Julian de Bruin (600209)

Cumali Karakoç (604972)

OOSE-OOAD

01-11-2018

Software requirements specification

ODINIDO

Inhoudsopgave

[1. Introductie 3](#_Toc528745390)

[1.1 Algemene beschrijving 3](#_Toc528745391)

[1.2 Beschrijving actoren 3](#_Toc528745392)

[1.3 Beschrijving Werkomgeving 3](#_Toc528745393)

[1.4 Design- en implementatiebeperkingen 3](#_Toc528745394)

[1.5 Product functionaliteiten 3](#_Toc528745395)

[2. Domein model 4](#_Toc528745396)

[3. Use case beschrijvingen 5](#_Toc528745397)

[3.1 Kennistoets uitvoeren 5](#_Toc528745398)

[3.1.1 Fully-dressed use case beschrijving 5](#_Toc528745399)

[3.1.2 System Sequence Diagram 6](#_Toc528745400)

[3.2 Toets aanmelden 7](#_Toc528745401)

[3.2.1 Fully-dressed use case beschrijving 7](#_Toc528745402)

[3.2.2 System Sequence Diagram 8](#_Toc528745403)

[3.3 Toets invullen 9](#_Toc528745404)

[3.3.1 Fully-dressed use case beschrijving 9](#_Toc528745405)

[3.3.2 System Sequence Diagram 10](#_Toc528745406)

[3.4 Kennistoets verwerken 11](#_Toc528745407)

[3.4.1 Fully-dressed use case beschrijving 11](#_Toc528745408)

[3.4.2 System Sequence Diagram 12](#_Toc528745409)

[3.5 Registreren 13](#_Toc528745410)

[3.5.1 Fully-dressed use case beschrijving 13](#_Toc528745411)

[3.5.2 System Sequence Diagram 13](#_Toc528745412)

[3.6 Aanmaken kennistoets 13](#_Toc528745413)

[3.6.1 Fully-dressed use case beschrijving 13](#_Toc528745414)

[3.6.2 System Sequence Diagram 13](#_Toc528745415)

[3.7 Teamgevecht starten 13](#_Toc528745416)

[3.7.1 Fully-dressed use case beschrijving 13](#_Toc528745417)

[3.7.2 System Sequence Diagram 13](#_Toc528745418)

[3.8 Teamgevecht aanmelden 13](#_Toc528745419)

[3.8.1 Fully-dressed use case beschrijving 13](#_Toc528745420)

[3.8.2 System Sequence Diagram 13](#_Toc528745421)

[3.9 Teamgevecht spelen 13](#_Toc528745422)

[3.9.1 Fully-dressed use case beschrijving 13](#_Toc528745423)

[3.9.2 System Sequence Diagram 13](#_Toc528745424)

[4. Overige functionele requirements 14](#_Toc528745425)

[5. Non-functionele requirements 15](#_Toc528745426)

[5.1 Usability 15](#_Toc528745427)

[5.2 Performance 15](#_Toc528745428)

[5.3 Supportability 15](#_Toc528745429)

# 1. Introductie

## 1.1 Algemene beschrijving

## 1.2 Beschrijving actoren

## 1.3 Beschrijving Werkomgeving

## 1.4 Design- en implementatiebeperkingen

## 1.5 Product functionaliteiten

# 2. Domein model

# 3. Use case beschrijvingen

In dit hoofdstuk wordt elke use-case in detail beschreven vergezeld met system sequence diagrams.

## 3.1 Kennistoets uitvoeren

### 3.1.1 Fully-dressed use case beschrijving

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Docent | |
| **Stakeholders and Interests:** Odinido, docent, student | |
| **Brief description:**  Na registratie kan een docent een kennistoets starten. De docent kiest een kennistoets en kiest vervolgens een lokaal om deze toets te laten starten, hierna kunnen studenten zich aanmelden. | |
| **Preconditions:**  Docent moet geregistreerd/ingelogd zijn. | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  Docent heeft kennistoets gestart in gekozen lokaal. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Docent geeft aan kennistoets te starten. | 1. Systeem geeft kennistoetsen weer. |
| 1. Docent kiest kennistoets. | 1. [docent heeft premium account] Systeem geeft lokalen weer. |
| 1. Docent kiest lokaal. | 1. Systeem start de kennistoets. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | 2.A. Er zijn geen kennistoetsen van de docent.  Systeem geeft foutmelding  4.A. Er is geen lokaal beschikbaar voor de docent.  Systeem geeft foutmelding  4.A. [docent heeft basis account] Systeem start de kennistoets in het eerder toegewezen lokaal.  Einde usecase |
|  | |

### 3.1.2 System Sequence Diagram

## 3.2 Toets aanmelden

### 3.2.1 Fully-dressed use case beschrijving

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Student | |
| **Stakeholders and Interests:** Odinido, student | |
| **Brief description:**  Als een docent een kennistoets heeft gestart in een lokaal, kan een student zich aanmelden bij het desbetreffende lokaal. Een student dient een studentnaam op te geven en kan vervolgens doorgaan naar het maken van de toets. | |
| **Preconditions:**  Er moet een kennistoets gestart zijn. | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  Student heeft zich aangemeld voor de toets. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Student geeft aan dat hij wil aanmelden voor een toets. | 1. Systeem vraagt lokaalnummer. |
| 1. Student vult lokaalnummer in. | 1. Systeem vraagt studentnaam aan. |
| 1. Student vult zijn/haar naam in. | 1. Systeem meldt de student aan. |
|  | 1. Systeem start toets. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 3.A. Student vult verkeerde lokaalnummer in.  5.A. Student vult niks in. | 3.B. Systeem toont foutmelding.  5.B. Systeem toont foutmelding. |
|  | |

