



samen sterk voor werk



takenbundel

Deze cursus is eigendom van de VDAB©

Inhoudsopgave

1	TAKEN	2
1.1	Use-cases.....	2
1.2	Class diagram 1.....	2
1.3	Class diagram 2.....	2
1.4	Class diagram 3.....	2
1.5	Repository	2
1.6	Overschrijven	2
1.7	Schaakspel	2
1.8	Herhalingstaak.....	2
2	VOORBEELDOPLOSSINGEN.....	3
2.1	Use-cases.....	3
2.1.1	Use-case diagram.....	3
2.1.2	Use-case Huis huren in tekstvorm	3
2.2	Class diagram 1.....	4
2.3	Class diagram 2.....	4
2.4	Class diagram 3.....	4
2.5	Repository	5
2.6	Overschrijven	5
2.6.1	Use-case diagram.....	5
2.6.2	Class diagram (model)	5
2.6.3	Class diagram (repositories)	5
2.6.4	Sequence diagram	5
2.7	Schaakspel	6
2.8	Herhalingstaak.....	6
2.8.1	Use-case diagram.....	6
2.9	Class diagram van de werkelijkheid	6
3	COLOFON.....	7

1 TAKEN

1.1 Use-cases

Je maakt een use-case diagram voor een verhuurfirma van vakantiehuizen. De beheerder kan klanten toevoegen. Een klant kan vakantiehuizen te huur aanbieden en/of kan vakantiehuizen huren. Bij een nieuwe verhuring wordt een mail gestuurd naar de huurder en naar de verhuurder.

Je werkt de use-case "huren" uit in tekstvorm.

1.2 Class diagram 1

Je maakt een class diagram voor de vorige taak.

1.3 Class diagram 2

Je breidt het class diagram van de vorige taak uit.

De verhuurfirma verhuurt ook boten en motorhomes. Deze hebben zoals een vakantiehuis een beschrijving, een prijs per weekend en een prijs voor een week. Van een boot wordt de lengte, de breedte en het aantal slaapplekken bijgehouden. Van een motorhome wordt het aantal slaapplekken bijgehouden.

1.4 Class diagram 3

Je maakt een class diagram voor een recept uit een keuken. Een recept heeft één of meerdere ingrediënten in een bepaalde hoeveelheid. Een recept heeft ook bewerkingen (waarbij je de ingrediënten gebruikt).

1.5 Repository

Je maakt een class KlantRepository in het project van de vorige taak.

1.6 Overschrijven

Je maakt een nieuw project. Je maakt daarin een use-case diagram met één use-case: overschrijven. Het gaat hier enkel om het overschrijven van een spaarrekening naar een zichtrekening. Je maakt ook een class diagram met de nodige classes uit de werkelijkheid en een class diagram met de nodige repository classes. Je maakt ten slotte een sequence diagram voor de use-case overschrijven.

1.7 Schaakspel

Je maakt een nieuw project. Je maakt daarin het statechart diagram van een schaakspel.

Eerst komt de speler met de witte stukken aan zet.

Daarna komt de speler met de zwarte stukken aan zet.

Daarna komt terug de speler met de witte stukken aan zet.

Dit gaat zo door tot één van de spelers schaakmat is.

1.8 Herhalingstaak

Een website bevat artikels. Als iemand een artikel wil schrijven, moet hij eerst met zijn voornaam, familienaam en email adres geregistreerd worden door de beheerder van de website.

Van een artikel wordt de auteur bijgehouden, de datum, de titel en de tekst.

Geregistreerde gebruikers kunnen een reactie schrijven op een artikel. Van een reactie wordt de auteur bijgehouden, het bijbehorende artikel, de datum en de tekst.

Geregistreerde gebruikers kunnen ook een reactie schrijven op een reactie. Van zo'n reactie wordt de auteur bijgehouden, de bijbehorende reactie, de datum en de tekst.

