# 

Functioneel ontwerp

Naam: Danann Bartels

Leerlingnummer: 154743

Datum: 12-2-2021

Versie: 0.1

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc45550538)

[Betrokkenen 3](#_Toc45550539)

[Functionaliteiten 3](#_Toc45550540)

[Navigatiestructuur 3](#_Toc45550541)

[Informatiebehoefte 3](#_Toc45550542)

[Werkwijze 3](#_Toc45550543)

[Logisch datamodel 3](#_Toc45550544)

# Inleiding

In dit ontwerp maak je een overzicht van de functionaliteiten waaraan de applicatie moet voldoen.

# Betrokkenen

De gebruikers van de applicatie zijn de klanten van Smoothboard Stylers, en Smoothboard Stylers zelf. Sean(De eigenaar van Smoothboard Stylers) is betrokken bij het ontwikkelen van de website.

# Functionaliteiten

Hier vermeld je alle functionaliteiten (zie PvE) die de applicatie gaat bieden. Geef hierbij duidelijk aan wat eisen en wensen zijn (prioriteiten). Zorg ervoor dat het ook voor niet vakgenoten duidelijk omschreven is.

Maak gebruik van lijsten of schema’s.

# Navigatiestructuur

Geef aan hoe er binnen de applicatie genavigeerd gaat worden. Geef hierbij in hoofdlijnen aan welke schermen/vensters er zijn binnen de applicatie en hoe deze in relatie met elkaar staan.

# Informatiebehoefte

Beschrijf hoe de uitvoer/output van de applicatie is. Denk daarbij aan rapportages/overzichten/geluid en dergelijke. Ook overzichten en lijsten die alleen op het scherm komen, vermeldt je hier.

# Werkwijze

Beschrijf hier op welke manier de gebruikers de applicatie in hun dagelijks werk gaan gebruiken. Beschrijf ook kort welke taken de gebruikers uitvoeren zonder hulp van de applicatie de

# Logisch datamodel

Hier laat je in een schema zien welke eenheden (entiteiten) een rol spelen bij de informatievoorziening en welke relatie ze tot elkaar hebben.