

Technisch ontwerp

Examentraining

Leereenheid: Examentraining
Versienummer: 0.1
Auteur(s): Bram Timmerman
Datum: 2022-01-20

Versiebeheer

Datum	Versie	Wie	Wijzigingen
2022-01-20	0.1	Bram Timmerman	Initielee versie

Inhoudsopgave

Versiebeheer	2
Inleiding.....	4
Over dit document	4
Over het project en de opdrachtgever	4
Applicatie componenten	5
Activity diagrams	6
Functie Login	6
Functie Registreren student.....	7
Functie Registreren docent.....	8
Functie Aanmaken sport	9
Functie Inschrijven sport	10
Functie Overzicht sporten	11
Functie Overzicht ingeschreven sporten.....	12
User Interface Design	13
Algemeen:	13
Scherm: Overzicht sporten.....	13
Data(base) structuur	14
Akkoord leidinggevende.....	15

Inleiding

Over dit document

Het doel van het technisch ontwerp is om inzicht te krijgen in de verschillende technieken die gebruikt gaan worden bij ontwikkelen van de gevraagde software. Daarnaast zal er een duidelijk beeld worden geschetst hoe de verschillende technieken met elkaar verbonden zijn.

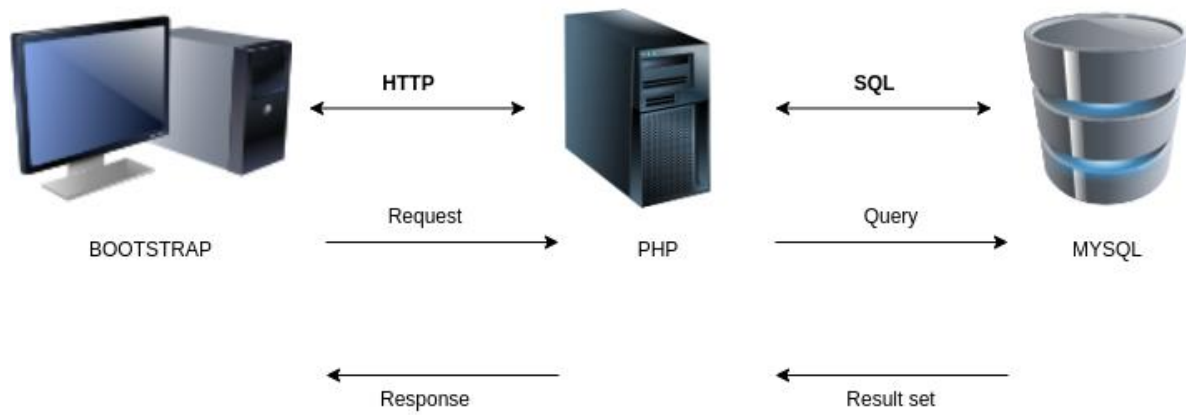
Dit document is voor deze opdracht gemaakt zodat eenieder die betrokken gaat worden bij dit project makkelijk zijn weg zal vinden in de al bestaande architectuur en softwarefuncties.

Over het project en de opdrachtgever

De opleiding cios van het Rijn IJssel van het Cios in Arnhem wil vanaf aankomend schooljaar de manier waarop ze sportlessen geven gaan veranderen. Voorheen sporten de studenten samen met hun klas in de sportzaal. Hier werden dan sportactiviteiten gehouden als zaalvoetbal, trefbal, indoorhockey, handbal, etc. Vanaf schooljaar 2022/2023 wil Rijn IJssel de sportlessen meer laten aansluiten bij de sport die de student zelf leuk vindt. Rijn IJssel vraagt aan ons om hier te helpen een oplossing voor te vinden in de vorm van een (web)applicatie. Ze willen dat de studenten via deze (web)applicatie zich kunnen inschrijven op de sporten die ze leuk vinden. De docenten moeten de sporten waar ze graag les aangeven kunnen aanmaken of hieraan kunnen deelnemen als onderwijzer.

