

Analyse Document

Jaron Poel



Inhoudsopgave

Inleiding:.....	2
Kwaliteitseisen en beperkingen	3
FR-01 (Should)	3
FR-02 (Should)	3
FR-03 (Should)	3
FR-04 (Must).....	3
FR-05 (Should)	3
FR-06 (Must).....	3
FR-07 (Should)	3
FR-08 (Should)	4
FR-09 (Could).....	4
FR-10 (Must).....	4
User interface.....	4
Home	4
Inlogaccount aanmaken	5
Ingame account	5
Goal overzicht.....	6
Goal aanmaken.....	6
UC Diagram.....	7
Testcases	12
User	12
Ingame account	14
Goal	14
Quest	14
Testmatrix.....	0
Conceptueel model (ER).....	0
Context diagram.....	0

Inleiding:

Voor S2 op Fontys te Eindhoven hebben we de opdracht gekregen om een webapplicatie te maken om zo een aantal leeruitkomsten te laten zien dat we dit kunnen en snappen. Hiervoor ga ik een app maken voor Oldschool Runescape waarmee je goals kunt bijhouden, deze applicatie heb ik een aantal eisen gegeven voor mijzelf, deze kunt u vinden onder het kopje Kwaliteitseisen en besprekingen. Even in het kort:

Kwaliteitseisen en beperkingen

FR-01 (Should)

De gebruiker kan een user-account aanmaken.

K-01.1

Een account bestaat uit email, name en password.

B-01.1

Het invulveld van e-mail mag niet voorkomen bij andere gebruikers.

FR-02 (Should)

De gebruiker kan zijn user-account (E-mail, gebruikersnaam, wachtwoord) aanpassen.

B-02.1

De e-mail, name en password mogen niet leeg zijn.

B-02.2

Het invulveld van e-mail mag niet voorkomen bij andere gebruikers.

FR-03 (Should)

De gebruiker kan inloggen.

K-03.1

Gebruikers kunnen inloggen met een E-mail en password.

FR-04 (Must)

De gebruiker kan een ingame-account aanmaken.

K-04.1

Een account bestaat uit een typ, username en een aantal stats(attack, strenght, defence en slayer).

B-04.1

Het invulveld van username moet uniek zijn aan alle andere usernames.

FR-05 (Should)

De gebruiker kan een ingame-account aanpassen.

B-05.1

De username en stats mogen niet leeg zijn.

B-05.2

Het invulveld van username mag niet voorkomen bij andere gebruikers.

FR-06 (Must)

De gebruiker kan een goal aanmaken voor een ingame-account.

K-06.1

Een goal kan bestaan uit een specifiek level maar ook uit een checklist of een killcount van een boss.

FR-07 (Should)

De gebruiker kan een goal aanpassen voor een ingame-account.

K-07.1

Een goal kan bestaan uit een specifiek level maar ook uit een checklist of een killcount van een boss.

FR-08 (Should)

De gebruiker kan een goal verwijderen voor een ingame-account.

K-08.1

Een goal kan bestaan uit een specifiek level maar ook uit een checklist of een killcount van een boss.

FR-09 (Could)

De gebruiker kan een quest log bijhouden om te zien welke questen hij/zij nog moet doen.

K-09.1

Er kan alleen maar quests bijkomen ze kunnen niet worden verwijderd of aangepast worden.

FR-10 (Must)

De gebruiker kan een goalslijst bijhouden om te zien hoe hij/zij ervoor staat met de goals die hij/zij heeft opgezet.

K-10.1

Er wordt bijgehouden of de goal al is afgerond of niet.

