

US – 3, Lars Brukman ontwerpdocument

Ontwerp van deze user story t.b.v. de grafische interface

Titel: FURPS-Requirements	FURPS-requirements: het treintje kunnen vinden en de drukte inzien. F: FR1 : de kaart selecteren uit het thuis scherm FR2 : De real time locatie van de trein kunnen inzien FR3 : De benodigde informatie kunnen ophalen uit de interface U: UR1 : het gebruik van de applicatie is eenvoudig zodat de gebruiker tijdens het lopen de informatie kan vinden UR2 : De locatie van de trein wordt duidelijk aangedrukt dmv herkenbare sjablonen UR3 : de applicatie laat alleen de nodige informatie zien die relevant is R: RR1 : als de trein still komt te liggen wordt dit aangegeven op de applicatie P: PR1 : De locatie / schatting van de trein moet < 10 meter accuraat zijn op de daadwerkelijke locatie PR2 : het Systeem moet globaal dezelfde locatie aangeven (dus geen clientside view) PR3 : het systeem moet bij elk station worden geupdate met de huidige informatie S: SR1 : Het park kan gemakkelijk de informatie handmatig aanpassen
User story Als bezoeker van het pretpark Wil ik kunnen zien waar waar de trein zich nu bevindt en hoe druk het is Zodat ik weet wanneer en of ik wil instappen	
Acceptatiecriteria	

- De bezetting moet inzichtelijk zijn (Aantal stoelplaatsen, speciale faciliteiten) o.b.v. ingescheekte bezoekers
- De locatie (schatting, niet real-time) dient weergegeven te worden
- Wachttijden bij gekozen attracties moeten zichtbaar zijn

Functioneel ontwerp

Dit functioneel ontwerp beschrijft de functionele vereisten voor **deze specifieke functionaliteit(en)** voor een nieuw te ontwikkelen systeem voor attractiepark Lake Side Mania.

Use cases

Dit hoofdstuk bevat de use case voor het gewenste systeem dat hoort bij deze user story. Use cases zijn gedetailleerde beschrijvingen van de interactie tussen actoren en het systeem. Deze beschrijvingen helpen ontwikkelaars en andere stakeholders te begrijpen hoe het systeem moet functioneren vanuit het gebruikersperspectief.

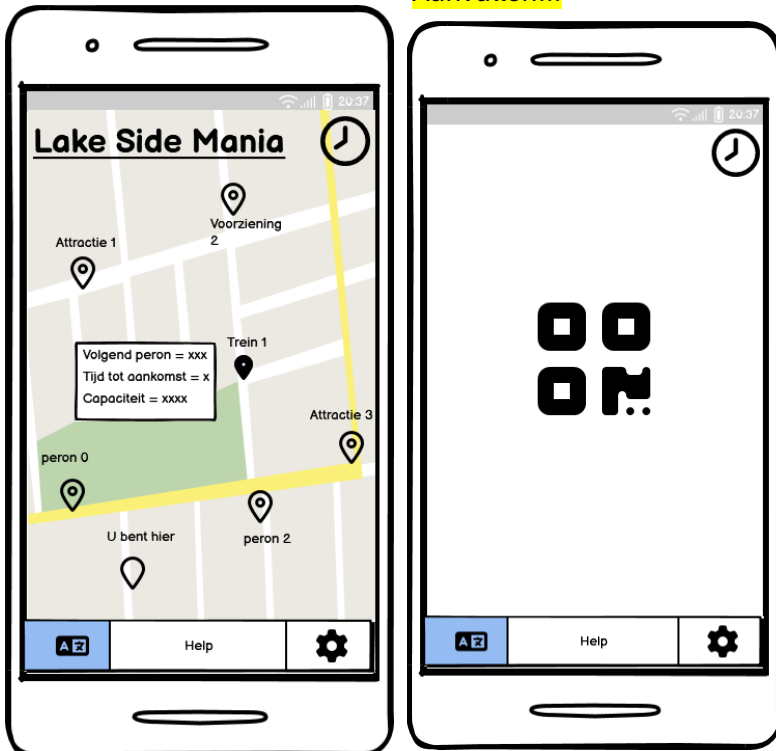
Naam	Locatie van de trein + informatie weergeven
Actor(en)	Gebruiker (primair), systeem (secundair)
Precondities	<ul style="list-style-type: none">- Het treintje is in beweging en heeft geen storingen- Er zijn gegevens verzameld rondom de drukte die actual zijn.
Postcondities	<ul style="list-style-type: none">- De map is geselecteerd en het treintje is geselecteerd- Als de capaciteit vol is dan is het niet meer mogelijk om een plek te reserveren
Hoofdscenario	<ul style="list-style-type: none">- De gebruiker opent de applicatie en komt uit op de thuis pagina- De gebruiker selecteert of de map of het- Op de map kan de gebruiker het treintje en deze ook selecteren- De gebruiker selecteert het treintje en krijgt benodigde informatie te zien- De gebruiker reserveert een plek voor de trein- De gebruiker kan nu door naar de QR code om in te stappen- De gebruiker selecteert de QR code- De gebruiker krijgt nu een QR code te zien- De gebruiker gaat terug naar het thuis scherm- De gebruiker selecteert reserveringen- De gebruiker krijgt de huidige reservering te zien
Uitzonderingen	<ul style="list-style-type: none">- Als de trein kuren heeft dan krijgt de gebruiker een foutmelding te zien, daarna gaat de applicatie automatisch terug naar de map

