Versie 1.0

Analysedocument

Rowan Dings

# Documentgeschiedenis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Versie** | **Belangrijkste wijzigingen** | **Auteur** |
| 1-12-2015 | 0.1 | Opstellen template | Rowan |
| 2-12-2015 | 1.0 | Invullen informatie | Rowan |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Referenties

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | **Datum** | **Locatie** |
| Acceptatie Testplan | 2 – 12 -2015 | Bijlage |
| Ontwerpdocument | 2 – 12- 2015 | Bijlage |

Inhoudsopgave

Inhoud

[Documentgeschiedenis 1](#_Toc436832859)

[Referenties 1](#_Toc436832860)

[Inleiding 3](#_Toc436832861)

[Productaanleiding 3](#_Toc436832862)

[Scenario 4](#_Toc436832863)

[MoSCoW requirements 5](#_Toc436832864)

[Pietenplanner 5](#_Toc436832865)

[Basale requirements 5](#_Toc436832866)

[Niet functionele eisen 7](#_Toc436832867)

[Use cases 8](#_Toc436832868)

[Use case diagram 8](#_Toc436832869)

[Use cases 9](#_Toc436832870)

Inleiding

# Productaanleiding

De opdrachtomschrijving beschrijft het volgende:

“*Ieder jaar komt bij het bezorgen van de cadeaus door Sinterklaas toch wel weer goed, maar voor zijn  
gevoel moet het toch mogelijk zijn om "het heerlijk avondje" wat vlotter te laten verlopen. Hij zou daarom  
graag een PietenPlanner willen hebben.  
Met deze planner heeft de Sint voor ogen dat hij, gegeven een gemeente in Nederland, op eenvoudige  
wijze de benodigde Pieten kan bepalen. Hij heeft natuurlijk de beschikking over de gegevens van alle  
kinderen en gemeenten in Nederland. Wat hij hieraan wil koppelen is een categorie van cadeaus welke  
van toepassing is op een gemeente. Op basis van deze gegevens moet het mogelijk zijn om een  
zogenoemde "Pieten Posse" samen te stellen. Deze gaan dan, al dan niet vergezeld door de WegwijsPiet, op stap*.”

Dit houdt dus in dat voor het makkelijker laten verlopen van de sinterklaasavond, er een planner moet worden gemaakt, die per gemeente gemakkelijk kan aangeven welke pieten er nodig zijn om aan alle wensen te voldoen.

In het analysedocument wordt toegelicht hoe deze productbeschrijving werd opgevat, en welke functionaliteit-vereisten daarbij werden opgesteld.

Scenario

Sinterklaas wilt graag weten welke pieten hij dit jaar moet versturen naar de gemeente Eindhoven. Hij weet voor de gemeente dat deze ongeveer 30.000 kinderen bevat en heeft voor Eindhoven en zowel andere gemeentes de benodigde informatie al in een bestand gezet. Hij opent deze in de applicatie, die alles inlaadt, selecteert Eindhoven en bekijkt nogmaals naar de informatie of hij nog iets wilt toevoegen, aanpassen en of alles in orde is. Hij stelt aan zichzelf dat dit het geval is, en maakt een PietenPosse aan. Deze geeft automatisch aan welke pieten er nodig zijn en dat het aantal verdubbelt is. Er zijn immers meer dan 10.000 kinderen in deze gemeente.

Sinterklaas slaat dit op en sluit daarna tevreden de applicatie af, om de pieten de informeren over de posse die nodig is.

MoSCoW requirements

### Pietenplanner

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| P | Referentie | Naam |
| M | *Gem\_inlz* | Gemeentes inlezen |
| M | *Gem\_toe* | Gemeentes toevoegen |
| M | *Piet\_pos* | PietenPosses aanmaken |
| M | *Piet\_toe* | Pieten toevoegen |
| S | *Piet\_vaa\_aan* | Piet-vaardigheden aanpassen |
| S | *Piet\_aan* | Pieten aanpassen |
| S | *Cad\_type\_toe* | Cadeau-types toevoegen |
| S | *Gem\_show* | Het laten zien van gemeentes op logische volgorde |

# Basale requirements

In het algemeen heeft de gebruiker de mogelijkheid tot

* Gemeentes inlezen

Waarmee wordt bedoeld dat de gebruiker een bestaand csv bestand kan openen en deze kan inladen en opslaan tot de database. Mits de waardes al niet voorkomen, niet dubbel zijn, of niet goed zijn ingevuld.

* Gemeentes toevoegen

De gebruiker kan gemeentes toevoegen in het geval dat deze gemeentes om een of andere reden toch vergeten zijn om toegevoegd te worden aan het csv bestand.

