

# Analyse Document

Jaron Poel



## Inhoudsopgave

Inleiding:.....	2
Kwaliteitseisen en beperkingen .....	3
FR-01.....	3
FR-02.....	3
FR-03.....	3
FR-04.....	3
FR-05.....	3
FR-06.....	3
FR-07.....	3
FR-08.....	4
FR-09.....	4
Moscow .....	4
User interface .....	4
Home .....	4
Inlogaccount aanmaken .....	5
Ingame account .....	5
Goal overzicht.....	6
Goal aanmaken.....	6
UC Diagram.....	7
Testcases .....	13
User .....	13
Ingame account .....	15
Goal .....	15
Quest .....	15
Testmatrix.....	0
Conceptueel model (ER).....	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

De gebruiker kan een user-account aanmaken.

K-01.1

Een account bestaat uit email, gebruikersnaam, wachtwoord.

B-01.1

De invulvelden van e-mail moet uniek zijn.

## FR-02

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

B-02.1

De e-mail, gebruikersnaam en wachtwoord mogen niet leeg zijn.

B-02.2

De invulvelden van e-mail moet uniek zijn.

## FR-03

De gebruiker kan inloggen en uitloggen.

K-03.1

Gebruikers kunnen inloggen met een E-mail en wachtwoord.

## FR-04

De gebruiker kan een ingame-account aanmaken.

K-04.1

Een account bestaat uit een type, usernaam en een aantal stats(**weet nog niet precies welke ligt aan hoever ik kom**).

B-04.1

De invulvelden van usernaam moet uniek zijn.

## FR-05

De gebruiker kan een ingame-account aanpassen.

B-05.1

De gebruikersnaam en stats mogen niet leeg zijn.

B-05.2

De invulvelden van gebruikersnaam moeten uniek zijn.

## FR-06

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

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

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

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

## Moscow

Must	Should	Could	Won't
Fr-01		Fr-09	
Fr-02			
Fr-03			
Fr-04			
Fr-05			
Fr-06			
Fr-07			
Fr-08			

## User interface

### Home

Menu	Account
<div>Image</div>	

## 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>

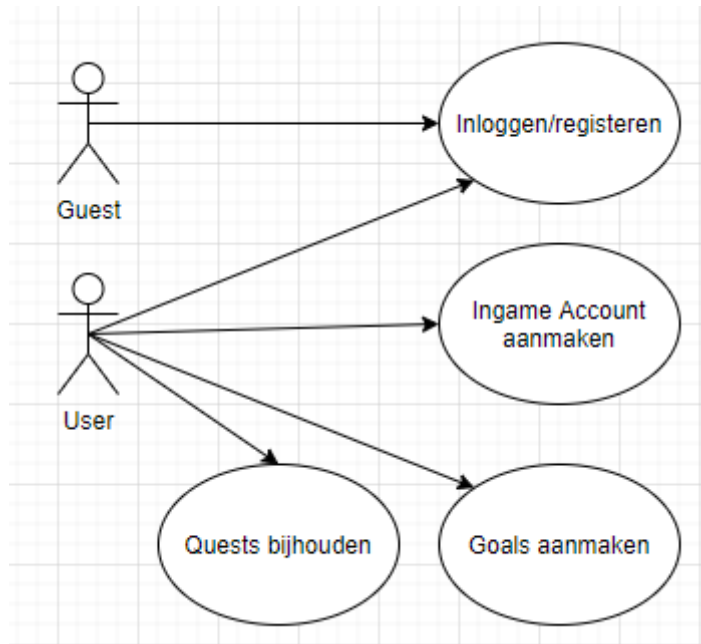
## Goal overzicht

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	Registreren
Samenvatting	Er is een account aangemaakt om mee in te kunnen loggen.
Actors	User
Pre-conditie	
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De actor geeft aan een nieuwe account te willen maken.</li><li>2. Het systeem laat de pagina zien om een account aan te maken.</li><li>3. De actor voert de gegevens (E-mail, gebruikersnaam, wachtwoord) in bevestigt deze.</li><li>4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. [1],[2]</li><li>5. Het systeem voegt het account toe.</li></ol>
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Niet alle gegevens zijn ingevuld. (ga terug naar stap 2)</li><li>2. Het invulveld van E-mail moet uniek zijn. (Zie B-01.1, ga terug naar stap 2)</li></ol>
Resultaat	Er is een account aangemaakt, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