Schermontwerpen

Voeg hier de schermontwerpen in die jouw user story weergeven.



Aanvullen...



Technisch ontwerp

Dit document beschrijft het technisch ontwerp voor de software die wordt ontwikkeld voor attractiepark Lake Side Mania. Dit ontwerp omvat specificaties voor de architectuur, het databaseontwerp en de functionaliteiten van het systeem.

Klassendiagram

*Dit kopje bevat het klassendiagram van de **relevante** code voor deze user story. Binnen dit diagram wordt helder welke klassen gebruikt worden en hoe ze aan elkaar gerelateerd zijn.*

Aanvullen...

Interactie met de database

Indien relevant wordt hieronder beschreven welke gegevens uit de database gebruikt worden en hoe de communicatie verloopt.

Aanvullen...

Testplan en -ontwerp

In deze teststrategie richten we op het valideren van de functionaliteit, prestaties, betrouwbaarheid en acceptatie van het software systeem dat ontwikkeld is. De strategie omvat verschillende testniveaus, zoals unittests/componenttests, integratietests, systeemtests en acceptatietests, die zijn afgestemd op specifieke use cases.

De verschillende testniveau's voor dit project zijn als volgt (en volgen het V-model):

- Acceptatietests (hoogste niveau): hierin worden de requirements gevalideerd
- Systeem- en integratietests: hierin worden de functionaliteiten gevalideerd

Functionele (systeem/integratie) tests

ID	Beschrijving	Preconditie	Teststappen	Verwachte resultaten
F-TC1	Layout = map en treintje worden getoond	Trein gegevens beschikbaar	Open de map , selecteer het treintje	Het treintje is geselecteerd en de benodigde informatie zoals locatie en drukte wordt getoond
F-TC2	Het volgen van het treintje	Trein locatie beschikbaar en up to date	Open de map, gebruiker kan nu het treintje volgen	De locatie van het treintje wordt geschat (niet real time) en dit wordt weergegeven aan de gebruiker
F-TC3	Updaten van drukte van het treintje	Backend beschikbaar, voldoende informatie beschikbaar	Open de map, selecteer het treintje	Drukke + tijd tot aankomst volgend peron worden weergegeven
F-TC4	Hot zones voorspellen	Backend beschikbaar, voldoende data aanwezig om een voorspelling te maken	Open de map,	De map geeft aan welke personen hot zones zijn waar veel drukte wordt verwacht
F-TC5	Foutmelding : trein niet beschikbaar	Ongeluk rondom trein of netwerk probleem	Open de map, selecteer de trein	Concrete foutmelding : de informatie rondom de trein is op dit moment niet beschikbaar
F-TC6	Updaten drukte	Voldoende data	Open de map, selecteer peron	Elke seconde wordt de drukte van het geselecteerde peron geupdate

Authenticiteitsverklaring Tijdens het maken van deze opdracht heb ik <> gebruikt om te <>. Na het gebruik van deze tool heb ik de uitkomsten ervan uitvoerig gecontroleerd en aangepast om er voor te zorgen dat het ingeleverde werk mijn eigen competenties en leeruitkomsten reflecteert. Ik draag de volledige verantwoordelijkheid voor de inhoud van dit werk.