User interface

Home

Menu	Account
Image	

Inlogaccount aanmaken

Menu		Account
E-mail	<input type="text"/>	
Gebruikersnaam	<input type="text"/>	
Wachtwoord	<input type="password"/>	
<div>Aanmaken</div>		

Ingame account

Menu		Account
Username:	<input type="text"/>	
Type:	<input type="text"/>	<div>Aanmaken</div>

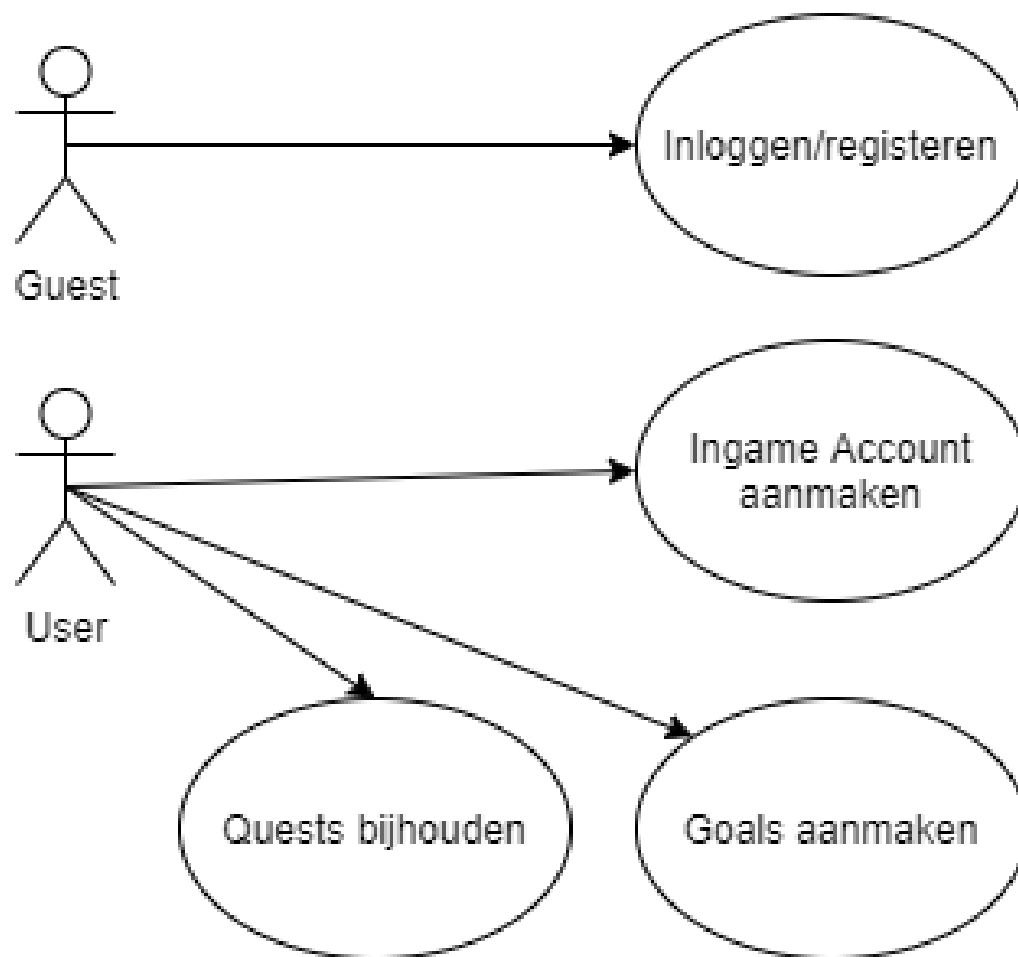
Goal overzicht

Menu	Account	
<div>Done</div> <div>bp</div>	<div>Close</div> <div>dwh</div>	<div>Too far</div> <div>Lvl 95 slayer</div> <div>quest cape</div> <div></div>

Goal aanmaken

Menu	Account
Title	<input type="text"/>
What kind	<input type="text" value="soort goal (kc,lvl,item)"/>
Chosen kind	<input type="text" value="Na what kind komt deze in beeld"/>
Description	<div><input type="text"/></div> <div>Aanmaken</div>

UC Diagram



Use cases

UC01 (FR-01)

