rekenmachine

Afbeelding met elektronica, schermopname, tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

Auteur: Joran Nap

Klas: TID24D4A

Inhoud

[1 Ontwerp 3](#_Toc151495928)

[1.1 Functioneel ontwerp 3](#_Toc151495929)

[1.1.1 Game idee 3](#_Toc151495930)

[1.1.2 Game map 3](#_Toc151495931)

[1.1.3 Wireframes 3](#_Toc151495932)

[1.1.4 Beslissingsboomdiagrammen 3](#_Toc151495933)

[2 Testen 3](#_Toc151495934)

[2.1 Testrapport #1 3](#_Toc151495935)

[2.2 Testrapport #2 4](#_Toc151495936)

[2.3 Testrapport #3 4](#_Toc151495937)

[2.4 Verbetervoorstel 5](#_Toc151495938)

# Ontwerp

## Plan van eisen

*[ Omschrijf dit document. Wat houdt de opdracht in? Met wie voer je deze uit? Hoe lang heb je om het project uit te werken? Beknopte inleiding van ~50 woorden. ]*

*Ik ga zelf in mijn eentje een rekenmachine maken die basis rekenfuncties kan en ik heb er een week voor*

### Toelichting op de opdracht

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Functionele eisen

Basis reken functies

### Product backlog

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| US nr. | Rol/Wie | Wat wil ik/Wens | Waarom/Reden | Tijd | Prioriteit |
| 1 | Gebruiker | Optelsommen kunnen uitvoeren | Zodat ik geen rekenfout maak | 60M | 1 |
|  | Maker | - | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | \* | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | / | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | Wortel | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | % | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | M+ | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | m- | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | Mrc | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | clear | Zodat ik kan rekenen |  |  |
|  | maker | exit | Zodat ik kan afsluiten |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# Testen

## Testrapport #1

Datum uitvoeren van de test: Jille

Persoon die de test heeft gedaan: 12-12-2024

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| *Voor testen invullen* | *% werkt* | Werkt goed | Ja |  |  |
| *Voor testen invullen* | *Wortel werkt* | Doet het | Ja |  |  |
|  | Basis rekenfuncties werken | Het werkt | Ja |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## Testrapport #2

Datum uitvoeren van de test: Jörn

Persoon die de test heeft gedaan: 13-12-2024

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| *Voor testen invullen* | *% werkt* | werkt | Ja |  |  |
| *Voor testen invullen* | *Wortel werkt* | Rekent het goed uit | Ja |  |  |
|  | Basis rekenfuncties werken | werken | Ja |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## Testrapport #3

Datum uitvoeren van de test:

Persoon die de test heeft gedaan:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Handling door de tester | Wat moet de applicatie doen | Wat is het resultaat | Is het resultaat voldoende? | Hoe ga je het probleem oplossen? | Prioriteit |
| *Voor testen invullen* | *Voor testen invullen* |  |  |  |  |
| *Voor testen invullen* | *Voor testen invullen* |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

De prioriteit van problemen wordt door middel van een getal aangeduid.

0 = Geen prioriteit

1 = Lage prioriteit voor een probleem waar niet meteen een oplossing voor hoeft te worden gevonden.

2 = Prioriteit voor een probleem dat opgelost dient te worden, maar waar voorlopig mee gewerkt kan

worden.

3 = Hoogste prioriteit voor een probleem dat onmiddellijk opgelost dient te worden.

## Verbetervoorstel

*% iets duidelijker uitleggen hoe je dat doet.*