

# Domain Design

## Inhoud

Tekstueel .....	1
Domeinklassen .....	1
Overzicht variabelen en types .....	2
Relaties .....	3
Methoden .....	3
UML klassendiagram .....	4

## Tekstueel

“De applicatie moet voor Nederland overzicht geven van de faciliteiten en huizen van een park, en welke klant welk huis gehuurd heeft.

## Domeinklassen

- Land
- Park
- Faciliteit
- Huis
- Klant

## Overzicht variabelen en types

- Land
  - o naam : String
- Park
  - o naam : String
  - o plaats : String
  - o provincie : String
  - o beoordeling : float
- Faciliteit
  - o type : String
  - o naam : String
- Huis
  - o type : String
  - o prijsPerDag : double
  - o oppervlakte : int
  - o aantalSlaapkamers : int
  - o aantalVerdiepingen : int
  - o verwarming : boolean
  - o wifi : boolean
  - o vaatwasser: boolean
  - o koffiemachine: boolean
  - o aantalGaspitten : int
  - o aantalBadkamers : int
  - o föhn : boolean
  - o sauna : boolean
  - o zonnebank : boolean
- Klant
  - o naam : String
  - o straat : String
  - o huisnummer : int
  - o postcode : String
  - o woonplaats : String
  - o geboortedatum : date
  - o telefoonnummer : int
  - o e-mailadres: String
  - o manOfVrouw : String
  - o kortingsPercentage : double

## Relaties

- **Land <-> Park**
  1. Een **land** heeft één of meer **parken**
  2. Een **park** hoort altijd bij één **land**
- **Park <-> Faciliteit**
  1. Een **park** heeft nul of meer **faciliteiten**
  2. Een **faciliteit** hoort altijd bij één **park**
- **Park <-> Huis**
  1. Een **park** heeft één of meer **huizen**
  2. Een **huis** hoort altijd bij één **park**
- **Park <-> Klant**
  1. Een **park** heeft nul of meer **klanten**
  2. Een **klant** hoort altijd bij één of meer **parken**
- **Huis <-> Klant**
  1. Een **huis** heeft nul of één **klant**
  2. Een **klant** hoort altijd bij nul of één **huis**

## Methoden

## UML klassendiagram

Visual Paradigm Standard (Tobias Kramer (Utrecht University of Applied Sciences))

