

Analyse-
document

May 13

2015

Een beknopte analyse van de individuele opdracht voor Fontys FHICT. Dit omvat de creatie van een kloon van kinguin.net is ASP.NET.

Wouter
Vanmulken

Inhoudsopgave

inhoudsopgaveError! Bookmark not defined.

Inleiding 2

begrippen 3

Opdrachtgever..... 4

Scenario 5

Functionele eisen 6

Use cases 8

User interface 16

Niet-functionele eisen 17

Inleiding

Dit document is een analyse voor de individuele opdracht voor software engineering op FHICT Eindhoven. Dit zal gaan over een kloon die ik zal gaan maken van kinguin.net. Dit gaan we onder andere doen met ASP.NET voor c#, hierbij zullen we in de tussentijd ook ASP.NET gaan leren.

Voor het vak databases hebben we al een database moeten maken in oracle voor een opdracht, deze zullen we dan ook gaan implementeren bij deze opdracht om onnodig werk te voorkomen. En zodat we in staat zijn om meer tijd in de software applicatie te kunnen steken.

begrippen

C# - een krachtige programmeertaal.

ASP.NET – een manier om met c# een dynamische website te programmeren.

Opdrachtgever

De opdrachtgever voor deze periode is Fontys, zij hebben mij de opgave gegeven om een website te maken met ASP.NET om mijn competenties in webtechnieken te bewijzen en om zo ASP.NET te leren.

Ik zal over dit project communiceren met Bas Michielsen voor eventuele veranderingen aan het project en beoordelingen. Hierbij zal ik mij aan de planning en inleverdatums houden die in de handleiding op de portal staan.

Scenario

Tom wilt graag een game kopen maar hij heeft helaas weinig geld, dus wilt hij graag goedkoop een game kopen. Hij herinnert zich een website die kinguin.net heet, hierop worden vaker games verkocht voor lagere prijzen dan dat ze in de winkels liggen.

Hij maakt eerst een account aan, waarbij hij al zijn informatie opgeeft. Zodat hij later een betere gebruikerservaring zal hebben. Hij krijgt daarna een verificatie-mail om zeker te weten dat mail ook echt van hem is. Hierin staat een link die hij moet klikken om zijn mail te verifiëren. Deze link leidt hem naar een pagina waar verificatie wordt gegeven dat het account is aangemaakt. Vanuit hier is ook een mogelijkheid om terug te gaan naar de hoofdpagina om daarna in te loggen.

Hij drukt op de log in knop en komt op een pagina waar hij de mogelijkheid heeft om zijn gebruikersnaam/ e-mail adres en wachtwoord in te vullen. Wanneer deze niet correct is wordt er feedback gegeven dat dit niet correct is. Indien dit wel correct is wordt hij naar de homepagina geleid en is hij ingeschreven. Waarna de website zijn informatie vasthoudt voor eventuele actie's.

Hij zoekt op de naam een game die hij graag wilt hebben, bijvoorbeeld cs go. Hij selecteerd counter-strike : global offensive, zet deze naar zijn winkelmandje en rekent de game af. Hierna krijgt hij de code om de game te activeren via de website doorgestuurd. En activeerd deze dan op steam of origin. Daarna kan hij de game gewoon via zijn computer spelen.

Functionele eisen

1. Een homepagina waarop meerdere games zichtbaar zijn[Must]

Er zal een voorpagina met alle games erop te zien zijn, hierbij hoort ook dat je games kunt bekijken op nieuwe games, bestsellers, prepaid cards, preorders, top stuff onder 30,-, producten onder 20,- en producten onder 10,-.

(Hierbij hoort niet het automatisch doorschuiven van games.)

2. Een registratiepagina voor nieuwe klanten en verkopers[Must]

Dit is een pagina waarop je een nieuwe gebruiker kunt aanmaken, indien je een verkoper wilt worden moet je dat later aangeven en niet op deze pagina. Op deze pagina wordt alle gebruikersinformatie gevalideerd en naar de database geschreven.

(Hierbij hoort niet de advertentiepagina voor verkopers te trekken.)

3. Een inlogpagina voor klanten en voor verkopers. [Must]

Deze pagina zal bestaan uit een veld voor het e-mail adres en het wachtwoord van de gebruiker. Hierbij zal ook een mogelijkheid zijn om het e-mail adres op te slaan in een cookie.

4. Homepagina voor klanten en verkopers [Must]

Dit is een pagina waarop de informatie van een klant is afgebeeld, hierop staat onder andere hun huidige kinguin balance. En hun gebruikersinformatie.

