

Betcha!

Leander van Dinteren Rob Föllings

1 juni 2012

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Requirements	3
2.1	Functionele eisen	3
2.2	Niet-functionele eisen	3
2.3	Use-case model en use-cases	4
2.3.1	Use-case model	4
2.3.2	Aanmelden	4
2.3.3	Weddenschap aanmaken	5
2.3.4	Weddenschap accepteren	6
2.3.5	Huidige inleg	6
2.3.6	Statistieken bekijken	7
3	Ontwerp	7
3.1	Globaal ontwerp	7
3.2	Detail-ontwerp per component	7
3.3	Gebruikersinterface	8
4	Planning	9

1 Inleiding

Betcha! is een app die voornamelijk bedoeld is voor jongeren. Met de app kun je weddenschappen aangaan en onthouden. Hoe vaak gebeurt het niet dat je met vrienden in de kroeg zit en er iemand zegt: “Wedden dat...”? Op zo’n moment kun je met deze app direct de weddenschap opslaan. Door te synchroniseren weet de app ook met welke persoon je de weddenschap aangegaan bent. Als er een uitkomst voor de weddenschap is kun je dit in de app aangeven. De app zegt dan wie geld van wie krijgt, en hoeveel. Ook komt er een soort van scorebord in de app. Hierop kun je zien hoeveel weddenschappen je met verschillende personen hebt afgesloten, hoeveel je er daarvan gewonnen hebt en hoeveel geld je gewonnen of verloren hebt.

2 Requirements

2.1 Functionele eisen

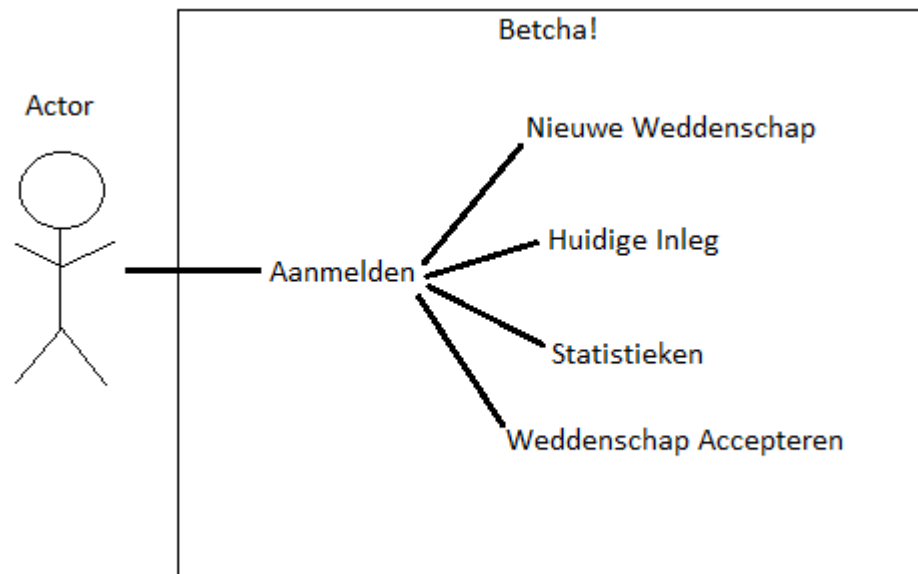
Op de app moet je nieuwe weddenschappen kunnen toevoegen, bewerken en verwijderen. De gemaakte weddenschappen moeten aan personen gekoppeld worden. In de app moet je kunnen aangeven wanneer een weddenschap gewonnen is. De app moet een aantal statistieken kunnen bijhouden, waaronder:

- gewonnen weddenschappen
- verloren weddenschappen
- totale winst (of verlies)
- aantal lopende weddenschappen
- momentele inleg

Ook moet je een termijn op kunnen geven voor een weddenschap. Als de termijn verlopen is moet de app zelf vragen wat de uitkomst van de weddenschap is. Uiteraard moet het nog steeds mogelijk zijn om eerder al de uitkomst in te voeren, als de uitslag al bekend is.

2.2 Niet-functionele eisen

Het is belangrijk dat beide deelnemers aan een weddenschap het met de weddenschap eens zijn. Als persoon A een weddenschap met persoon B wilt afsluiten, zal persoon B zijn goedkeuring hiervoor moeten geven. We willen de app ook koppelen aan facebook. Hiermee kun je aangeven met wie je een weddenschap afgesloten hebt. Tegelijkertijd kun je de weddenschap op facebook plaatsen, zodat anderen kunnen reageren op je weddenschap.