### 3.2.2 System Sequence Diagram

## 3.3 Toets invullen

### 3.3.1 Fully-dressed use case beschrijving

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Student | |
| **Stakeholders and Interests:** Odinido, student | |
| **Brief description:**  Als een student zich heeft aangemeld bij een toets kan hij/zij beginnen met het beantwoorden van de vragen. De student beantwoord de vragen een voor een. Een student kan eventueel terug navigeren naar een eerder bekeken vraag om alsnog een antwoord te geven of om het eerder gegeven antwoord aan te passen. Als een student alle vragen heeft beantwoord, kan hij aangeven dat hij klaar is. | |
| **Preconditions:**  Er moet een kennistoets gestart zijn.  Student moet aangemeld zijn. | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  Student heeft kennistoets gemaakt. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
|  | 1. Systeem toont vraag. |
| 1. Student beantwoordt de vraag. | 1. Systeem gaat verder naar de volgende vraag. |
| Zolang er vragen zijn, worden stappen 1-3 herhaald.   1. Student geeft aan dat hij klaar is. |  |
|  | 1. Systeem registreert het aantal goed beantwoorde vragen en de tijd. |
|  |  |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 2.A. Student navigeert naar volgende of vorige vraag.  4.A Student geeft aan terug te willen gaan naar een vraag. | 2.B. Systeem toont volgende of vorige vraag.  4.B. Systeem toont de vraag. |
|  | |

### 3.3.2 System Sequence Diagram

## 3.4 Kennistoets verwerken

### 3.4.1 Fully-dressed use case beschrijving

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Student | |
| **Stakeholders and Interests:** Odinido, student, docent | |
| **Brief description:**  Als een docent een kennistoets heeft gestart en de tijd van de kennistoets verstreken is en/of alle studenten hebben alle vragen ingevuld kan de docent met behulp van Odinido een overzicht, met per deelnemer de totaalscore genereren en deze laten tonen aan de deelnemers. | |
| **Preconditions:**  De tijd van de kennistoets is verstreken en/of alle studenten zijn klaar met het beantwoorden. | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  Docent heeft een overzicht van totaalscore per deelnemer gegenereerd. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Docent geeft aan dat hij score wil zien. | 1. Systeem berekent score per student. |
|  | 1. Systeem maakt overzicht van alle scores. |
|  | 1. Systeem toont overzicht. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  |  |
|  | |

### 3.4.2 System Sequence Diagram

## 3.5 Registreren

### 3.5.1 Fully-dressed use case beschrijving

### 3.5.2 System Sequence Diagram

## 3.6 Aanmaken kennistoets

### 3.6.1 Fully-dressed use case beschrijving

### 3.6.2 System Sequence Diagram

## 3.7 Teamgevecht starten

### 3.7.1 Fully-dressed use case beschrijving

### 3.7.2 System Sequence Diagram

## 3.8 Teamgevecht aanmelden

### 3.8.1 Fully-dressed use case beschrijving

### 3.8.2 System Sequence Diagram

## 3.9 Teamgevecht spelen

### 3.9.1 Fully-dressed use case beschrijving

### 3.9.2 System Sequence Diagram

# 4. Overige functionele requirements

In dit hoofdstuk worden de functionele requirements beschreven die niet in de vorm van een use-case beschreven kunnen worden.

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Beschrijving** |
| 1 | Een kennistoets bestaat uit meerkeuzevragen, juist/onjuist-vragen en kort-antwoord-vragen. |
| 2 | Een docent kan bij een kort-antwoord-vraag vaststellen welke antwoorden correct zijn. |
| 3 | Een docent dient bij de registratie een emailadres, voornaam, achternaam, wachtwoord en school/organisatie in te vullen. |
| 4 | Een docent met een basis account krijgt één lokaal met lokaalnummer toegewezen waarin hij een kennistoets kan starten. |
| 5 | Een docent met een premium account kan tot acht verschillende lokalen aanmaken en gebruiken. |
| 6 | Een student moet voor het aanmelden bij een toets zijn studentnaam opgeven. |
| 7 | Een student kan na het invullen van alle vragen aangeven dat hij klaar is. |
| 8 | Een docent kan een overzicht met totaalscores genereren als alle studenten klaar zijn of de tijd van de toets is verstreken. |
| 9 | Een docent stelt een tijd in die gebruikt kan worden voor het doorlopen van de kennistoets. |
| 10 | De aanvoerder van een team krijgt na het aanmelden bij een teamgevecht automatisch een teamnummer toegewezen |
| 11 | Bij een teamgevecht wordt de voortgang van elk team op een scorebord getoond. |

# 5. Non-functionele requirements

In dit hoofdstuk wordt alle non-functionele requirements van Odinido beschreven en verantwoord. De requirements zijn opgedeeld in de categorieën: usability, reliability, performance en supportability.

## 5.1 Usability

|  |  |
| --- | --- |
| No. | Beschrijving |
| 1 | Een student kan op een door de vragen navigeren en kan teruggaan naar een eerder bekeken vraag door op het vraagnummer te klikken. |

## 5.2 Performance

|  |  |
| --- | --- |
| No. | Beschrijving |
| 2 | Aan een sessie kunnen maximaal 50 studenten deelnemen. |

## 5.3 Supportability

|  |  |
| --- | --- |
| No. | Beschrijving |
| 3 | Bij de puntentelling moet overgestapt kunnen worden op een andere systematiek. |
| 4 | Odinido moet uitgebreid kunnen worden naar andere talen bijvoorbeeld Engels, Duits, Frans en Spaans. |