5. Gamepagina, die voor elke individuele game een foto en beschrijving laat zien.[Must]

Dit is een pagina die verschijnt wanneer je op een game klikt, hierop staat de informatie over de individuele game. En ook de personen die de game aanbieden en voor welke prijs. Op deze pagina zal ook de mogelijkheid zijn om deze game in je winkelwagentje te plaatsen.

6. Een winkelmandje [Must]

Dit is een pagina wat er op dat moment in je winkelmandje zit. Hierop zal ook een button bevinden om te betalen.

7. Een betaalmechanisme [Must]

Dit wordt geïmplementeerd om de games ook echt te betalen.

8. Zoeken op naam [Must]

Wanneer de gebruiker zoekt kan hij op naam van de game zoeken.

9. Zoeken op platform [Must]

Een gebruiker kan alle games van een bepaald platform bekijken.

10. Zoeken op genre [Must]

Een gebruiker kan alle games van een bepaald genre bekijken.

11. Een admin moet gebruikersgegevens kunnen opvragen [Must]

Een admin moet gebruikersgegevens van een individuele gebruiker kunnen opvragen en kunnen veranderen. Maar ook van alle gebruikers die aan bepaalde voorwaarde voldoen.

12. Automatisch doorschuiven van games op de home pagina [Could]

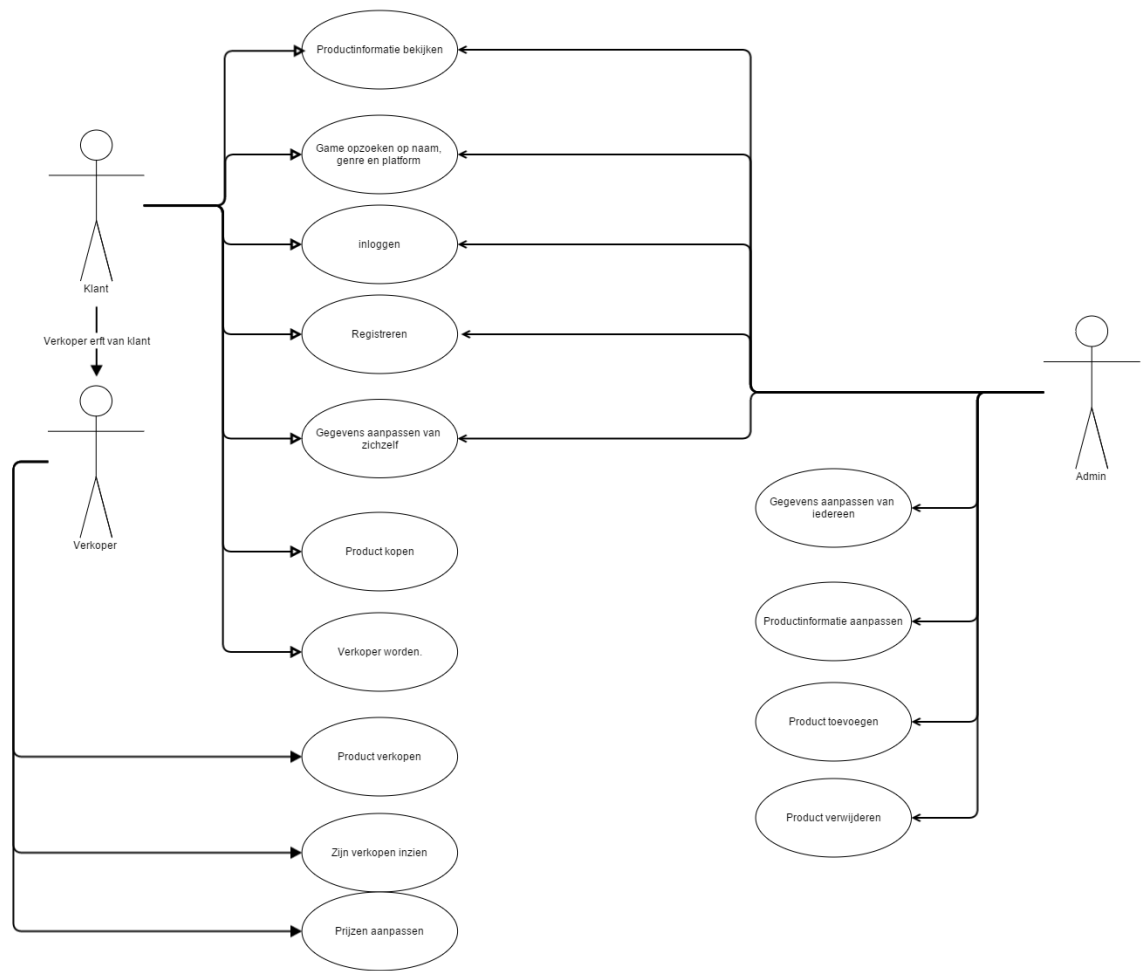
Op de originele kinguin website staan games die net verkocht zijn, en dit schuift automatisch door.