* PietenPosses aanmaken

De gebruiker kan door middel van het selecteren van een gemeente, en na het aanpassen van een gemeente, een PietenPosse automatisch laten genereren.

* Pieten toevoegen

De gebruiker kan handmatig pieten toevoegen.

* Pieten aanpassen

De gebruiker kan handmatig pieten aanpassen.

* Piet-vaardigheden aanpassen

Indien het nodig is, is er de mogelijkheid om een piet-vaardigheid toe te voegen die later kan worden gebruikt voor pieten. Deze kan ook worden aangepast en worden verwijderd, mits er geen conflict optreed met pieten met enkel deze vaardigheid.

* Cadeau-types aanpassen

Indien het nodig is, is er de mogelijkheid om een cadeau-type toe te voegen, verwijderen en aan te passen.

Niet functionele eisen

De applicatie zal gebruik moeten maken van een strategy-pattern, mocht de GUI ooit eens veranderd worden. Dit zodat er een kijk is op de toekomst, waar vaak overzicht wordt aangepast en verbeterd.

Use cases

# Use case diagram



# Use cases

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Gem\_inlz |
| *Use case naam* | Gemeente inlezen |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor heeft een .csv file |
| *Beschrijving* | 1. De actor opent de .csv file in de applicatie \* 2. De applicatie laadt deze in, en synchroniseert deze met de database 3. De actor kan nu de nieuwe gemeentes bekijken en aanpassen |
| *Uitzonderingen* | \*bij fout format wordt een melding weergegeven,  Bij ontbrekende data wordt een melding weergegeven dat gemeente [X] ontbrekende data heeft. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Gem\_toe |
| *Use case naam* | Gemeentes toevoegen |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | Geen |
| *Beschrijving* | 1. De actor creëert een nieuwe gemeente 2. De applicatie kijkt of deze bestaat \* 3. De applicatie voegt, indien nieuw, de gemeente toe met de informatie 4. De actor ziet nu de nieuwe gemeente in de lijst van gemeentes |
| *Uitzonderingen* | \*indien de gemeente al bestaat, krijgt de actor een lijst van informatie over deze gemeente te zien. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Piet\_pos |
| *Use case naam* | Pietenposse aanmaken |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor heeft al een gemeente naar wens geselecteerd |
| *Beschrijving* | 1. De actor creëert een pietenposse 2. De applicatie bekijkt de informatie over de gemeente en genereert een pietenposse uit deze gegevens 3. De applicatie laat deze pietenposse zien 4. De actor keurt deze goed en voegt verder niets toe |
| *Uitzonderingen* |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Piet\_toe |
| *Use case naam* | Pieten toevoegen |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor heeft al een gemeente naar wens geselecteerd en heeft daar ook al een pietenposse voor gegenereerd |
| *Beschrijving* | 1. De actor voegt een piet toe aan de pietenposse 2. De applicatie laat nu de nieuwe pietenposse zien |
| *Uitzonderingen* |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Piet\_aan |
| *Use case naam* | Pieten aanpassen |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor kijkt naar een lijst van pieten |
| *Beschrijving* | 1. De actor selecteert een piet 2. De applicatie geeft informatie weer over deze piet 3. De actor past de piet aan naar wens en slaat dit op \* |
| *Uitzonderingen* | \*indien er geen verschillen zijn, dan slaat de applicatie niets op. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Piet\_vaa\_aan |
| *Use case naam* | Piet-vaardigheden aanpassen |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor kijkt naar een lijst van piet-vaardigheden |
| *Beschrijving* | 1. De actor verwijdert een piet-vaardigheid   Of   1. De actor voegt een piet-vaardigheid toe 2. De applicatie past de piet-vaardigheid naar keuze aan |
| *Uitzonderingen* |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Cad\_type\_aan |
| *Use case naam* | Cadeautypes aanpassen |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor kijkt naar een lijst van cadeautypes |
| *Beschrijving* | 1. De actor verwijdert een cadeautype   Of   1. De actor voegt een cadeautype toe 2. De applicatie past het cadeautype naar keuze aan |
| *Uitzonderingen* |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Use case ID* | Gem\_show |
| *Use case naam* | Gemeentes sorteren |
| *Actoren* | Sinterklaas |
| *Aannamen* | De actor kijkt naar de lijst van gemeentes |
| *Beschrijving* | 1. De actor sorteert de lijst op een waarde van gemeentes naar keuze:  * Afstand * Kinderen  1. De applicatie geeft de gemeentes weer op de juiste volgorde |
| *Uitzonderingen* |  |