# IDPRI Week 2 Requirements + Navigatieontwerp

Victor Bartels & Thim Heider

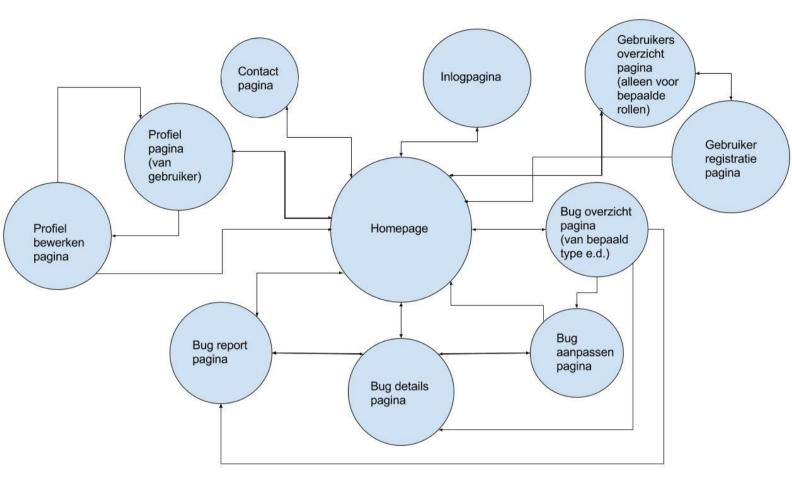
# Opdracht 1

Requirement	Belang	Nummer
Het systeem kan een bugoverzicht tonen met <relevante velden=""></relevante>	Essentieel	1
<pre><relevante velden=""> = [bugtype omschrijving], [bug omschrijving], [bug prioriteitomschrijving],</relevante></pre>		4.4
[statusomschrijving], [gebruikernaam]		1.1
De gebruiker kan binnen het bugoverzicht filteren	Gewenst	2
De gebruiker kan binnen het bugoverzicht sorteren	Gewenst	3
De gebruiker kan binnen het bugoverzicht zoeken	Belangrijk	4
De gebruiker kan bugs melden	Essentieel	5
De gebruiker kan de <status> van zijn/haar bugmelding inzien</status>	Essentieel	6
<status> = [open], [assign], [test], [verified], [closed], [rejected], [deferred], [reopened]</status>		6.1
De gebruiker kan de <status> van een bugmelding aanpassen</status>	Essentieel	7
<pre><status> = [open], [assign], [test], [verified], [closed], [rejected], [deferred], [reopened]</status></pre>		7.1
De <administrators> kunnen gebruikers beheren</administrators>	Essentieel	8
<administrator> = persoon die binnen het systeem de rollen van de gebruikers beheert</administrator>		8.1
<rollen> = [manager], [developer], [tester], [klant]</rollen>		8.2
Het management kan producten beheren	Gewenst	9
De gebruiker kan rapportages opvragen	Gewenst	10
De gebruiker kan afgehandelde bugs archiveren	Belangrijk	11
De gebruiker kan zijn/haar bugmelding aanpassen	Gewenst	12
De gebruiker kan een <bugtype> instellen</bugtype>	Essentieel	13
<pre><bugtype> = [software bug], [documentatie fout], [request for change]</bugtype></pre>		13.1
De gebruiker kan de <prioriteit> van een bug instellen</prioriteit>	Belangrijk	14
<pri><prioriteit> = [showstopper], [high], [medium], [low]</prioriteit></pri>		14.1
Het management kan de versies van de producten beheren	Gewenst	15

Victor Bartels & Thim Heider

### **Opdracht 2**

### 1. Ontwerp de navigatiestructuur van jullie bug tracking system



#### 2. Welk navigatiemodel hebben jullie gekozen voor het ontwerp? Waarom?

Wij hebben gekozen voor een multi-level navigatiemodelontwerp, omdat deze volgens ons de beste balans heeft tussen functionaliteit en duidelijkheid; alle relevante pagina's die bij elkaar horen zijn via de verschillende levels bereikbaar terwijl alles nog wel te vinden is op de plek waar de gebruiker het waarschijnlijk zou verwachten.

#### 3. Welke navigatiemiddelen voegen jullie toe? Waarom?

Wij hebben als navigatiemiddel een escape hatch. Hiermee kan de gebruiker ten alle tijden terug naar de homepage, de pagina waaruit alles bereikbaar is, via 1-2 keer klikken. De site is multi-levelled met meerdere aparte delen, maar er is altijd een directe weg terug naar de hoofdsite van dat onderdeel/de homepage.