Figuur 1: Het use-case model

2.3 Use-case model en use-cases

2.3.1 Use-case model

2.3.2 Aanmelden

Naam	Aanmelden
id-nummer	01
Beschrijving	Om de app in gebruik te nemen moet je aanmelden met je Facebook account.
Primaire actor	Gebruiker
Trigger	Als de app de eerste keer wordt opgestart wordt gebruiker gevraagd om zich aan te melden.
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. App start op 2. App vraagt om logingegevens 3. Gebruiker wordt ingelogd 4. Gebruiker kan gebruik maken van de applicatie
Alternative flows	<ol style="list-style-type: none"> 3.1 Gebruiker kan niet worden ingelogd 3.2 Foutmelding: "Kan niet aangemeld worden met deze gegevens." 3.3 Keert terug naar stap 2
Precondities	Gebruiker moet een facebook account hebben
Gerelateerde gegevens	
Aanvullende opmerkingen	
Openstaande punten	Eventueel kunnen we de mogelijkheid bieden de app ook zonder facebook te gebruiken, echter met beperkte mogelijkheden

2.3.3 Weddenschap aanmaken

Naam	Weddenschap aanmaken
id-nummer	02
Beschrijving	Een nieuwe weddenschap afsluiten met een ander persoon
Primaire actor	Gebruiker
Trigger	Gebruiker geeft aan de gegevens van een nieuwe weddenschap in te willen voeren
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruiker drukt op “Nieuwe weddenschap” 2. Gebruiker voert specificatie van de weddenschap in het formulier in 3. Gebruiker drukt op “Aanmaken” 4. Verzoek om bevestiging wordt naar de andere persoon gestuurd 5. Bevestiging wordt ontvangen 6. Weddenschap wordt opgeslagen in de database
Alternative flows	<ol style="list-style-type: none"> 4.1 Tegenstander kan niet gevonden worden 4.2 Foutmelding en de mogelijkheid om opnieuw de naam van de tegenstander op te geven 4.3 Verder bij stap 3
	<ol style="list-style-type: none"> 5.1 Na 1 uur nog geen bevestiging ontvangen óf tegenstander heeft geweigerd 5.2 Bericht aan gebruiker 5.3 Weddenschap wordt afgebroken 5.4 Terugkeren naar het hoofdmenu
Precondities	Gebruiker is aangemeld
Gerelateerde gegevens	
Aanvullende opmerkingen	De tijdslimiet en inleg zijn optioneel. Als deze leeg worden gelaten gebruikt de app standaard-waarden. De standaardinleg is 0, en de standaard tijdslimiet is oneindig.
Openstaande punten	

2.3.4 Weddenschap accepteren

Naam	Weddenschap accepteren
id-nummer	03
Beschrijving	Een uitnodiging voor een weddenschap accepteren
Primaire actor	Gebruiker
Trigger	Een secundaire actor stuurt een uitnodiging voor een weddenschap
Basic Flow of Events	1. Gebruiker krijgt een melding van de uitnodiging 2. Toon gebruiker de specificaties van de weddenschap 3. Gebruiker accepteert de weddenschap 4. Stuur bevestiging naar tegenstander 5. Sla de weddenschap op in de database
Alternative flows	3.1 Gebruiker weigert de weddenschap 3.2 Stuur annulering naar tegenstander
Precondities	Een andere gebruiker heeft een uitnodiging voor een weddenschap naar de gebruiker gestuurd
Gerelateerde gegevens	
Aanvullende opmerkingen	
Openstaande punten	

2.3.5 Huidige inleg

Naam	Huidige inleg
id-nummer	04
Beschrijving	De gebruiker kan zijn lopende weddenschappen bekijken met zijn inleg
Primaire actor	Gebruiker
Trigger	Gebruiker geeft aan de huidige inleg te bekijken
Basic Flow of Events	1. Gebruiker drukt op knop "Huidige inleg" 2. Gebruiker bekijkt zijn lopende weddenschappen en inleg
Alternative flows	2.1 Wanneer er geen lopende weddenschappen zijn wordt dit aangegeven
Precondities	Gebruiker is aangemeld
Gerelateerde gegevens	
Aanvullende opmerkingen	
Openstaande punten	