### 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	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De actor geeft aan zijn account (E-mail, gebruikersnaam, wachtwoord) te willen aanpassen.</li><li>2. Het systeem laat de pagina zien om een account aan te passen.</li><li>3. De actor voert zijn de gegevens (E-mail, gebruikersnaam, wachtwoord) in bevestigt deze.</li><li>4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. [1],[2]</li><li>5. Het systeem past het account aan. En geeft een melding dat het is aangepast.</li></ol>
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Niet alle gegevens zijn ingevuld. (Zie B-02.1, ga terug naar stap 3). En geeft een melding dat het niet gelukt is.</li><li>2. De invulvelden van E-mail moet uniek zijn. (Zie B-02.2, ga terug naar stap 2)</li></ol>
Resultaat	Er is een account aangepast, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

**UC03 (FR-03)**

Naam	inloggen
Samenvatting	De actor is ingelogd met zijn account.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een gebruikers account aangemaakt.
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor geeft aan te willen inloggen.</li> <li>2. Het systeem geeft de pagina weer waar je kunt inloggen.</li> <li>3. De actor vult zijn E-mail en wachtwoord in en bevestigt deze.</li> <li>4. Het systeem controleert de gegevens die zijn ingevuld of ze bij elkaar horen.</li> <li>5. 5. Het systeem logt de actor in.</li> </ol>
Uitzonderingen	-
Resultaat	De actor is ingelogd

**UC04 (FR-04)**

Naam	ingame-account aanmaken
Samenvatting	Er is een ingame-account aangemaakt voor de gebruiker.
Actors	User
Pre-conditie	
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor geeft aan een ingame account aan te willen maken.</li> <li>2. Het systeem geeft de pagina weer waar je kunt een ingame account kunt aanmaken.</li> <li>3. De actor vult zijn gegevens in die te maken hebben met het account en bevestigt deze.</li> <li>4. Het systeem controleert de gegevens.</li> <li>5. Het systeem voegt het ingame account toe.</li> </ol>
Uitzonderingen	B-04.1: De invulvelden van usernaam moet uniek zijn.
Resultaat	Er is een ingame-account aangemaakt, en er wordt een melding weergegeven dat het gelukt is.

**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.
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor geeft aan zijn ingame account te willen aanpassen.</li> <li>2. Het systeem laat de pagina zien om een ingame account aan te passen.</li> <li>3. De actor voert zijn gegevens in en bevestigt deze.</li> <li>4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens. [1],[2]</li> <li>5. Het systeem past het account aan.</li> </ol>
Uitzonderingen	<p>B-05.1: De gebruikersnaam en stats mogen niet leeg zijn.</p> <p>B-05.2: De invulvelden van gebruikersnaam moeten uniek zijn.</p>
Resultaat	Er is een ingame-account aangepast, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

**UC06 (FR-06)**

Naam	goal aanmaken
Samenvatting	Er is een goal aangemaakt voor een ingame-account.
Actors	User
Pre-conditie	-
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor geeft aan een nieuw goal te willen maken.</li> <li>2. Het systeem laat de pagina zien om een goal aan te maken.</li> <li>3. De actor voert de gegevens in bevestigt deze.</li> <li>4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens.</li> <li>5. Het systeem voegt de goal toe.</li> </ol>
Uitzonderingen	-
Resultaat	Er is een goal aangemaakt, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

**UC07 (FR-07)**

Naam	goal aanpassen
Samenvatting	Een goal van de ingame-account is aangepast.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een goal aangemaakt.
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor geeft aan een goal te willen aanpassen.</li> <li>2. Het systeem laat de pagina zien om een goal aan te passen.</li> <li>3. De actor voert de gegevens in bevestigt deze.</li> <li>4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens.</li> <li>5. Het systeem past de goal aan.</li> </ol>
Uitzonderingen	-
Resultaat	Er is een goal aangepast, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