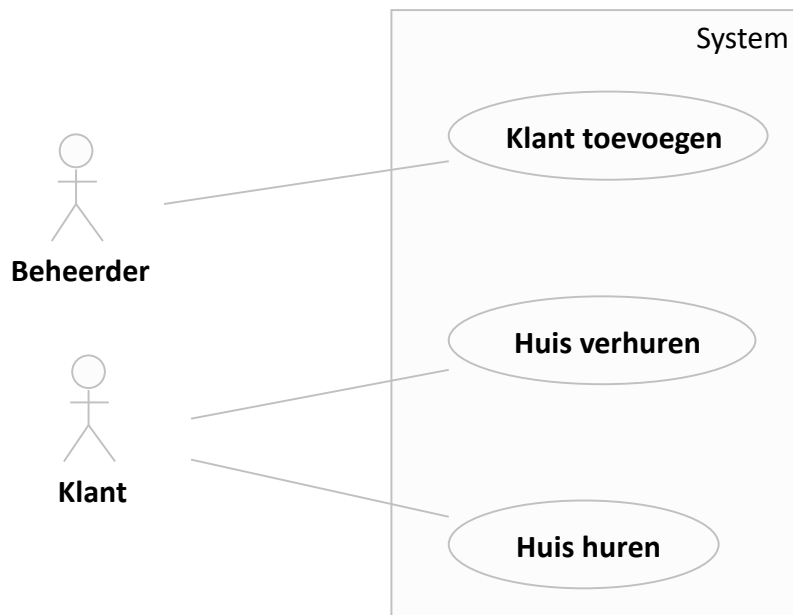
Maak een use-case diagram.

Maak een class diagram van de werkelijkheid.

2 VOORBEELDOPLOSSINGEN

2.1 Use-cases

2.1.1 Use-case diagram



2.1.2 Use-case Huis huren in tekstvorm

Naam

Huis huren

Samenvatting

Een vakantiehuis huren tijdens een bepaalde periode

Actor

Klant

Voorwaarden

De klant is ingelogd

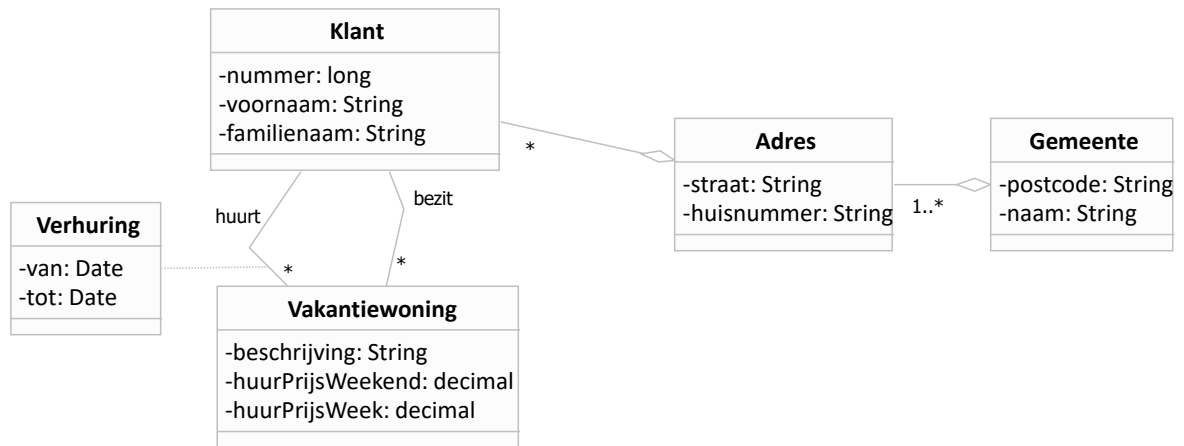
Beschrijving

1. De klant kiest een vakantiehuis.
2. De klant kiest een periode die nog vrij is.
3. De applicatie valideert deze gegevens.
4. De applicatie slaat de verhuring op.
5. De applicatie verstuurt e-mails naar de huurder en naar de verhuurder.