Naam	Registeren
Samenvatting	Er wordt een account aangemaakt om mee in te kunnen loggen.
Actors	User
Pre-conditie	
Omschrijving	1. De actor geeft aan een nieuwe account te willen maken. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens. 3. De actor voert de gegevens (E-mail, name, password) in bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens en voegt het account toe. En geeft een melding weer dat gelukt is. [1],[2]
Uitzonderingen	1. Niet alle gegevens zijn ingevuld. (ga terug naar stap 2). En laat een melding zien. (dat de gegevens die zijn ingevuld niet kloppen) 2. Het invulveld van E-mail moet uniek zijn. Er komt een melding in beeld dat het email adres al bestaat.
Resultaat	Er is een account aangemaakt.

UC02 (FR-02)

Naam	Aanpassen van account
Samenvatting	Er word een account aangepast.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een account voor de actor en die is ingelogd.
Omschrijving	1. De actor geeft aan zijn account (E-mail, name, password) te willen aanpassen. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens die de gebruiker wilt aanpassen. 3. De actor voert zijn de gegevens (E-mail, name, password) in bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. Het systeem past het account aan. En geeft een melding weer dat gelukt is. [1],[2]
Uitzonderingen	1. Niet alle gegevens zijn ingevuld. En geeft een melding dat niet alle gegevens zijn ingevuld. 2. De invulvelden van E-mail moet uniek zijn. Er komt een melding in beeld dat het email adres al bestaat.
Resultaat	Er is een account aangepast.

UC03 (FR-03)

Naam	inloggen
Samenvatting	De actor is ingelogd met zijn account.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een gebruikers account aangemaakt en ingelogd zijn
Omschrijving	1. De actor geeft aan te willen inloggen. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens om te kunnen inloggen. 3. De actor vult zijn E-mail en password in en bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de gegevens die zijn ingevuld of ze bij elkaar horen. Hierna logt het systeem de actor in.
Uitzonderingen	-
Resultaat	De actor is ingelogd

UC04 (FR-04)

Naam	ingame-account aanmaken
Samenvatting	Er wordt een ingame-account aangemaakt voor de gebruiker.
Actors	User
Pre-conditie	Ingelogd zijn
Omschrijving	1. De actor geeft aan een ingame account aan te willen maken. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens. 3. De actor vult zijn gegevens in die te maken hebben met het account en bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de gegevens. En voegt het ingame account toe. En geeft een melding weer dat gelukt is. [1]
Uitzonderingen	1. B-04.1: De invulvelden van usernaam moet uniek zijn. (er wordt een melding weer gegeven dat de username niet klopt en moet de actor zijn gegevens opnieuw invoeren)
Resultaat	Er is een ingame-account aangemaakt.

UC05 (FR-05)

Naam	ingame-account aanpassen
Samenvatting	Een ingame-account van de gebruiker is aangepast.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een ingame-account aangemaakt en ingelogd zijn.
Omschrijving	1. De actor geeft aan zijn ingame account te willen aanpassen. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens die de gebruiker wilt aanpassen. 3. De actor voert zijn gegevens in en bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. En het systeem past het account aan. En geeft een melding weer dat gelukt is. [1],[2]
Uitzonderingen	1. De gebruikersnaam en stats mogen niet leeg zijn. Er wordt een melding weergegeven dat de invulvelden niet ingevuld zijn. 2. De invulvelden van gebruikersnaam moeten uniek zijn. Er komt een melding in beeld dat het gebruiksnaam al bestaat.
Resultaat	Er is een ingame-account aangepast.