**UC08 (FR-08)**

Naam	goal verwijderen
Samenvatting	Een goal is van een ingame-account verwijderd.
Actors	User
Pre-conditie	Er is een goal aangemaakt
Omschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor geeft aan een goal te willen verwijderen.</li> <li>2. Het systeem laat de pagina zien om een goal te verwijderen.</li> <li>3. De actor geeft aan om welke goal het gaat.</li> <li>4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens.</li> <li>5. Het systeem verwijderd de goal.</li> </ol>
Uitzonderingen	-
Resultaat	Er is een goal verwijderd, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

**UC09 (FR-09)**

Naam	quest log bijhouden
Samenvatting	Er komt een overzicht in beeld met quests
Actors	User
Pre-conditie	-
Omschrijving	1. De actor geeft aan een overzicht te willen zien van alle quests. 2. Het systeem laat de pagina zien met het 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	-
Omschrijving	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. 5. Het systeem past de quest log van het account aan.
Uitzonderingen	-
Resultaat	Aanpassing gemaakt in de quest log, en er word een melding weergegeven dat het gelukt is.

## Testcases

### User

Test case	Use case	Invoer	Verwachte uitvoer
TC01	UC01	Omschrijving: Een account aanmaken Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123 E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a>	Account is toegevoegd. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC02	UC01	Omschrijving: Een account aanmaken Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123 E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a>	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	Omschrijving: Een account aanmaken Gebruikersnaam: - Wachtwoord: abc123 E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a>	Het account is niet toegevoegd + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC04	UC01	Omschrijving: Een account aanmaken Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: - E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a>	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	Omschrijving Inloggen Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123 E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a>  Login met Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123	Het account is ingelogd.
TC06	UC02	Omschrijving: Een account aanpassen Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123 E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a>  Daarna:  Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123 E-mail: <a href="mailto:Jaron123@gmail.com">Jaron123@gmail.com</a>	Het account is aangepast. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC07	UC02	Omschrijving: Een account aanpassen Ga naar dit account: Gebruikersnaam: Jaron Wachtwoord: abc123	Het account is niet aangepast en geeft een error om te laten

		<p>E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a></p> <p>Daarna:  Pas dit account hierna aan:  Gebruikersnaam: Jaron  Wachtwoord: abc123  E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a></p>	zien dat er niks is veranderd.
TC08	UC02	<p>Omschrijving: Een account aanpassen  Ga naar dit account:  Gebruikersnaam: Jaron  Wachtwoord: abc123  E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a></p> <p>Daarna:    Gebruikersnaam: Jaron  Wachtwoord: abc123  E-mail: -</p>	Het account is niet aangepast. E-mail is leeg. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC09	UC02	<p>Omschrijving: Een account aanpassen  Ga naar dit account:  Gebruikersnaam: Jaron  Wachtwoord: abc123  E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a></p> <p>Daarna:  Pas dit account hierna aan:  Gebruikersnaam: -  Wachtwoord: abc123  E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a></p>	Het account is niet aangepast. Gebruikersnaam is leeg. + Er word een error weergegeven dat het niet gelukt is met waarom.
TC10	UC02	<p>Omschrijving: Een account aanpassen  Ga naar dit account:  Gebruikersnaam: Jaron  Wachtwoord: -  E-mail: <a href="mailto:Jaron@gmail.com">Jaron@gmail.com</a></p> <p>Daarna:  Pas dit account hierna aan:  Gebruikersnaam: Jaron  Wachtwoord: abc123  E-mail:</p>	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	Invoer	Verwachte uitvoer
TC11	UC02	Omschrijving: Een ingame account aanmaken Ingame naam: Jaron Type: Ironman	Ingame account in aangemaakt. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC12	UC02	Omschrijving: Een ingame account aanmaken 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	Omschrijving: Een ingame account aanpassen Ingame naam: Jaron Type: Ironman  Daarna: Ingame naam: Jaron123 Type: Ironman	Ingame account is aangepast. + Er word een melding weergegeven dat het gelukt is.
TC14	UC03	Omschrijving: Een ingame account aanpassen  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

