

# Analysedocument

Onderdeel van de analysefase is de requirements-analyse. Tijdens deze subfase worden de requirements (= functionele eisen) van het op te leveren eindproduct vastgelegd.

De lijst van requirements moet eenduidig zijn. Het moet voor zowel de software engineers/programmeurs als de klant duidelijk zijn wat er nu precies geprogrammeerd moet worden. De lijst moet ook volledig zijn. Alles wat de uiteindelijke applicatie moet kunnen, moet er in staan.

## Opdrachtbeschrijving

Je bent nu op de hoogte van de opbouw van de watervalmethode en je weet nu dat de analysefase de eerste fase is van waterval. In deze opdracht ga je zelfstandig of in een groepje een analyse uitvoeren. Je levert je analysedocument op in Canvas.

Een analyse houdt in dat je de volgende zaken uitvoert:

1. Vragen voorbereiden en klant interviewen.
2. Analysedocument opstellen.

Bereid individueel of in tweetallen (zelfde tweetal als de van-tekst-naar-schema-opdracht) de casus even voor, en bedenk wat je aan de klant zou kunnen vragen.

De docent is de klant. Je krijgt klassikaal nu de kans om per tweetal precies 1 vraag aan de docent te stellen. Daarna is het jullie beurt om het analysedocument te maken.

Je analysedocument moet ten minste de volgende zaken bevatten:

1. Een voorblad (met de naam van je tweetal/bedrijf), inhoudsopgave, paginanummers, enz, enz.
2. Omschrijf de gebruikers/gebruikersgroepen die het systeem zullen gaan gebruiken.
3. Huidige situatie. Hoe wordt het werk nu gedaan? Dus zonder dat er een softwaresysteem is dat een oplossing biedt?
4. Beschrijf tekstueel en aangevuld met schema's hoe een gebruiker door het toekomstige systeem heen loopt. Wat moet de gebruiker allemaal met het systeem doen? Je beschrijft dus de interactie van de gebruiker met het systeem.
5. Functional requirements. Een tekstuele opsomming van wat het systeem uiteindelijk moet gaan doen. Minimaal dienen er 15 functional requirements te zijn. Een voorbeeld voor het game Duckhunt zou zijn:
  1. Je moet met een geweer kunnen schieten
  2. De eenden vliegen van links naar rechts.
  3. Als een eend dood is gegaan dan vliegen de volgende eenden sneller door het beeld.
  4. Er wordt een high score bijgehouden.
  5. .... enz. enz.
6. Maak een kleine eenvoudige schets met een voorstel voor de user interface van de applicatie.