Mark Blesgraaf

User Requirement Specification

Versie 1.0

Documenthistorie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Versie** | **Beschrijving** | **Auteur** |
| 05-12-2014 | 1.0 | Initiële versie | Mark Blesgraaf |

Inhoud

[1. Inleiding 4](#_Toc405551481)

[2. Functionele Requirements 5](#_Toc405551482)

[2.1 Functionele Requirements 5](#_Toc405551483)

[3. Usecases 6](#_Toc405551484)

# 

# Inleiding

Dit document beschrijft alle specificaties voor de te produceren applicatie. Eerst worden alle functionele requirements besproken, daarna de non-functionele requirements en tenslotte wordt elke requirement uitgewerkt met usecases.

# Functionele Requirements

## Functionele Requirements

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Requirement ID | Omschrijving | MoSCoW Prio |
| FR\_REGISTER | Een gebruiker moet kunnen registreren | M |
| FR\_LOGIN | Een gebruiker moet kunnen inloggen. | M |
| FR\_SHOPIN | Een gebruiker moet artikelen in een winkelwagentje kunnen plaatsen. | M |
| FR\_SHOPOUT | Een gebruiker moet artikelen uit een winkelwagentje kunnen halen. | M |
| FR\_SEARCH | Een gebruiker moet kunnen zoeken in de artikelen. | M |
| FR\_PERSONAL | Een gebruiker moet zijn persoonlijke gegevens kunnen aanpassen. | M |
| FR\_HISTORY | Een gebruiker moet zijn bestelhistorie in kunnen zien. | M |
| FR\_PLACE | De gebruiker moet een bestelling kunnen plaatsen | M |
| FR\_PASS | De gebruiker moet zijn wachtwoord kunnen wijzigen. | S |
| FR\_CONF | Een accountregistratie wordt bevestigd met een mail met activatie-link | C |
| FR\_PRICE | Een admin moet de prijzen van de artikelen kunnen wijzigen. | C |

2.2 Non-functionele Requirements.

* De applicatie zal worden geschreven in Asp.net.
* Deze zal becommentarieerd worden volgens de regels van Stylecop.
* De database van de DB Ontwikkelopdracht zal na verbeteringen dienen als DE database voor de gehele website. Deze is geschreven in SQL.
* Er zal voor versiebeheer gebruik worden gemaakt van Github.
* Er zal worden gecodeerd volgens MVC indien mogelijk, anders zal het 3 lagen model gebruikt worden.
* Het ontwerp voor de website zal een aanpassing zijn op de MVC-template uit Visual Studio.

# Usecases

3.1:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Winkelwagen bewerken |
| Samenvatting | Producten aan de winkelwagen toevoegen of verwijderen |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is naar de hoofdpagina genavigeerd |
| Beschrijving | 1. Gebruiker kiest een product en klikt op "toevoegen". 2. Het systeem slaat het product op in het winkelwagen met aantal "1". 3. Gebruiker klikt op de winkelwagen. 4. Het systeem navigeert naar een overzicht met de winkelwagen. 5. In dit overzicht kan de gebruiker het aantal per product aanpassen met een plus/min-teken, wordt de winkelwagen herladen. 6. Als de winkelwagen naar wens is, heeft de gebruiker twee opties: "Terug" of "Afrekenen". 7. A).Gebruiker drukt op de knop "Terug". Het systeem laadt de hoofdpagina.   B). Gebruiker drukt op de knop "Afrekenen". Als hij is ingelogd, gaat hij door naar de usecase "Bestelling plaatsen". Zo niet, dan treedt [1] op. |
| Uitzondering | [1] Het systeem detecteert dat de gebruiker nog niet is ingelogd en geeft het inlogscherm weer. Deze wordt afgehandeld in de usecase "Gebruiker inloggen |
| Resultaat | Gebruiker heeft een winkelwagen met producten gemaakt. |

3.2:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gebruiker Inloggen |
| Samenvatting | Gebruiker logt in op de website |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is geregistreerd en is naar het inlogscherm genavigeerd. |
| Beschrijving | 1. Gebruiker voert een gebruikersnaam in. 2. Gebruiker voert een wachtwoord in. 3. Als de combinatie van deze 2 waarden niet bekend is, treedt [1] op, anders 4. Het systeem logt de gebruiker in en navigeert naar de laatst bekende pagina. |
| Uitzondering | [1] Het systeem geeft de foutmelding "Onbekende combinatie gebruikersnaam & wachtwoord. |
| Resultaat | Gebruiker is ingelogd op de website |

3.3:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gebruiker registreren |
| Samenvatting | Gebruiker registreert zich op de website |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker heeft een emailadres. |
| Beschrijving | 1. Gebruiker drukt op de knop registreren. 2. Systeem opent het registratieformulier. 3. Gebruiker voert een emailadres en twee keer hetzelfde wachtwoord in. 4. Als de wachtwoorden niet overeen komen treedt [1] op. Als de email al bestaat treedt [2] op. 5. Het systeem geeft de melding "geregistreerd" weer. De usecase "Bevestingsmail Sturen"   Treedt op. |
| Uitzondering | [1] Systeem geeft melding weer "Wachtwoorden komen niet overeen".  [2] Systeem geeft melding weer "Email al in gebruik." |
| Resultaat | Gebruiker heeft zich geregistreerd op de website. |

