**Use case beschrijvingen**

**Aanmaken kennistoets**

Een docent kan een kennistoets aanmaken die bestaat uit meerkeuzevragen, juist/onjuist-vragen en kort antwoord-vragen. Bij een kort-antwoord vraag dient te worden vastgelegd welke antwoorden correct zijn.

**Registreren**

Voordat een docent een kennistoets kan aanmaken dient hij zich te registreren bij Provo door een e-mailadres (dat wordt als gebruikersnaam gehanteerd), voornaam en achternaam en wachtwoord op te geven. Verder dient de docent aan te geven bij welke school/organisatie hij werkzaam is.

**Uitvoeren kennistoets**

De docent kiest een kennistoets en start deze in (een van) zijn lokalen. Studenten kunnen zich vervolgens aanmelden bij het lokaal. Daarbij dienen ze een studentnaam op te geven. De student beantwoordt de vragen een voor een. Daarbij moet het mogelijk zijn om op een eenvoudige manier door de vragen te navigeren en terug te gaan naar een eerder bekeken vraag om alsnog een antwoord te geven of het eerder gegeven antwoord aan te passen. Als de student alle vragen heeft beantwoord, dan geeft hij aan dat hij klaar is.

**Wijzigen profiel**

Na de registratie heeft de docent natuurlijk nog de mogelijkheid om zijn profielgegevens, en dus ook het accounttype, aan te passen.

**Overzicht genereren**

Als de tijd van de kennistoets verstreken is en/of alle studenten klaar zijn met het beantwoorden van de vragen, dan kan de docent m.b.v. Provo een overzicht, met per deelnemer de (totaal)score, genereren.

**Score genereren**

Een student verdient punten per goed beantwoorde vraag. Verder krijgt de student een bonus op basis van de totale tijd die nodig was om de kennistoets te doorlopen. Hoe sneller, hoe meer bonuspunten er verdiend worden.

# Niet functionele eisen

**Functional**

Use case model

**Usability**

**Reliability**

**Performance**

**Supportability**

Bij Educom bestaat de wens om de puntentelling flexibel te maken, d.w.z. er moet makkelijk overgestapt kunnen worden op een andere systematiek. Daarom zal het systeem enigszins configureerbaar zijn om aan de juiste systematiek te voldoen. (***Configureability***)

De eerste versie van Provo is gericht op de Nederlandse markt. In de toekomst wil Educom ook versies in andere talen (bijv. Engels, Duits, Frans en Spaans) op de markt brengen.(***Adaptability***)

**+**

Objectgeoriënteerde analyses en ontwerpen in UML worden gemaakt volgens de richtlijnen gegeven in Larman.

# Fully dressed Usecases

**Kennistoets aanmaken**

Een docent kan een kennistoets aanmaken die bestaat uit meerkeuzevragen, juist/onjuist-vragen en kort antwoord-vragen. Bij een kort-antwoord vraag dient te worden vastgelegd welke antwoorden correct zijn.

|  |  |
| --- | --- |
| Primary actor: Docent | |
| Stakeholders and interests: | |
| Preconditions: De docent is geregistreerd | |
| Postconditions: De kennistoets is aangemaakt | |
| *Main Succes scenario* | |
| Actor action | **System responsibilty** |
| 1. Docent start aanmaken kennistoets |  |
| 2. Docent geeft naam voor kennistoets op |  |
| 3. Docent voegt nieuwe vraag toe |  |
| Docent herhaalt stap 3 tot alle vragen zijn toegevoegd. |  |
| 4. Docent geeft aan kennistoets op te slaan |  |
|  | 5. Systeem slaat kennistoets op in database. |
|  | 6. Systeem geeft aan dat kennistoets is aangemaakt |
| (Alternatieve flows): | |
| Actor action | **System responsibility** |
| 3A. [Meerkeuzevraag]  1. Docent geeft vraag op  2. Docent geeft aan welk antwoord correct is. | 3. Systeem slaag voegt vraag en antwoord toe. |
| 3B [juist/onjuist vraag]  1. Docent geeft stelling op  2. Docent geeft aan of de stelling juist of onjuist is | 3. Systeem slaag voegt vraag en antwoord toe. |
| 3C [kort antwoord-vraag]  1. Docent geeft vraag op  2. Docent geeft correcte antwoorden op | 3. Systeem slaag voegt vraag en antwoord toe. |