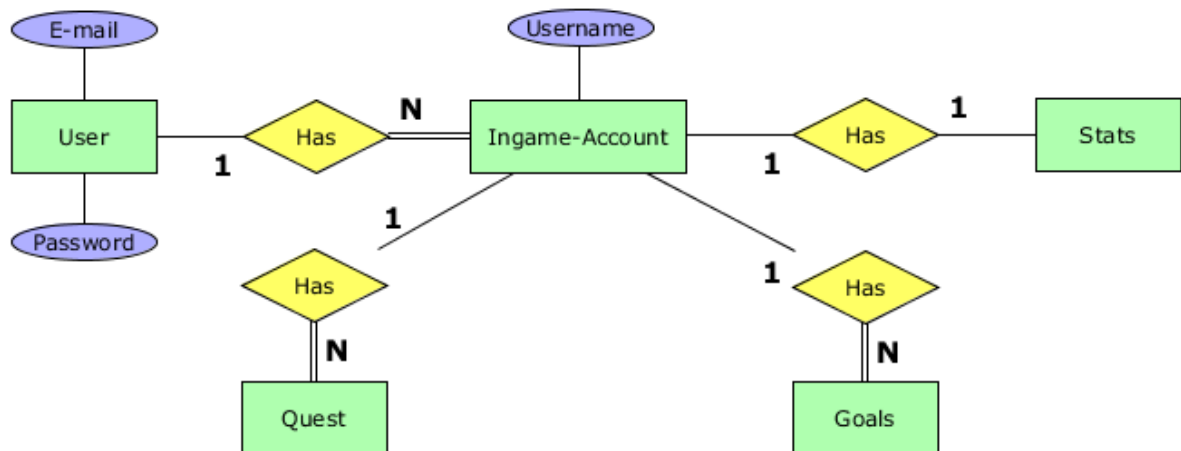
Test case	Use case	Invoer	Verwachte uitvoer



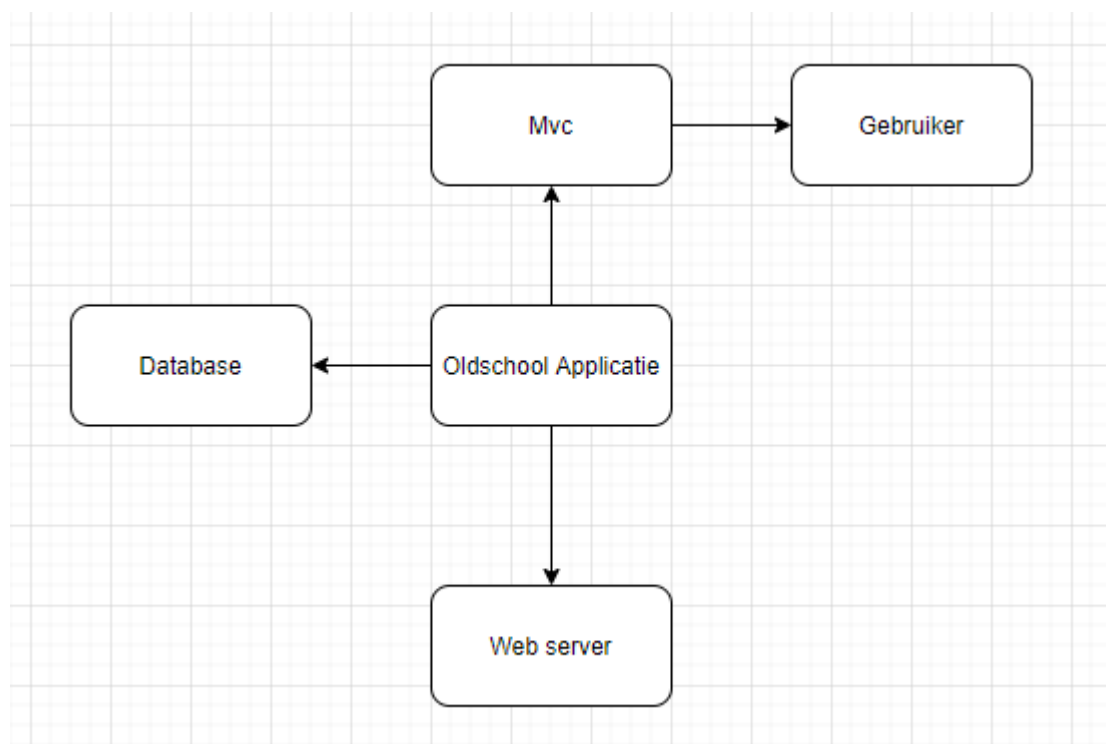
## Testmatrix

Nog maken

## Conceptueel model (ER)



## Context diagram.



Komen ze nog op terug. C1-C4.