13. Het supportsysteem dat ze implementeren met tokens [Will not]

Op de originele kinguin.net website wordt een support systeem geïmplementeerd voor klachten van de klanten. Dit zal ik niet implementeren gezien daar gewoonweg te weinig tijd voor is.

Use cases

Na goed erover na te hebben gedacht wat voor ervaring de klant, verkoper en admin graag zouden willen kunnen. Heb ik de usecases getekend, hierbij heb ik de verkoper alle privileges van de klant laten overerven. Zodat het usecasediagram overzichtelijk blijft. Hieronder is dit diagram dan ook te zien. Hierbij heb ik ook nog de verschillende actoren verschillende pijlen gegeven zodat het beter te lezen is.



| | |
|---------------------|--|
| Naam | Productinformatie bekijken |
| Samenvatting | De actor kan informatie over een product bekijken. |
| Actor | Admin, klant of verkoper |
| Aanname | |
| Beschrijving | 1). Actor selecteerd het product waarvan hij informatie wilt hebben. 2). Het systeem haalt de informatie op. 3). Het systeem presenteerd de actor met een pagina met de gewenste informatie. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | Actor heeft informatie van een product. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Game opzoeken op naam, genre en platform |
| Samenvatting | De actor kan een product opzoeken doormiddel van verschillende zoekcriteria. |
| Actor | Admin, klant of verkoper |
| Aanname | |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan waar hij op wilt zoeken. 2). Het systeem haalt de informatie op. 3). Het systeem presenteerd de actor met een pagina met de gewenste informatie. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | Actor heeft een product opgezocht aan de hand van naam, genre of platform. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Inloggen |
| Samenvatting | De actor kan inloggen. |
| Actor | Admin, klant of verkoper |
| Aanname | De actor heft een account. |
| Beschrijving | 1). Actor typt zijn gebruikersinformatie in. 2). Actor geeft aan of hij zijn e-mai adres wilt opslaan in een cookie. 3). De actor geeft een actie om in te loggen. 4). Het systeem kijkt of de opgegeven informatie overeenkomt met een bestaande gebruiker.[1] 5). De gebruiker is nu ingelogd. |
| Uitzondering | [1] Als de gegevens niet overeenkomen met een bestaande gebruiker wordt er een foutmelding weergegeven. |
| Resultaat | Actor heeft zich succesvol ingelogd. |

| | |
|---------------------|---|
| Naam | Registreren |
| Samenvatting | De actor maakt een nieuw account aan. |
| Actor | Klant of verkoper |
| Aanname | Actor is niet ingelogd |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij zich wilt registreren. 2). Actor geeft de gewenste informatie op. 3). Het systeem controleert of deze valide zijn.[1] 4). Het systeem geeft aan dat het account is aangemaakt en er een confirmatiemail wordt verstuurd. 5). Actor klikt op de link in zijn ontvangen e-mail. 6). Het systeem valideert zijn e-mail adres. |
| Uitzondering | [1] Indien de informatie niet valide is wordt er een foutmelding gegeven. |
| Resultaat | Actor heeft een nieuw account aangemaakt. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Gegevens aanpassen van zichzelf. |
| Samenvatting | De actor kan zijn informatie aanpassen. |
| Actor | Admin, klant of verkoper |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij zijn informatie wilt wijzigen 2). Het systeem haalt de informatie op. 3). De actor wijzigt zijn informatie. 4). De actor geeft aan dat hij zijn informatie wilt wijzigen naar de huidig opgegeven informatie. 5). Het systeem controleert of deze informatie valide is.[1] 6). Het systeem verandert de informatie en geeft een verificatie aan de actor. |
| Uitzondering | [1] Indien de informatie niet valide is, wordt er een foutmelding gegeven. |
| Resultaat | Actor heeft zijn informatie aangepast. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Product kopen |
| Samenvatting | De actor koopt een product. |
| Actor | Klant of verkoper |
| Aanname | Actor is ingelogd. Actor heeft producten in zijn winkelwagen. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij zijn winkelwagen wilt kopen.[1] 2). Actor verifieert zijn informatie. 3). Het systeem toont de informatie van de actor en wat hij wilt kopen. 4). Actor verifieert dat dit is wat hij wilt kopen. 5). Actor verifieert zijn informatie. 6). Actor geeft aan dat dit klopt.[2] 7.) Actor geeft aan op welke wijze hij wilt betalen. 8). Actor betaald.[3] 9). Het systeem verifieert dat hi heeft betaald en zet het digitale product naar zijn gekochte producten. |
| Uitzondering | [1] Indien de gewenste games al verkocht zijn krijgt de actor een foutmelding. [2] Indien hij aangeeft dat dit niet klopt wordt hij doorverwezen naar de pagina om zijn informatie te wijzigen. [3] Indien de betaling niet goed gaat wordt er een foutmelding weergegeven. |
| Resultaat | Actor heeft een product gekocht. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Verkoper worden |
| Samenvatting | De actor geeft aan dat hij een verkoper wilt worden |
| Actor | Klant |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag een verkoper wilt worden. 2). Actor geeft extra informatie aan. 3). Het systeem valideert de informatie. 4). Het systeem verandert de klant naar verkoper. 5). Het systeem valideert naar de klant dat hij nu een verkoper is. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | Actor wordt omgezet naar een verkoper. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Product verkopen |
| Samenvatting | De actor geeft aan dat hij een product wilt verkopen. |
| Actor | Verkoper |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag een product wilt verkopen. 2). Het systeem vraagt om informatie over het product en de code die zal worden verzonden naar de klant. 3). Het systeem valideert de informatie. 4). Het systeem voegt het product toe aan de database. 5). Het systeem valideert naar de klant dat de game nu te koop is. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | Actor zet een product te koop. |