Applicatie componenten

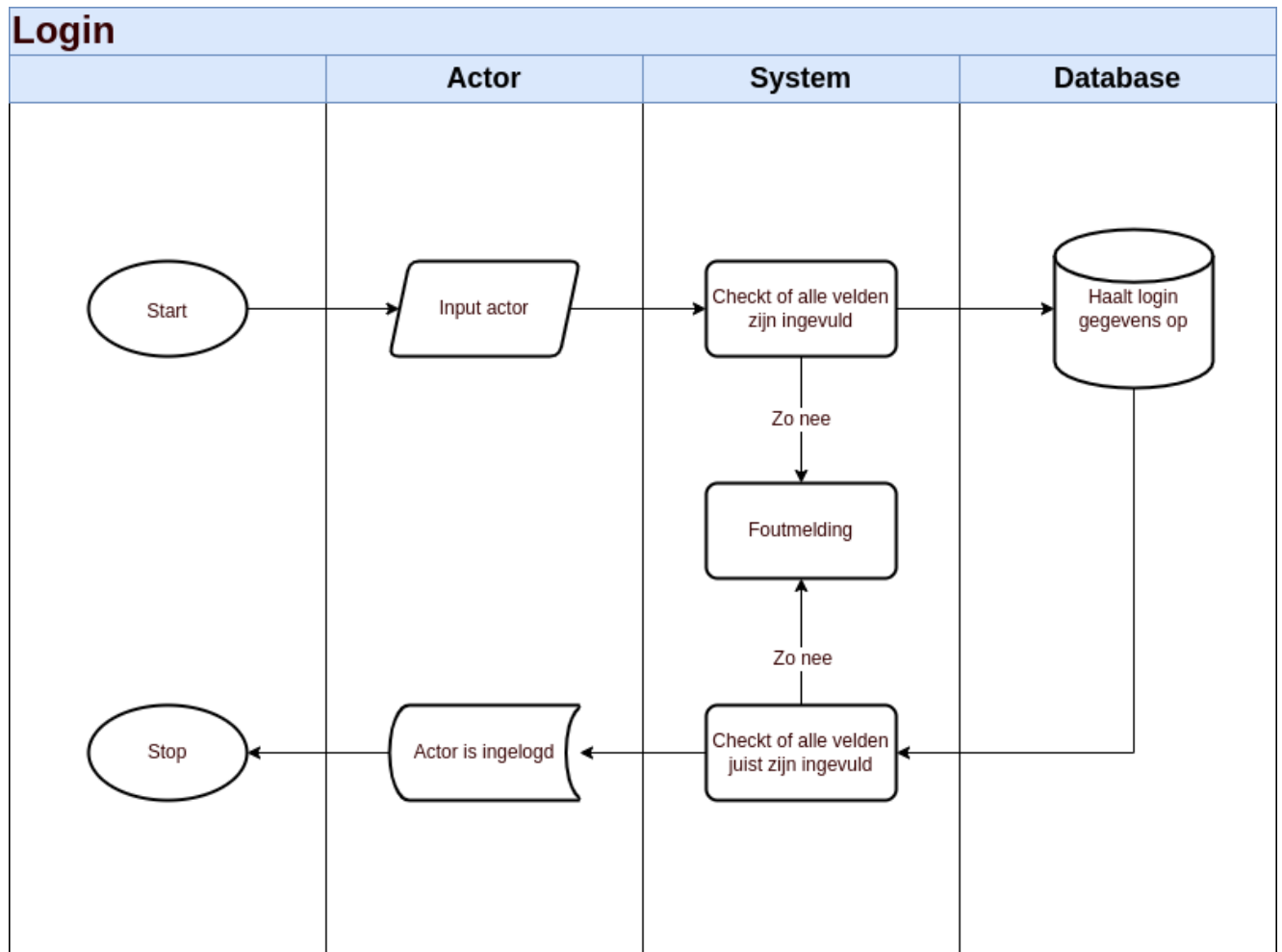
In dit hoofdstuk wordt de structuur van de onderliggende componenten schematisch weergegeven



