
2			Business
2			Business
2			Business
2			Business
2			Business
2			Business
1			Business
2			Business
2			Business
2			Business
2			Business
2			Business
4			Business

3

Business

2

Business

1

Business

1

Business

3

Business

3

Business

1 Business

1 Business

1 Business

2 Business

1 Business

2

Business

1

Business

2

Business

3

Business

2

Business

2

Business

3

Business

1

Business

Tags

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; EPIC: Wireframes maken; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; EPIC: Wireframes maken; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; EPIC: Wireframes maken; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; EPIC: Wireframes maken; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; EPIC: Wireframes maken; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; EPIC: Design maken van animaties voor Beer Game; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler

Brewery; Consumer; Distributor; Eindgebruiker; Retailer; Wholesaler