| | |
|---------------------|---|
| Naam | Verkopen inzien |
| Samenvatting | De actor kan zijn verkopen inzien. |
| Actor | Verkoper |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag zijn verkopen zou willen inzien 2). Systeem haalt de informatie op en biedt dit aan. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | Actor kan zijn verkopen inzien. |

| | |
|---------------------|---|
| Naam | Prijzen aanpassen |
| Samenvatting | De actor past de prijs van een niet verkocht product aan. |
| Actor | Verkoper |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag zijn producten wilt zien. 2). Systeem geeft hem al zijn te koop staande producten. 3). Actor geeft aan dat hij zijn prijs wilt aanpassen.[1] 4). Actor geeft aan waar hij de prijs naar wilt aanpassen en valideert dit. 5). Het systeem verandert de prijs van het product naar de gewenste prijs. |
| Uitzondering | [1] Indien het product al verkocht is kan de prijs niet meer worden aangepast. |
| Resultaat | De prijs van een product wordt aangepast. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Gegevens aanpassen van iedereen |
| Samenvatting | De actor past gegevens aan van gebruikers |
| Actor | Admin |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag een gebruiker wilt aanpassen. 2). Actor geeft extra informatie op over de gebruiker. 3). Het systeem geeft de huidige informatie van de gebruiker. 4). Actor past dit aan en valideert dat dit correct is. 5). Het systeem valideert dit en verandert de informatie. 6). Het systeem valideert naar de actor dat de veranderingen zijn doorgevoerd. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | De informatie van de gebruiker wordt aangepast. |

| | |
|---------------------|---|
| Naam | Productinformatie aanpassen |
| Samenvatting | De productinformatie van een product wordt aangepast. |
| Actor | Admin |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag een product wilt veranderen. 2). Actor geeft extra informatie aan. 3). Het systeem valideert de informatie. 4). Het systeem verandert de informatie van het product. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | De informatie van het product wordt aangepast. |

| | |
|---------------------|--|
| Naam | Product toevoegen |
| Samenvatting | De actor geeft aan dat hij een product wilt toevoegen. |
| Actor | Admin |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag een product wilt toevoegen 2). Actor geeft informatie aan. 3). Het systeem valideert de informatie. 4). Het systeem voegt het product toe. 5). Het systeem valideert dat het product is aangemaakt.[1] |
| Uitzondering | Het product bestaat al. |
| Resultaat | Een nieuw product wordt toegevoegd |