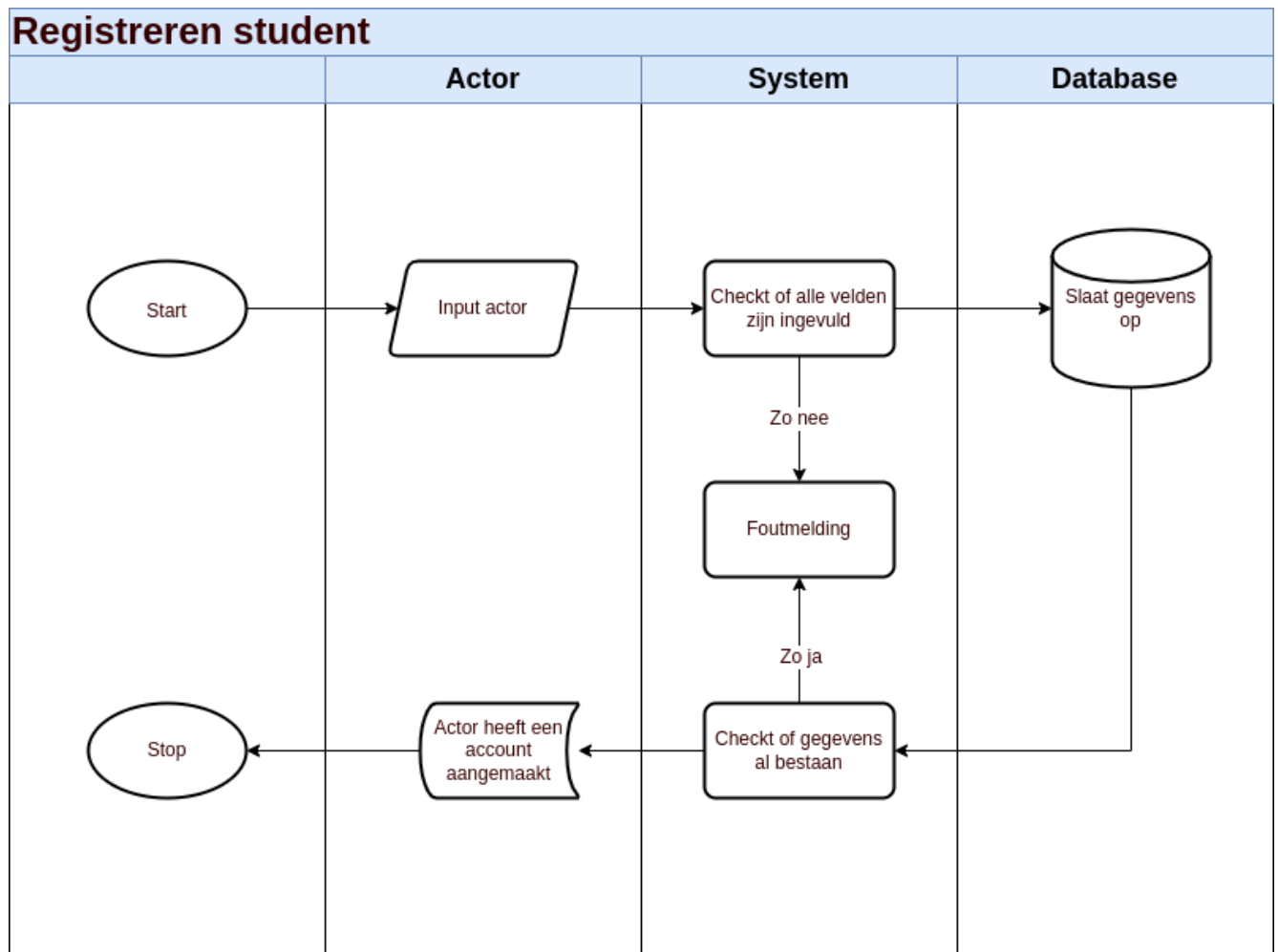
Activity diagrams

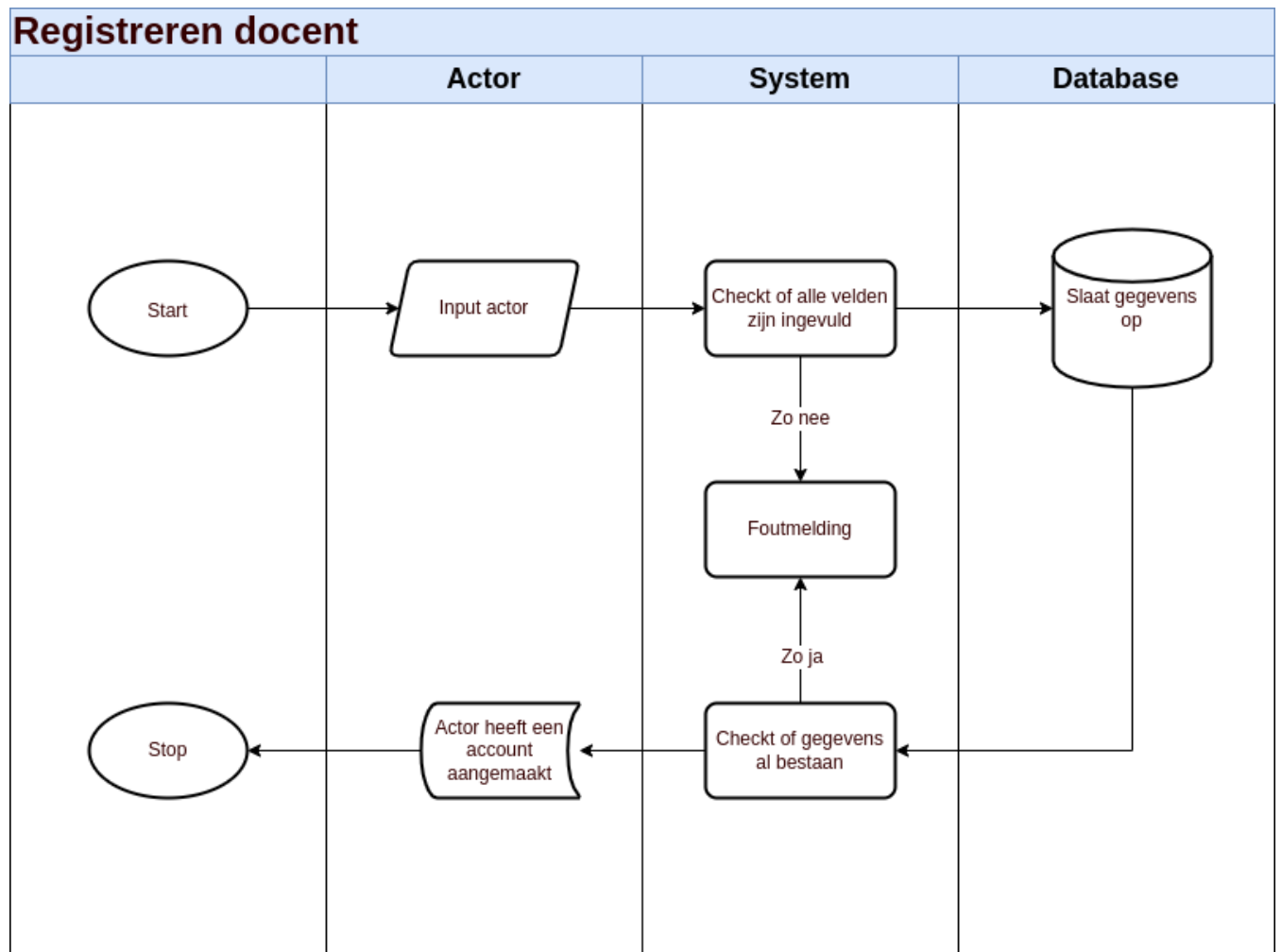
In dit hoofdstuk zijn per functie de activiteitschema's uitgewerkt en toegelicht. Deze geven een inzicht in het verband tussen de verschillende activiteiten of bewerkingen binnen de applicatie.