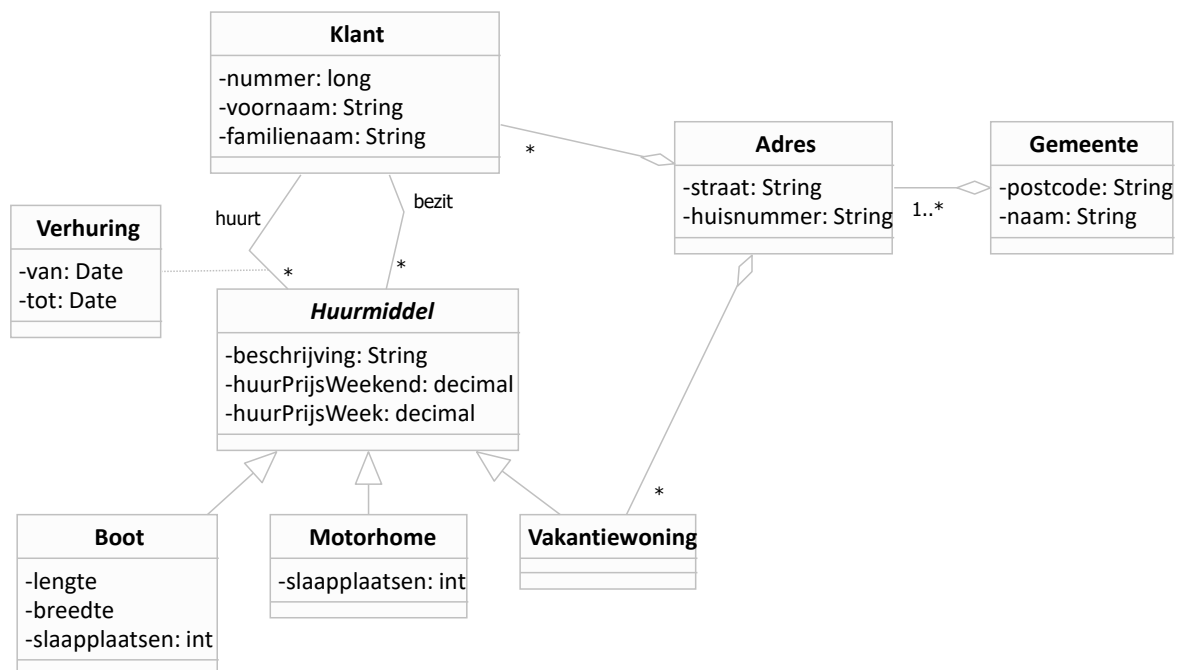
Resultaat

De verhuring is opgeslagen.