UC06 (FR-06)

Naam	goal aanmaken
Samenvatting	Er is een goal aangemaakt voor een ingame-account.
Actors	User
Pre-conditie	Ingelogd zijn
Omschrijving	1. De actor geeft aan een nieuw goal te willen maken. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens. 3. De actor voert de gegevens in bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens en voegt de goal toe. En geeft een melding weer dat gelukt is.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Er is een goal aangemaakt

UC07 (FR-07)

Naam	goal aanpassen
Samenvatting	Een goal van de ingame-account is aangepast.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een goal aangemaakt en ingelogd zijn
Omschrijving	1. De actor geeft aan een goal te willen aanpassen. 2. Het systeem vraagt om de benodigde gegevens die de gebruiker wilt aanpassen. 3. De actor voert de gegevens in bevestigt deze. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens en past de goal met de nieuwe gegevens. En geeft een melding weer dat gelukt is.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Er is een goal aangepast.

UC08 (FR-08)

Naam	goal verwijderen
Samenvatting	Een goal is van een ingame-account verwijderd.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een goal aangemaakt en ingelogd zijn
Omschrijving	1. De actor geeft aan een goal te willen verwijderen. 2. Het systeem vraagt om welke goal het gaat. 3. De actor geeft aan om welke goal het gaat. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. En verwijderd de gekozen goal uit de database.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Er is een goal verwijderd. En gaat terug naar de goals overzicht.

UC09 (FR-09)

Naam	quest log bijhouden
Samenvatting	Er komt een overzicht in beeld met quests
Actors	User
Pre-conditie	Ingelogd zijn
Omschrijving	1. De actor geeft aan een overzicht te willen zien van alle quests. 2. Het systeem geeft een overzicht van de quests.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Krijgt een overzicht te zien welke quest er nog gedaan moeten worden.

UC10 (FR-09)

Naam	quest log aanpassen
Samenvatting	De quest log voor een ingame account is aangepast.
Actors	User
Pre-conditie	Ingelogd zijn
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor wil aangeven dat hij/zij een quests heeft gedaan. 2. Het systeem laat de pagina zien om de quest log aan te passen. 3. De actor geeft aan om welke quest het gaat. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. Hierna past het systeem de questlog van het account aan. En geeft een melding weer dat gelukt is.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Aanpassing gemaakt in de quest log.

UC11 (FR-10)

Naam	Overzicht van goals
Samenvatting	Er komt een overzicht in beeld met de goals die zijn aangemaakt voor een speciaal account
Actors	User
Pre-conditie	Ingelogd zijn, er zijn een aantal goals aangemaakt.
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor geeft aan een overzicht te willen zien van zijn goals. 2. Het systeem geeft de goals weer.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Krijgt een overzicht te zien van de goals voor een ingame account.

Testcases

User

Test case	Use case	Omschrijving	Invoer	Verwachte uitvoer
TC01	UC01	Een account aanmaken om te kunnen inloggen op de website	Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com	Account is toegevoegd. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC02	UC01	Een account aanmaken maar de email bestaat al	Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com	Het account is niet toegevoegd want e-mail is niet uniek. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC03	UC01	Een account aanmaken zonder een naam mee te geven	Name: - Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com	Het account is niet toegevoegd + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC04	UC01	Een account aanmaken zonder een wachtwoord mee te geven	Name: Jaron Password: - E-mail: Jaron@gmail.com	Het account is niet toegevoegd want invulveld wachtwoord is niet ingevuld. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC05	UC01	Inloggen met de juiste gegevens	Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com Login met E-mail: Jaron@gmail.com Password: abc123	Het account is ingelogd.
TC06	UC02	Een account aanpassen En dit lukt	Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com Daarna: Gebruikersnaam: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron123@gmail.com	Het account is aangepast. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC07	UC02	Een account aanpassen en geeft aan dat niks is veranderd	Ga naar dit account: Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com	Het account is niet aangepast en geeft een error om te laten zien dat er niks is veranderd.