Functie Login

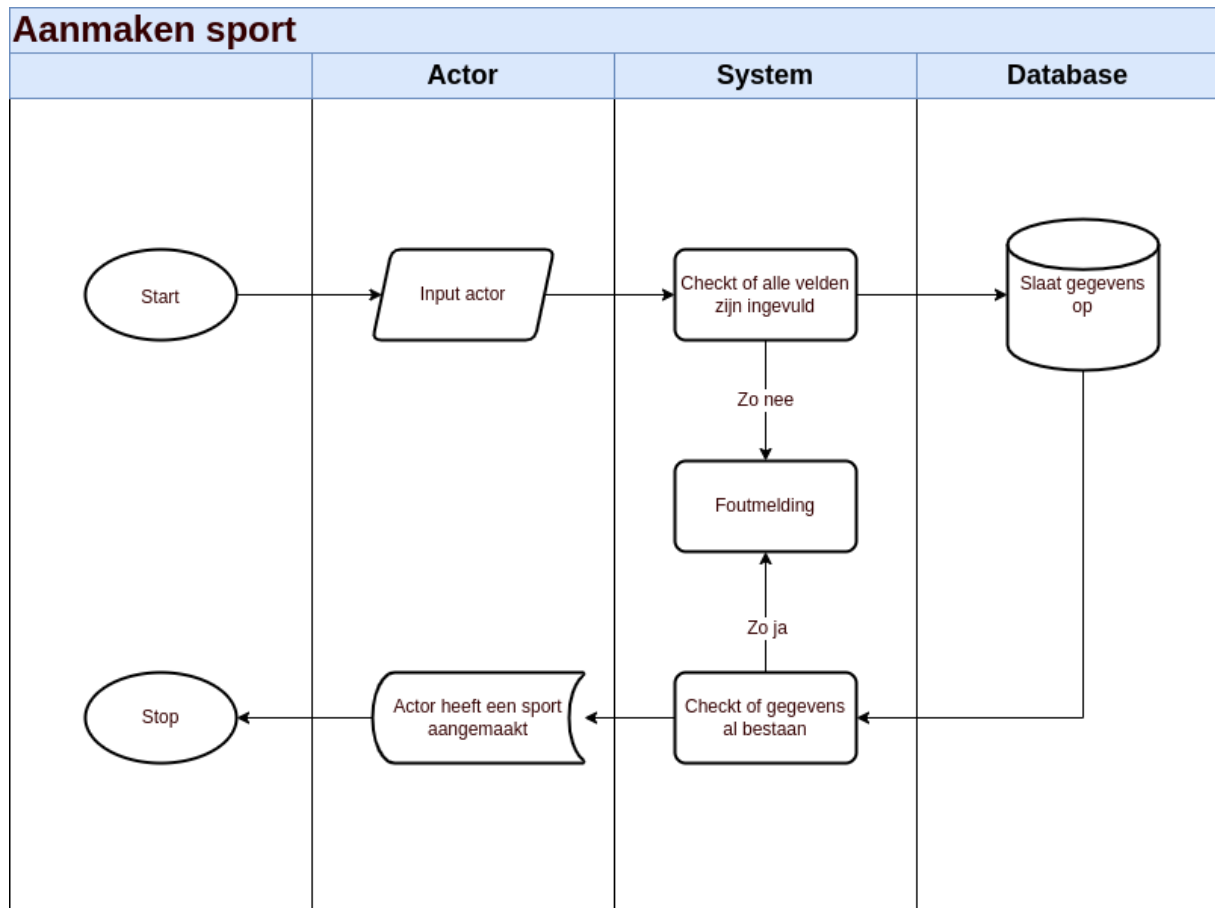


Functie Registreren student

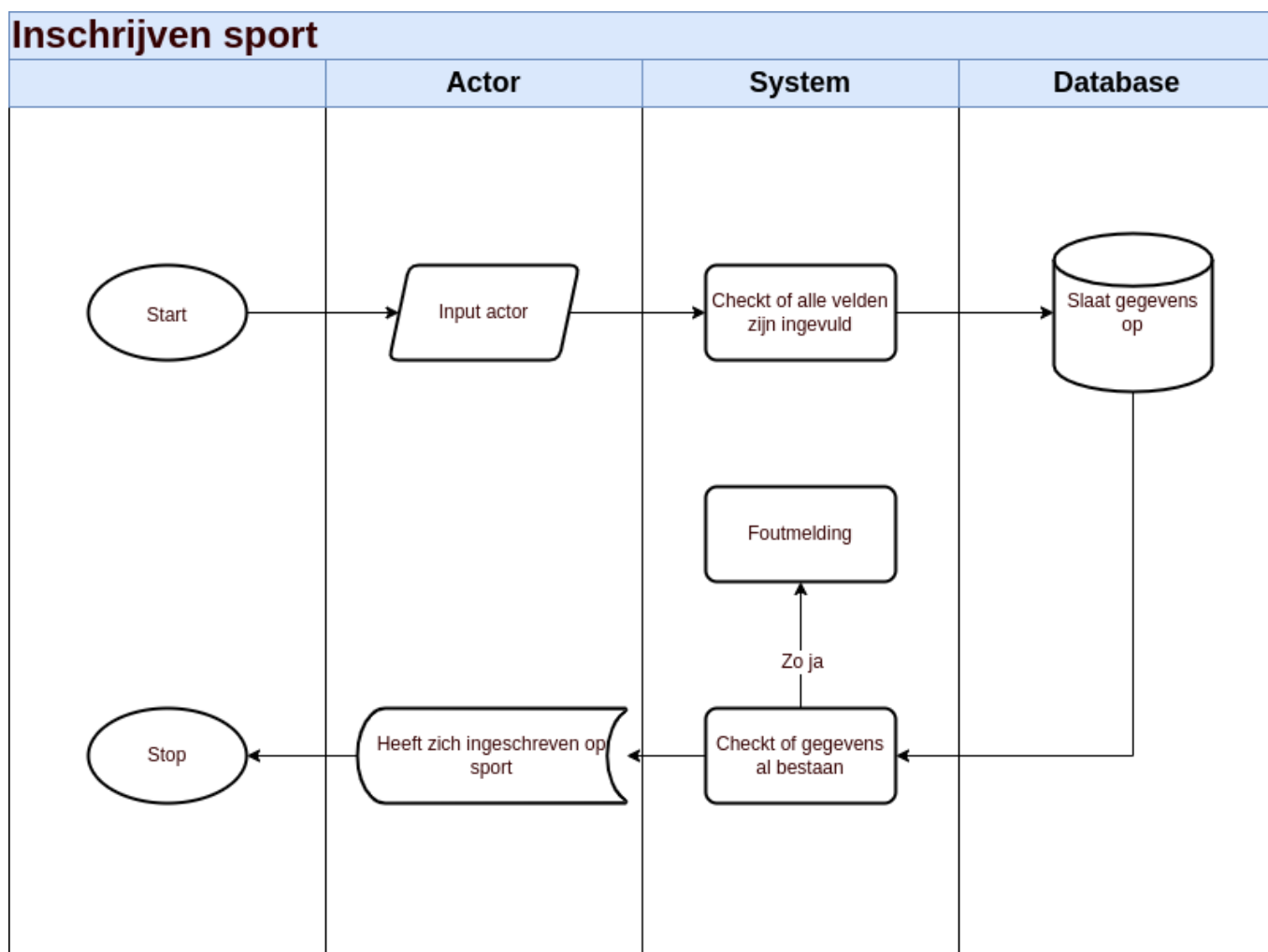




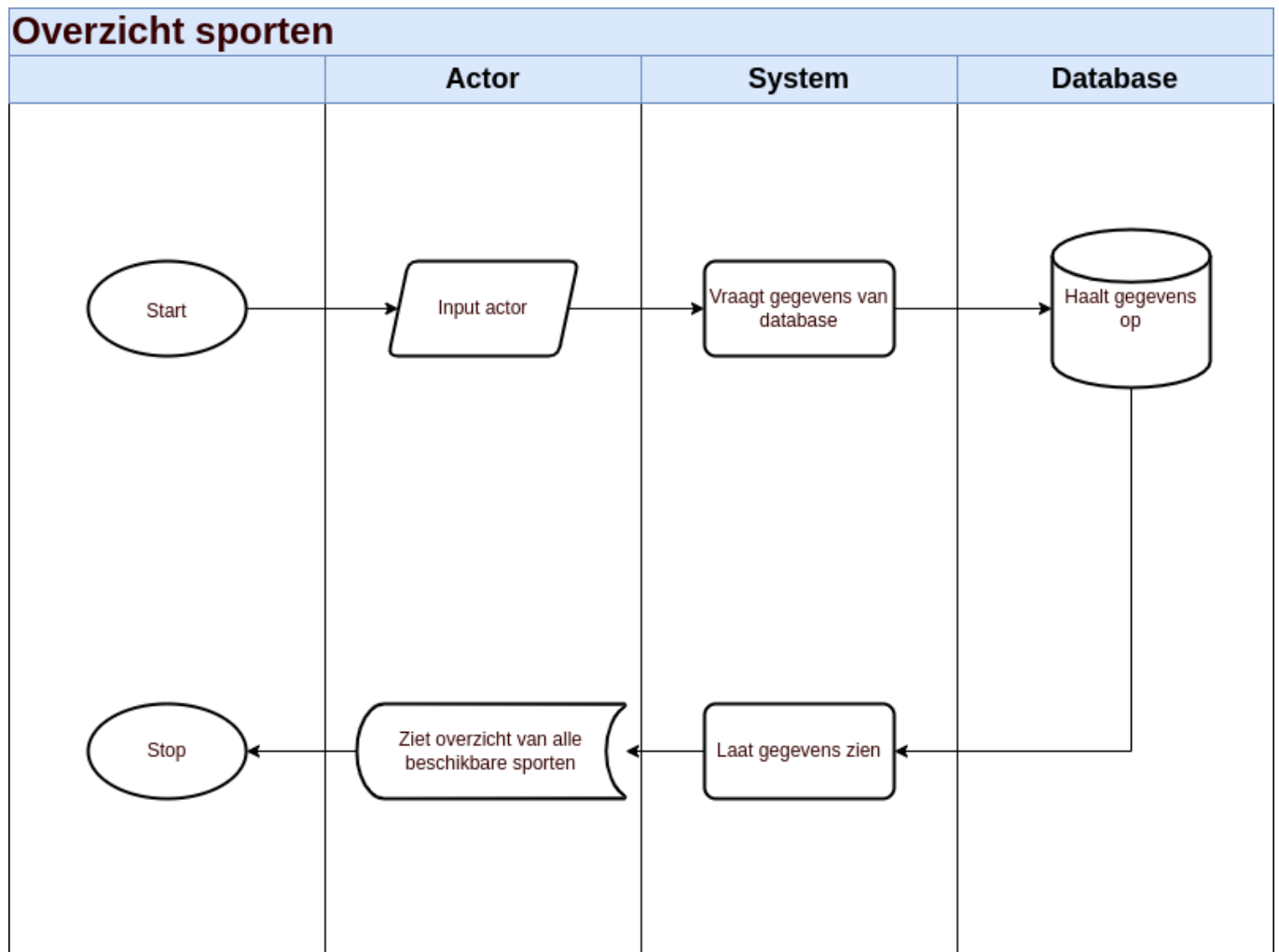
Functie Aanmaken sport

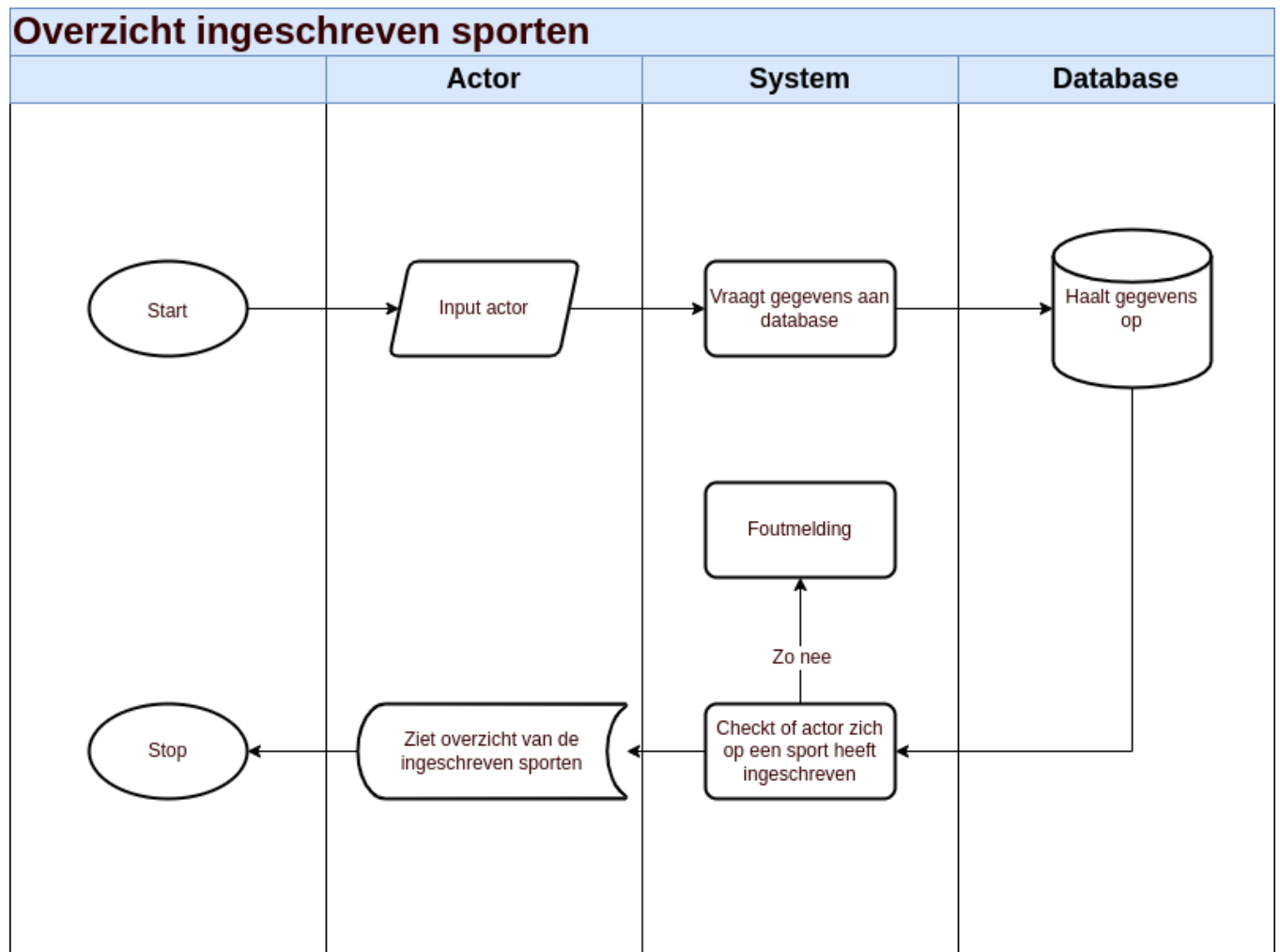


Functie Inschrijven sport



Functie Overzicht sporten





User Interface Design

In het functioneel ontwerp zijn van alle schermen wireframes gemaakt. In dit hoofdstuk worden enkele algemene uiterlijke kenmerken - zoals te gebruiken lettertypes en lettergroottes, kleurcodes en dergelijke - genoteerd. Ook wordt van een of twee schermen het design volledig uitgewerkt weergegeven, zodat de ontwikkelaar kan zien hoe de applicatie eruit moet komen te zien.

Algemeen:

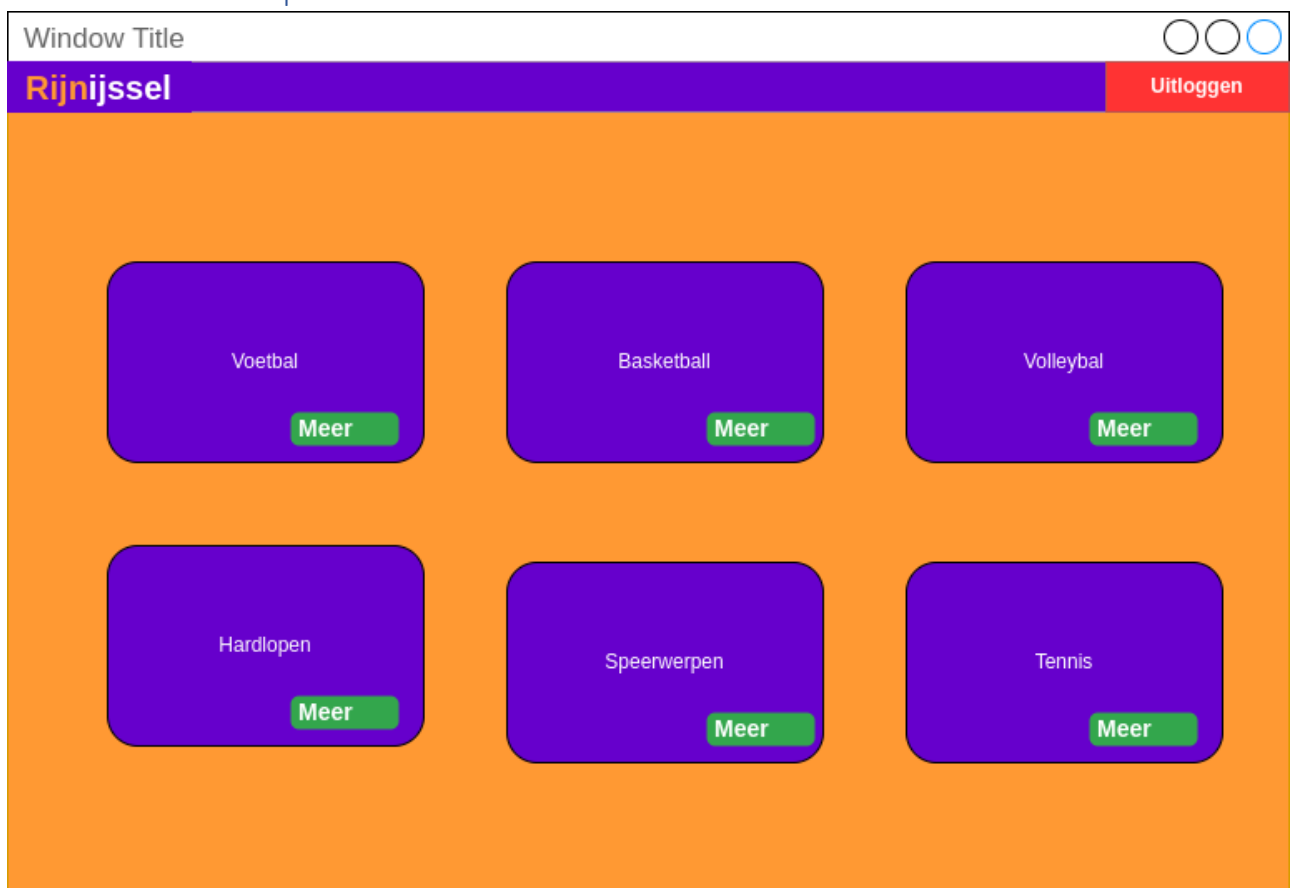
Bootstrap algemeen design

Kleuren:

Oranje – code: #FE671B

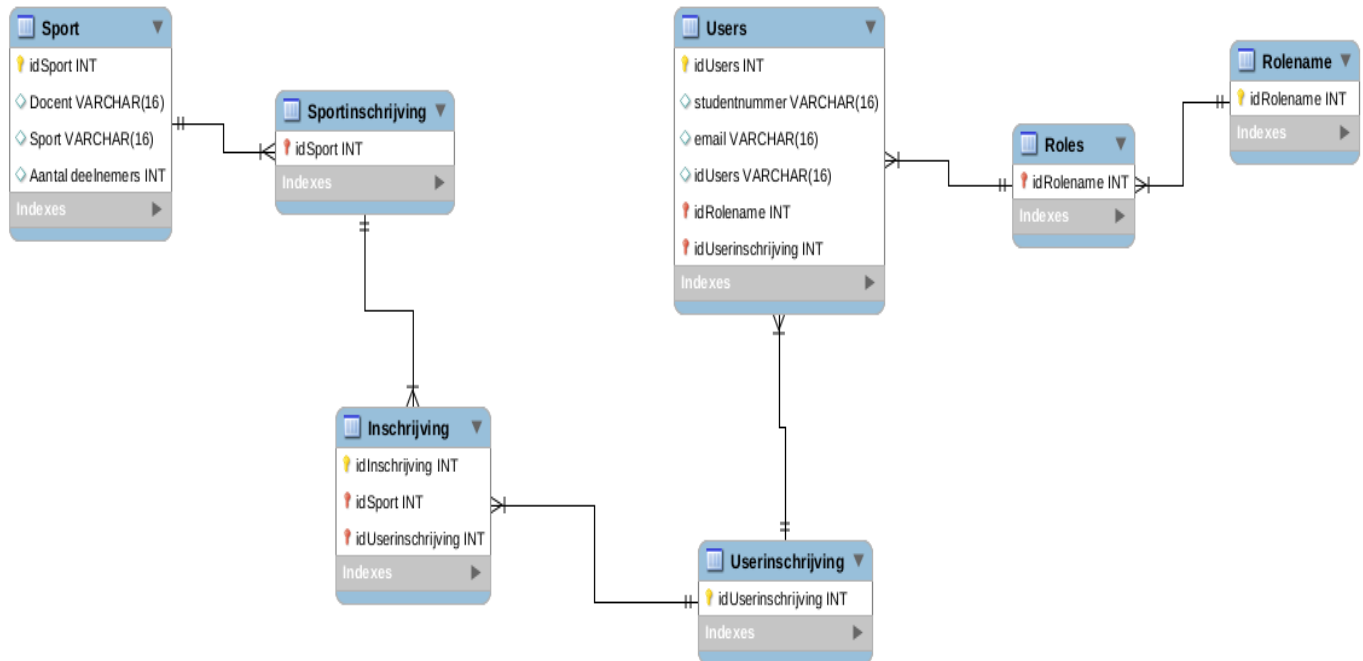
Paars – code: #4b08a1

Scherm: Overzicht sporten



Data(base) structuur

In dit hoofdstuk wordt de structuur van de database schematisch weergegeven in een zogenaamd Entity Relation Diagram (ERD) of in definitie van classes of modellen. Hierin wordt duidelijk gemaakt welke tabellen er zijn, welke velden deze bevatten en per veld wat het datatype is, de veldlengte en of ze verplicht zijn. Tevens worden de foreign keys aangegeven.



Akkoord leidinggevende

Naam	
Datum	
Handtekening	