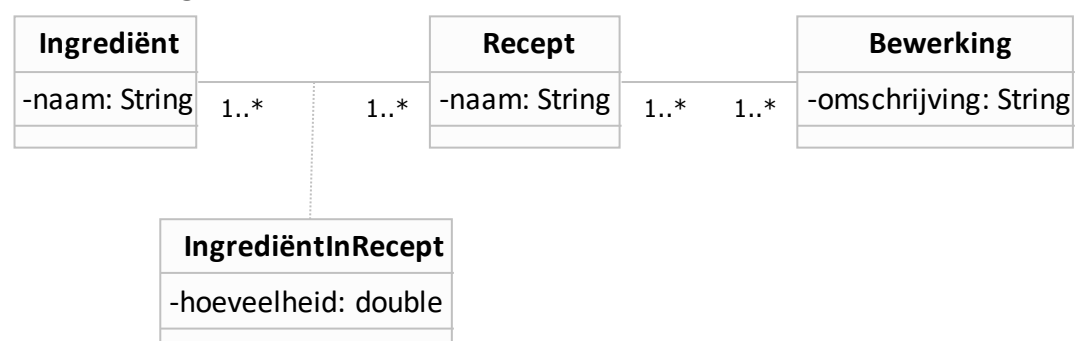
2.2 Class diagram 1



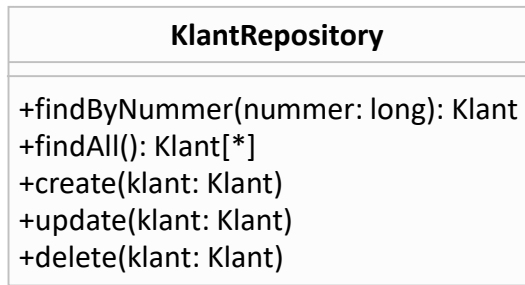
2.3 Class diagram 2



2.4 Class diagram 3



2.5 Repository

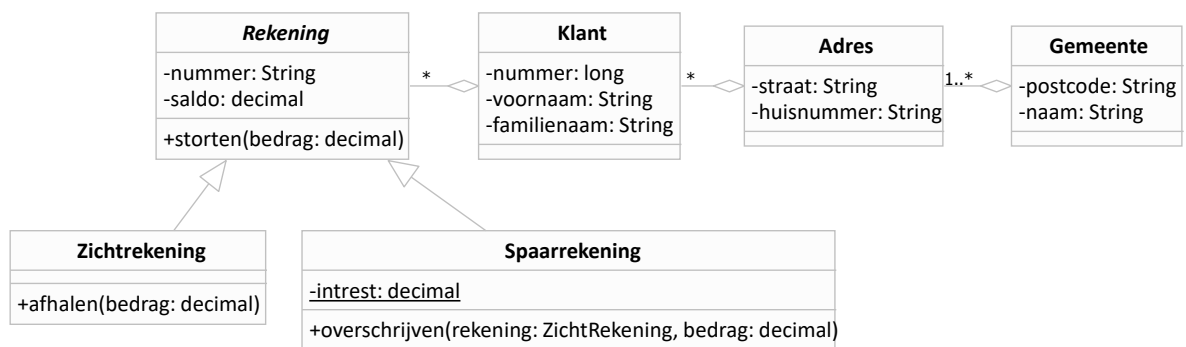


2.6 Overschrijven

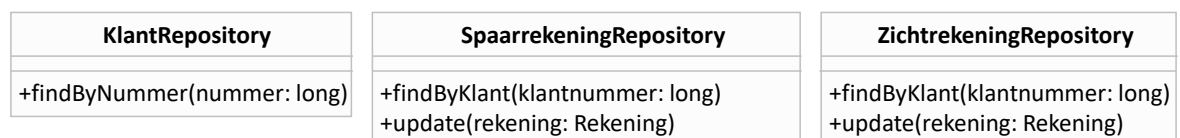
2.6.1 Use-case diagram



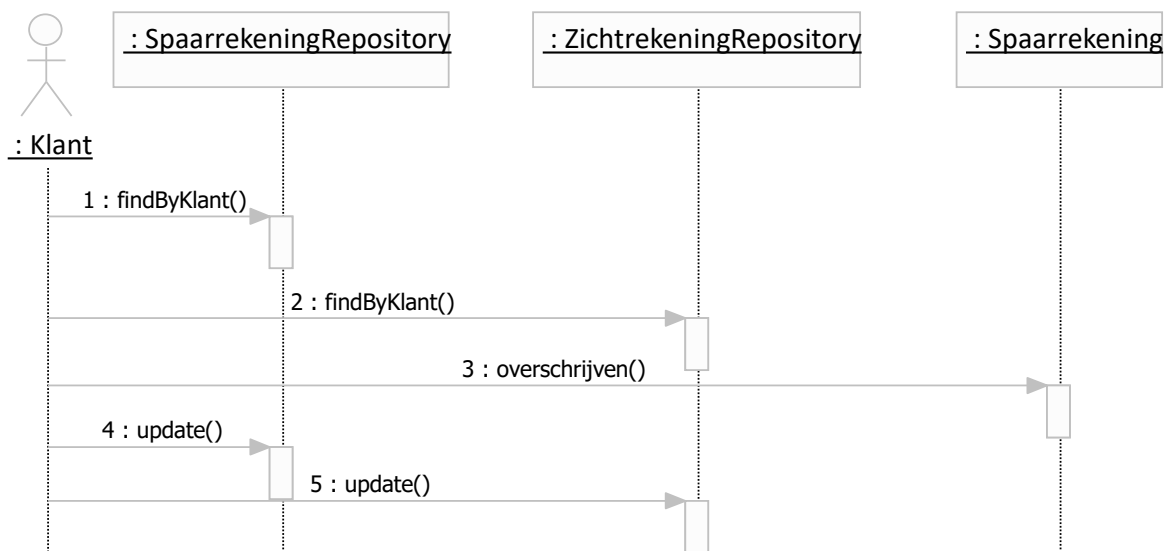
2.6.2 Class diagram (model)



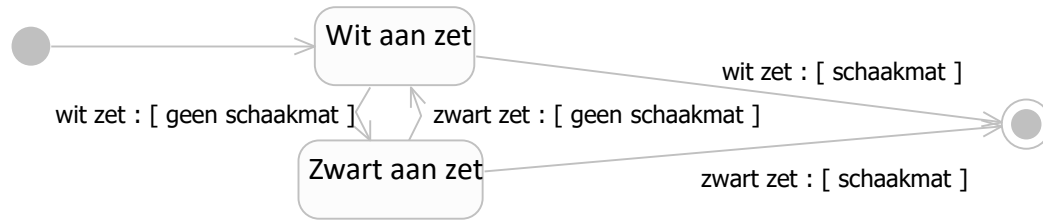
2.6.3 Class diagram (repositories)



