

CHAPTER

1



OIS₁₂

FHICT docenten, met name Alexander van D, Bartosz P, Björn H, Coen C, Frank de N, Frank P, Frenk R, Gertjan S, Inge van E, Jan O, Jean-Paul L, Joeri van B, Marcel V, Mark M, Martijn L, Nico K, Peter L, René B, Ruud H, Wilrik de L.

Challenge Ontwerp Webshop Spierballetje

Leerdoelen	Ontwerp classes.
Vereiste voorkennis	Class, object.
Challenge Type	Technisch ontwerp, discussion.

2.1 De opdracht

Webshop spierballetje.com verkoopt spullen voor krachttrainers en bodybuilders. Ze verkopen ondermeer halters (gewichten), kettlebells, sportkleding, schoenen en boeken over voeding en bodybuilding.

Artikelen die ze verkopen zijn onder te verdelen in categorieën kleding, gewichten, boeken en diversen. Elk artikel heeft een inkoopprijs, verkoopprijs en een titel en omschrijving.

Functionaliteiten zijn dat klanten kunnen bestellen (artikelen in winkelwagen kunnen plaatsen), betalen, account aan kunnen maken. Klanten krijgen automatisch mails over de status van de bestellingen. Ze krijgen een factuur via de mail.

Medewerkers van de webshop kunnen met de software (een backend-applicatie) inkopen administreren, btw-aangiften afhandelen en lijsten van leveranciers bijhouden. Ook kunnen ze artikelen op de site updaten.

Bezoekers van de site kunnen reviews plaatsen voor artikelen. Klanten kunnen vragen stellen via de online chatbox in de webshop. Bezoekers van de webshop kunnen artikelen zoeken op naam, prijs, titel enz. Ze kunnen artikelen sorteren op prijs of op meestverkocht.

Klanten kunnen zich inschrijven voor een nieuwsbrief.

Aan jouw de taak om als software engineer vanuit bovenstaande specificatie de te programmeren klassen te ontwerpen (in een class diagram). Hint: minimaal zijn er al gauw minimaal 5 tot 20 a 25 klassen te bedenken.