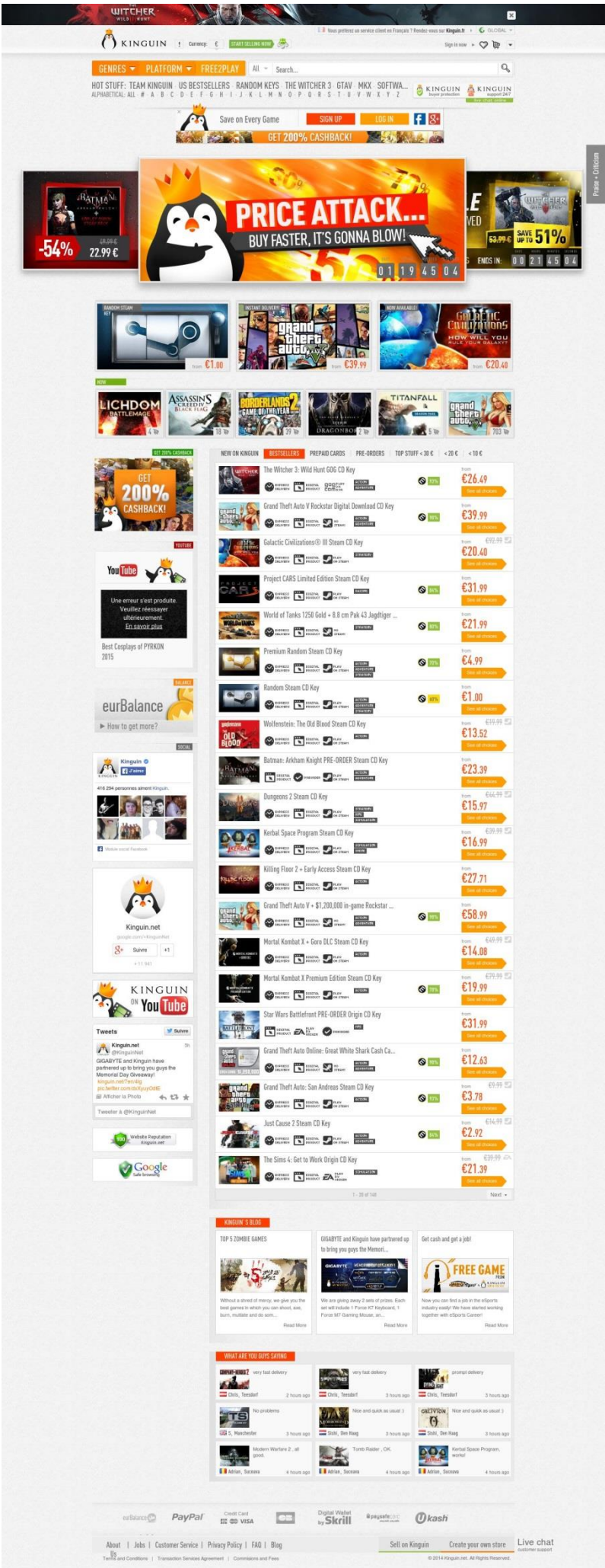
| | |
|---------------------|--|
| Naam | Product verwijderen |
| Samenvatting | De actor geeft aan dat hij een product wilt verwijderen. |
| Actor | Admin |
| Aanname | Actor is ingelogd. |
| Beschrijving | 1). Actor geeft aan dat hij graag een product wilt verwijderen 2). Actor geeft informatie aan. 3). Het systeem valideert de informatie. 4). Het systeem verwijdert het product. 5). Het systeem valideert dat het product is verwijderd. |
| Uitzondering | |
| Resultaat | Een product is verwijderd. |

User interface

Voor de user interface ga ik proberen om de layout van de website zo veel mogelijk te laten lijken op die van kinguin.net. Hierbij ga ik me niet per se houden aan hetzelfde kleurenpalet als kinguin.net.

Hoewel ik me zo veel mogelijk ga proberen te houden aan de layout van kinguin.net, is er bij een website natuurlijk altijd ruimte voor verbetering of een andere denk- of design-mogelijkheid.

Hiernaast is de homepage van kinguin.net te zien. Ik zal de website zo veel mogelijk namaken, al ga ik waarschijnlijk wel een versie van bootstrap gebruiken. Waardoor het design er anders dan dit eruit gaat zien. Ik ga me voornamelijk richten op de logica en de user-interface is hoewel belangrijk, minder belangrijk dan de logica van het project en daar ga ik dan ook de meeste tijd insteken.



Niet-functionele eisen

- Het systeem moet makkelijk navigeerbaar zijn.
- Het systeem moet aantrekkelijk uitzien.
- Het systeem moet niet langer dan 5 seconden laden over een webpagina als maximum, op een goede internetverbinding.
- Het systeem mag niet crashen.
- Het systeem moet tegen onverwachte gebeurtenissen kunnen, zoals het deleten van cookies.

planning

week 13 : analyze- en ontwerpdocument

week 14 : inlogsysteem werkt en database is opgezet.

Week 15 : complete user interface is af en al een groot gedeelte van de logica.

Week 16 : complete website werkt en alle queries werken.