2.6.4 Sequence diagram

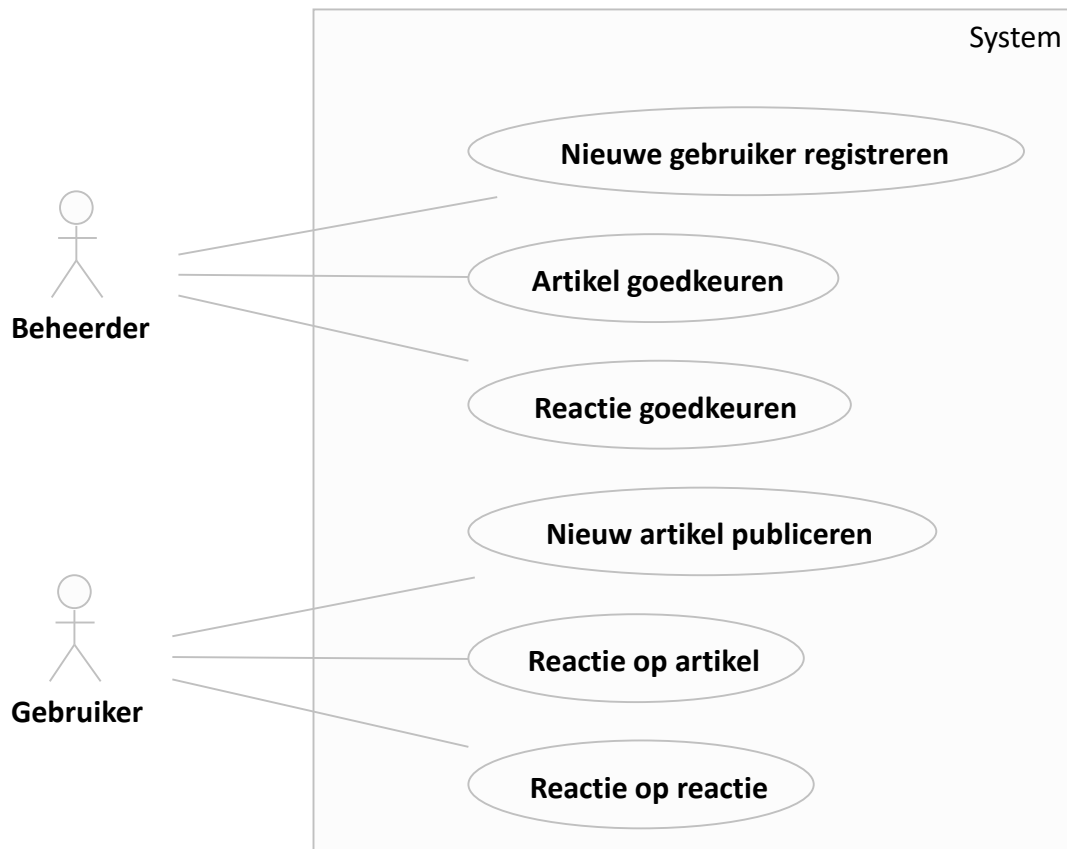


2.7 Schaakspel

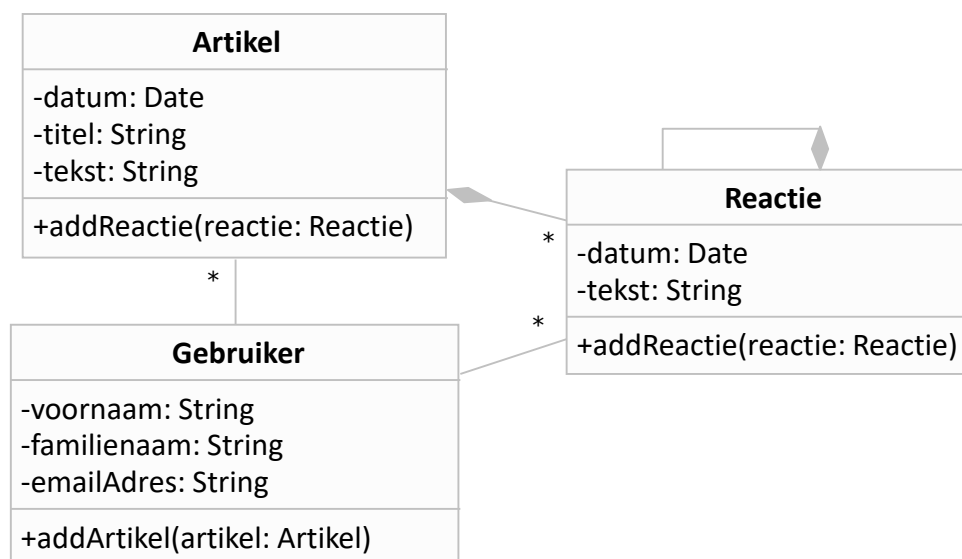


2.8 Herhalingstaak

2.8.1 Use-case diagram



2.9 Class diagram van de werkelijkheid



3 COLOFON

Domeinexpertisemanager:	Jean Smits
Moduleverantwoordelijke:	Hans Desmet
Medewerkers:	Hans Desmet
Versie:	11/1/2017
Nummer dotatielijst:	