			Daarna: Pas dit account hierna aan: Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com	
TC08	UC02	Een account aanpassen. Dit lukt niet want email is niet ingevuld.	Ga naar dit account: Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com Daarna: Name: Jaron Password: abc123 E-mail: -	Het account is niet aangepast. E-mail is leeg. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC09	UC02	Een account aanpassen. Dit lukt niet want name is niet ingevuld.	Ga naar dit account: Name: Jaron Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com Daarna: Pas dit account hierna aan: Name: - Password: abc123 E-mail: Jaron@gmail.com	Het account is niet aangepast. Gebruikersnaam is leeg. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC10	UC02	Een account aanpassen. Dit lukt niet want password is niet ingevuld.	Ga naar dit account: Name: Jaron Password: - E-mail: Jaron@gmail.com Daarna: Pas dit account hierna aan: Name: Jaron Password: abc123 E-mail:	Het account is niet aangepast. wachtwoord is leeg. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.

Ingame account

Test case	Use case	Omschrijving	Invoer	Verwachte uitvoer
TC11	UC02	Een ingame account aanmaken. En dit is gelukt.	Ingame naam: Jaron Type: Ironman	Ingame account in aangemaakt. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC12	UC02	Een ingame account aanmaken. Dit lukt niet want het account bestaat al.	Ingame naam: Jaron Type: Ironman	Ingame account is niet aangemaakt, de naam bestaat al. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC13	UC03	Een ingame account aanpassen en het lukt	Ingame naam: Jaron Type: Ironman Daarna: Ingame naam: Jaron123 Type: Ironman	Ingame account is aangepast. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
	UC03	Een ingame account aanpassen lukt niet en krijgt een melding te zien dat het niet lukt.	Ingame naam: Jaron Type: Ironman Ander account: Ingame naam: Jaron123 Type: Normal Daarna: Ingame naam: Jaron123 Type: Ironman	Ingame account is niet aangepast. De naam bestaat al. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.

Goal

Test case	Use case	Invoer	Verwachte uitvoer

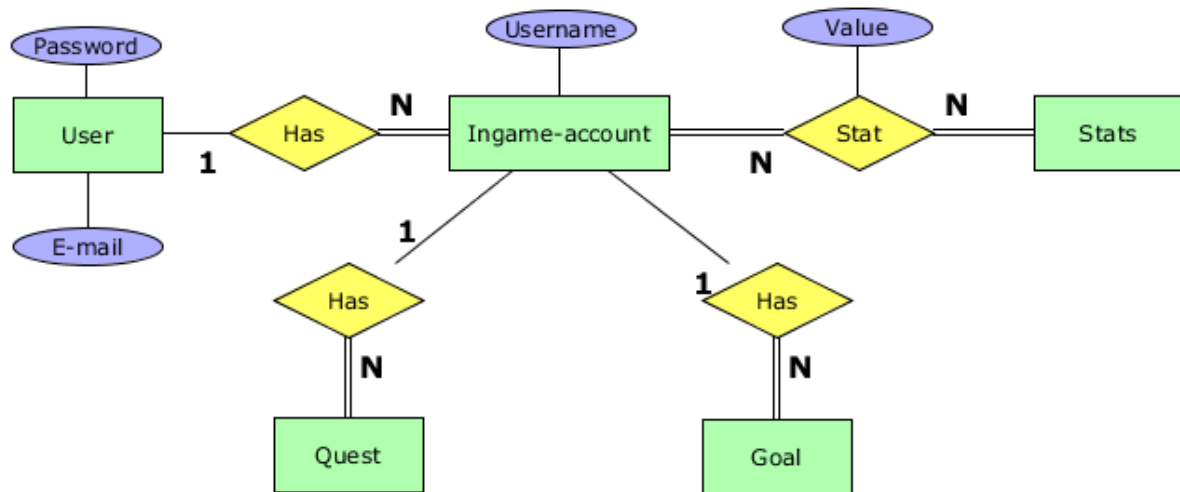
Quest

Test case	Use case	Invoer	Verwachte uitvoer

Testmatrix

Nog maken dit maakt ik al ik ook de testen ga maken zodat ik zeker weet dat ik alles test.

Conceptueel model (ER)



Context diagram.