2.3.6 Statistieken bekijken

Naam	Statistieken bekijken
id-nummer	05
Beschrijving	De gebruiker kan zijn statistieken bekijken
Primaire actor	Gebruiker
Trigger	Gebruiker geeft aan de statistieken te willen bekijken
Basic Flow of Events	1. Gebruiker drukt op knop “Statistieken” 2. Gebruiker kan kiezen welke statistieken hij wil bekijken 3. Gebruiker bekijkt de statistieken
Alternative flows	3.1 Gebruiker wil andere statistieken bekijken 3.2 Keer terug naar stap 2
Precondities	Gebruiker is aangemeld
Gerelateerde gegevens	
Aanvullende opmerkingen	
Openstaande punten	

3 Ontwerp

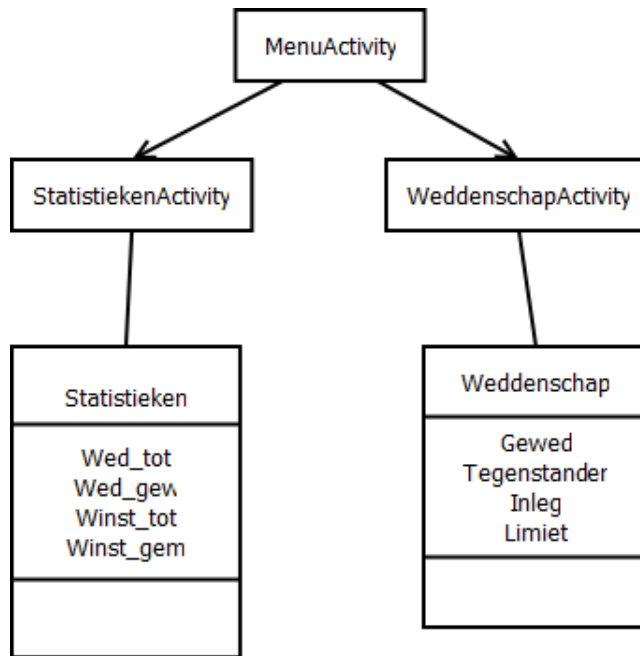
3.1 Globaal ontwerp

De app moet de volgende componenten bevatten:

- nieuwe weddenschap, hier kan een nieuwe weddenschap worden afgesloten
- koppeling, hiermee wordt een weddenschap gekoppeld aan een ander persoon
- database, hier staan de huidige weddenschappen opgeslagen
- beëindigen, hiermee geef je aan dat een weddenschap is afgelopen
- scorebord, hier staan de statistieken van afgelopen weddenschappen op

Wanneer je een nieuwe weddenschap afsluit wordt deze eerst gekoppeld aan de tweede persoon. Als deze de weddenschap heeft geaccepteerd wordt de weddenschappen op beide telefoons in de database gezet. Op het moment dat de weddenschap ten einde is gekomen kan een van de deelnemers dit aangeven. Wederom wordt de uitkomst geverifieerd bij de andere persoon. Als het geaccepteerd wordt, wordt de weddenschap aan het scorebord toegevoegd.

3.2 Detail-ontwerp per component



Figuur 2: Het klassediagram

3.3 Gebruikersinterface

Wanneer de gebruiker is ingelogd komt hij in het hoofdmenu, globaal te zien in figuur 3. Hier heeft hij meerdere mogelijkheden om verder te gaan. Hij kan een nieuwe weddenschap aanmaken, deze optie brengt je in een nieuw scherm waar je de (eventuele) gegevens van de weddenschap kan invullen en degene opgeven met wie je de weddenschap aangaat. De tweede optie is het bekijken van je huidige inleg. Hiermee kom je in een nieuw scherm waar per lopende weddenschap je inleg te vinden is. Wanneer er geen lopende weddenschappen zijn wordt dit aangegeven met een melding. Als laatste kan hij naar zijn statistieken gaan. Dit brengt je in een scherm waar je statistieken staan opgeslagen.



Figuur 3: Hoofdmenu

4 Planning

Fase 1	
Week 3	Ontwerpdocument
Week 4	Ontwerpdocument
Week 5	Ontwikkeling prototype
	Globale opzet app
Week 6	Ontwikkeling prototype
	Toevoegen classes en functies
	Deze week willen we de basis van de app afkrijgen, later werken we verder aan het koppelen aan personen van de weddenschappen.
Fase 2	
Week 7	Maandag: voorbereiden presentatie
	Integratie Facebook
Week 8	Usability test
	Koppelen van weddenschap aan personen
Week 9	Demo
	Uitlooptijd ontwikkeling van de app
Week 10	Eindpresentatie