Hoofdstuk 1. Informatie systemen.

Opgave 1.1

1. Mensen, procedures informatie , hulpmiddelen
2. Een informatiesysteem is een systeem dat doormiddel van de processen gegevens verwerkt en weergeeft.
3. Omdat een woordenboek geen gegevens verwerkt
4. Procedures verwerken , gegevens invoeren . informatie uitvoeren
5. Een gegevens verzameling zijn gegevens vanuit een ander systeem.
6. Informatie output
7. De gegevens verwerken doormiddel van de processen.
8. Mijn verklaring hiervoor is omdat deze gegevens door een ander systeem al eerder verwerkt zijn

Opgave 1.2

|  |  |
| --- | --- |
| Componenten Informatiesysteem |  |
| mensen | Scheidrechters, Jury |
| apparatuur | computer |
| Inputgegevens | Wedstrijd uitslagen |
| gegevensverzameling | Alle westrijden |
| Informatie(outputgegevens) | Winnaar |
| procedures | Scheidsrechters geven uitslagen jury bekijkt wie wint |

Opgave 1.3

|  |  |
| --- | --- |
| Componenten Informatiesysteem |  |
| mensen | Voorzitter leraren |
| apparatuur | Papier |
| Inputgegevens | Student uitslagen |
| gegevensverzameling | Elke studenten |
| Informatie(outputgegevens) | Uitslagen op de website |
| procedures | Minder dan 60 punten: blijven zitten  60-90 punten: leerling is een bespreekgeval  Meer dan 90 punten: leerling is bevorderd |

**Opgave 1.4**

opstelwedstrijd

|  |  |
| --- | --- |
| Componenten Informatiesysteem |  |
| mensen | Leerling , Jury |
| apparatuur | Computer, website |
| Inputgegevens | Opstel |
| gegevensverzameling |  |
| Informatie(outputgegevens) | Uitslag van de winaar |
| procedures | Onderwerp kiezen  Het opstel mag niet langer dan 400 woorden zijn  Upauden naar site  Jury beoordeeld |

**Opgave 1.5**

Wat is het verschil tussen gegevens en informatie.

Informatie zijn verwerkte gegevens door middel van een bedrijf procedure

**Opgave 1.6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Component** | **Vroeger** | **Nu** |
| mutaties | Papier | Web applicatie |
| historische gegevens |  |  |
| mensen | Roostermaker, docenten, leerlingen | Roostermaker docenten, leerlingen |
| regels |  |  |
| Informatie | Klassen, Lokalen, | Lokale beschikbaar, klassen ingedeeld |
| hulpmiddelen | Papier | Computer |

**Opgave 1.7**

|  |  |
| --- | --- |
| **informatie** | **beslissing** |
| Vertrektijd trein | Ik ga naar perron 7 |
| Uitslag examen | Ik ga naar het HBO |
| Roosterwijziging | Lokaal niet meer beschikbaar |
| Winstcijfers supermarkt | Goedkopere prijzen aan bieden |
| Computerstoring | Opnieuw opstarten |
| Mijn site is gehackt! | Code verbeteren |

Door mensen ingevoerde gegevens zijn de zwakste schakel in een informatie systeem.

Dit kan altijd verkeerd ingevoerd worden.

**2.1 UML**

A Unified Modeling Language

B Nee coderen gaat niet vooraf het ontwerpen van UML. Je maakt een UML om eerst over het probleem na te denken. Doormiddel van UML begrijpt ook de opdracht gever hoe de applicatie zou gaan werken

C. Nee doordat UML gebruikt maakt van Grafische tekeningen kan iedereen het makkelijk begrijpen

D Hoe de werking van de applicatie gaat.

E Omdat het makkelijk te lezen is. En voor documentatie van een applicatie goed te bruiken is

F Activity diagram, Class diagram, use case diagram