3.4:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Bevestigingsmail Sturen |
| Samenvatting | De gebruiker bevestigt zijn registratie via een activatielink in de mail. |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker heeft net de usecase "Gebruiker Registreren" doorlopen. |
| Beschrijving | 1. Systeem stuurt de gebruiker een mail met daarin een activatielink. 2. Gebruiker opent de mail en klikt op de link. 3. Als er teveel tijd is verstreken tussen het versturen van de mail en het klikken van de mail, treedt [1] op. 4. Systeem update de status van de gebruiker naar Geactiveerd. |
| Uitzondering | [1] Systeem geeft time-out error weer. Systeem verwijdert account van gebruiker als die nog niet volledig geregistreerd is. |
| Resultaat | Gebruiker heeft zijn account bevestigd. |

3.5:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Producten zoeken |
| Samenvatting | De gebruiker zoekt in de website naar producten. |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is op de hoofdpagina of een van de subpagina's |
| Beschrijving | 1. Gebruiker typt een zoekterm in en drukt op zoeken. Als hij niks invult in het zoekveld treedt [1] op. Als er geen resultaten gevonden zijn treedt [2] op. 2. Systeem geeft producten die voldoen aan de zoekcriteria. 3. Op het moment dat de zoekterm verandert word de productenlijst ge-update. |
| Uitzondering | [1] Systeem geeft foutmelding weer: Vul een zoekterm in.  [2] Systeem geeft melding weer: Geen resultaten gevonden. |
| Resultaat | Gebruiker heeft zijn account bevestigd. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

3.6:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gegevens Aanpassen. |
| Samenvatting | De gebruiker past zijn persoonlijke gegevens aan |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is ingelogd. |
|  | 1. Gebruiker drukt op de knop "Mijn gegevens". Hier heeft hij 2 opties: Afleveradressen en Wachtwoord wijzigen.   A) Afleveradressen. Dit wordt geregeld in de usecase "afleveradres aanpassen."   1. B) Wachtwoord wijzigen. Het systeem geeft 3 velden weer, 1 voor het oude wachtwoord en 2 voor de nieuwe wachtwoorden. Als de nieuwe wachtwoorden niet overeen komen treedt er [1] op. 2. Het systeem wijzigt het wachtwoord en geeft melding van succes weer. |
| Uitzondering | [1] De systeem geeft de foutmelding: "De wachtwoorden komen niet overeen". |
| Resultaat | Gebruiker heeft zijn wachtwoord gewijzigd. |

3.7:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Afleveradres aanpassen |
| Samenvatting | De gebruiker past zijn afleveradres(sen) aan. |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is ingelogd en heeft op de knop afleveradressen gedrukt |
| Beschrijving | 1. Het systeem geeft hier een lijst met afleveradressen weer. 2. Als de gebruiker op een afleveradres klikt wordt die in de invulvelden weergegeven. Als de Gebruiker iets aanpast wordt de knop "Afleveradres aanpassen" zichtbaar. Als de gebruiker hier op drukt wordt het geselecteerde afleveradres ge-update. 3. Als de gebruiker op "Afleveradres verwijderen" drukt, wordt het geselecteerde afleveradres verwijderd.[1] 4. Als de gebruiker op Afleveradres toevoegen drukt, krijgt hij een leeg afleveradresform te zien die hij kan invullen. Als hij op "toevoegen" drukt, wordt het afleveradres aan zijn account toegevoegd.[1] |
| Uitzondering | [1] Als de gebruiker niet alle verplichte velden invult, geeft het systeem de foutmelding weer: "Niet alle verplichte velden zijn ingevuld" |
| Resultaat | Gebruiker heeft zijn afleveradressen aangepast. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

3.8:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Bestelhistorie inzien |
| Samenvatting | De gebruiker ziet zijn bestelhistorie in |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is ingelogd |
| Beschrijving | 1. Gebruiker drukt op bestelhistorie inzien. 2. Het systeem opent een lijst met zijn bestelhistorie. Als er geen bestelhistorie is wordt de melding [1] weergegeven. 3. Als de gebruiker op een bestelling drukt wordt de bestelling inclusief alle producten weergegeven. |
| Uitzondering | [1] De systeem geeft de melding weer "Er is geen bestelhistorie bekend". |
| Resultaat | Gebruiker heeft zijn bestelhistorie ingezien. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

3.9:

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Producten aanpassen |
| Samenvatting | De Admin past de gegevens van zijn producten aan. |
| Actor | Admin |
| Aanname | Admin is ingelogd. |
| Beschrijving | 1. De admin zoekt op producten en kan producten bekijken als normale gebruiker. 2. De admin drukt op de bewerk-knop bij een product. 3. Het systeem laadt een form met de verschillende info die van het product bekend is. De admin heeft twee opties "Annuleren" en "Wijzigen".   A) De admin drukt op annuleren. De huidige bewerkactie wordt ge-annuleerd en de vorige pagina wordt geladen.  B)De admin drukt op wijzigen. Het huidige product wordt gewijzigd en het productform wordt gesloten. De velden die niet zijn aangepast of leeg worden gemaakt, worden niet gewijzigd. |
| Uitzondering |  |
| Resultaat | Admin heeft gegevens van de producten aangepast. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

3.10

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Bestelling afhandelen |
| Samenvatting | De gebruiker plaatst een bestelling |
| Actor | Gebruiker |
| Aanname | Gebruiker is ingelogd en heeft al producten in een winkelwagen geplaatst. |
| Beschrijving | 1. Gebruiker drukt op de knop "Afrekenen". 2. Systeem slaat de bestelling op in de bestelhistorie van de klant 3. Het winkelwagentje wordt geleegd. |
| Uitzondering |  |
| Resultaat | Gebruiker heeft een bestelling geplaatst. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |