

C4 Modelling - workshop

Case "De Italiaanse Droom"

1. Case beschrijving

De pizzeria "De Italiaanse Droom" is een familiebedrijf dat al meer dan 20 jaar met passie verse pizza's maakt. De zaak is geliefd in de omgeving vanwege de authentieke recepten, verse ingrediënten en gezellige sfeer.

De pizzeria wil graag haar online bestelproces optimaliseren. De huidige website is verouderd en omslachtig, wat resulteert in frustratie bij klanten en een verlies van potentiële bestellingen.

De pizzeria wil een gebruiksvriendelijke bestel applicatie die het bestelproces vereenvoudigt en de online bestellingen verhoogt.

1.1. Vereisten:

- Klanten kunnen het menu browsen en pizza's kiezen.
- Klanten kunnen pizza's aanpassen met toppings.
- Klanten kunnen hun bestelling plaatsen met een gewenste afhaaltijd of bezorging.
- Klanten kunnen online betalen of contant bij afhaling/bezorging.
- Klanten kunnen hun bestelling volgen of annuleren (voor een bepaalde tijdslimiet).

1.2. Gebruikers

- Klanten: Personen die pizza's willen bestellen via de applicatie.
- Bediening: Personeel dat bestellingen in de applicatie invoert (optioneel, afhankelijk van workflow).
- Pizzabakkers: Personeel dat de bestelde pizza's bereidt.

1.3. Externe systemen

- Betalingsprovider: Verwerkt online betalingen voor bestellingen.
- Notificatiesysteem: Verzendt updates over betaling, bezorging, status van de bestelling.

1.4. Doelgroep

De primaire doelgroep is de lokale bevolking die pizza's wil bestellen voor thuisbezorging of afhalen. Toeristen en zakelijke klanten vormen een secundaire doelgroep.

1.5. Budget

Er is een budget beschikbaar voor de ontwikkeling van de applicatie, maar er moet gelet worden op kostenefficiëntie.

1.6. Planning

De applicatie moet binnen 6 maanden gerealiseerd zijn.

1.7. Succesfactoren:

- De applicatie moet gebruiksvriendelijk zijn en leiden tot een toename van online bestellingen.
- De applicatie moet de efficiëntie van het bestelproces verhogen.
- De applicatie moet de klanttevredenheid verhogen.
- Deze case beschrijving is een vereenvoudigde versie van de pizzeria case. U kunt deze aanpassen en uitbreiden met details die relevant zijn voor uw workshop.

2. Opdrachten

2.1. Context diagram

Het doel van deze opdracht is om een contextdiagram te maken voor de pizzeria bestel applicatie. Het contextdiagram moet de grenzen van het systeem definiëren en de interacties met externe actoren en systemen weergeven.

Voer de volgende stappen uit:

- a. Identificeer de actoren
- b. Identificeer de externe systemen
- c. Bepaal de datastromen tussen de actoren, systemen en de applicatie
- d. Teken het contextdiagram, maak hierbij gebruik van de C4 model cheatsheet

Tips:

- Begin met een brainstormsessie om alle actoren, systemen en datastromen te identificeren.
- Gebruik sticky notes om de elementen van het diagram te schetsen en te itereren.
- Discussieer de ontwerpkeuzes met de andere groepsleden.
- Zorg ervoor dat het diagram de grenzen van het systeem duidelijk definieert.
- Beperk de details op het contextdiagram tot de essentiële informatie.

2.2. Container diagram

Het doel van deze opdracht is om een containerdiagram te maken voor de pizzeria bestel applicatie. Het containerdiagram moet de interne structuur van de applicatie weergeven en de interacties tussen de verschillende containers.

Voer de volgende stappen uit:

1. Identificeer de containers:
 - a. Mobiele applicatie (klant-interface)
 - b. Backend-systemen (bestelverwerking, pizzabakkers interface)
 - c. Betalingsprovider (indien online betaling)
2. Bepaal de interacties tussen de containers:
 - a. Bestellingen
 - b. Betalingen (indien online betaling)
 - c. Bevestigingen
 - d. Annuleringen
3. Teken het containerdiagram:
 - a. Gebruik de C4 Model cheat sheets voor de symbolen en notaties.
 - b. Maak het diagram duidelijk en leesbaar.
 - c. Label alle containers en interacties.

Tips:

- Begin met een brainstormsessie om alle containers en interacties te identificeren.
- Gebruik sticky notes om de elementen van het diagram te schetsen en te itereren.
- Discussieer de ontwerpkeuzes met de andere groepsleden.
- Groepeer gerelateerde functionaliteit in containers.
- Beperk de details op het containerdiagram tot de essentiële informatie.

2.3. Component diagram

Het doel van deze opdracht is om een componentdiagram te maken voor de pizzeria bestel applicatie. Het componentdiagram moet de interne structuur van de mobiele applicatie (klant-interface) en/of de backend-systemen weergeven en de interacties tussen de verschillende componenten.

Voer de volgende stappen uit:

1. Identificeer de componenten:
 - a. Mobiele applicatie:
 - i. Scherm: Menu
 - ii. Scherm: Bestelling plaatsen
 - iii. Scherm: Bestelling bevestigen
 - iv. Scherm: Bestelling volgen
 - v. Betalingsmodule (indien online betaling)
 - b. Backend-systemen:
 - i. Bestelverwerking
 - ii. Pizzabakkers interface
 - iii. Database
 - c. Bepaal de interacties tussen de componenten:
 - i. Gebruikersinvoer
 - ii. Data-updates
 - iii. Betalingen (indien online betaling)
 - d. Teken het componentdiagram:
 - i. Gebruik de C4 Model cheat sheets voor de symbolen en notaties.
 - ii. Maak het diagram duidelijk en leesbaar.
 - iii. Label alle componenten en interacties.

Tips:

- Begin met een brainstormsessie om alle componenten en interacties te identificeren.
- Gebruik sticky notes om de elementen van het diagram te schetsen en te itereren.
- Discussieer de ontwerpkeuzes met de andere groepsleden.
- Groepeer gerelateerde functionaliteit in componenten.
- Beperk de details op het componentdiagram tot de essentiële informatie