# W3 FO van Use Case naar Wireframe

## Overzicht

Een use case is de meest eenvoudige/primitieve vorm van het beschrijven van een functionalitiet. Voorbeelden:

Bij een bank applicatie, use case; "*een gebruiker wil geld overmaken*".

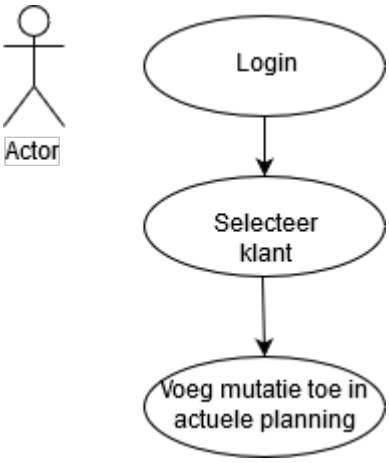
1. Gebruiker logged in
2. Gebruiker gaat naar rekening voerzicht
3. Indien er meerdere rekeningen zijn selecteer de jusite rekening
4. Kies overschrijven
5. Vul alle gegevens in
6. Valideer en authoriseer de transactie

Een use case wordt vaak grafisch weergegeven.

Vanuit de verschillende use cases worden schermen ontworpen, de naviagatie tussen deze schermen kan wordne weergegeven in een schem-diagram. Van Use Case naar scherm diagram kan een grote stap zijn en je kan een soort mix maken van scherm diagram en sue case diagram. Van deze drie diagrammen wordt in deze les een voorbeeld gegeven. De voorbeelden komen uit de 'Kinderdagverblif Case' .

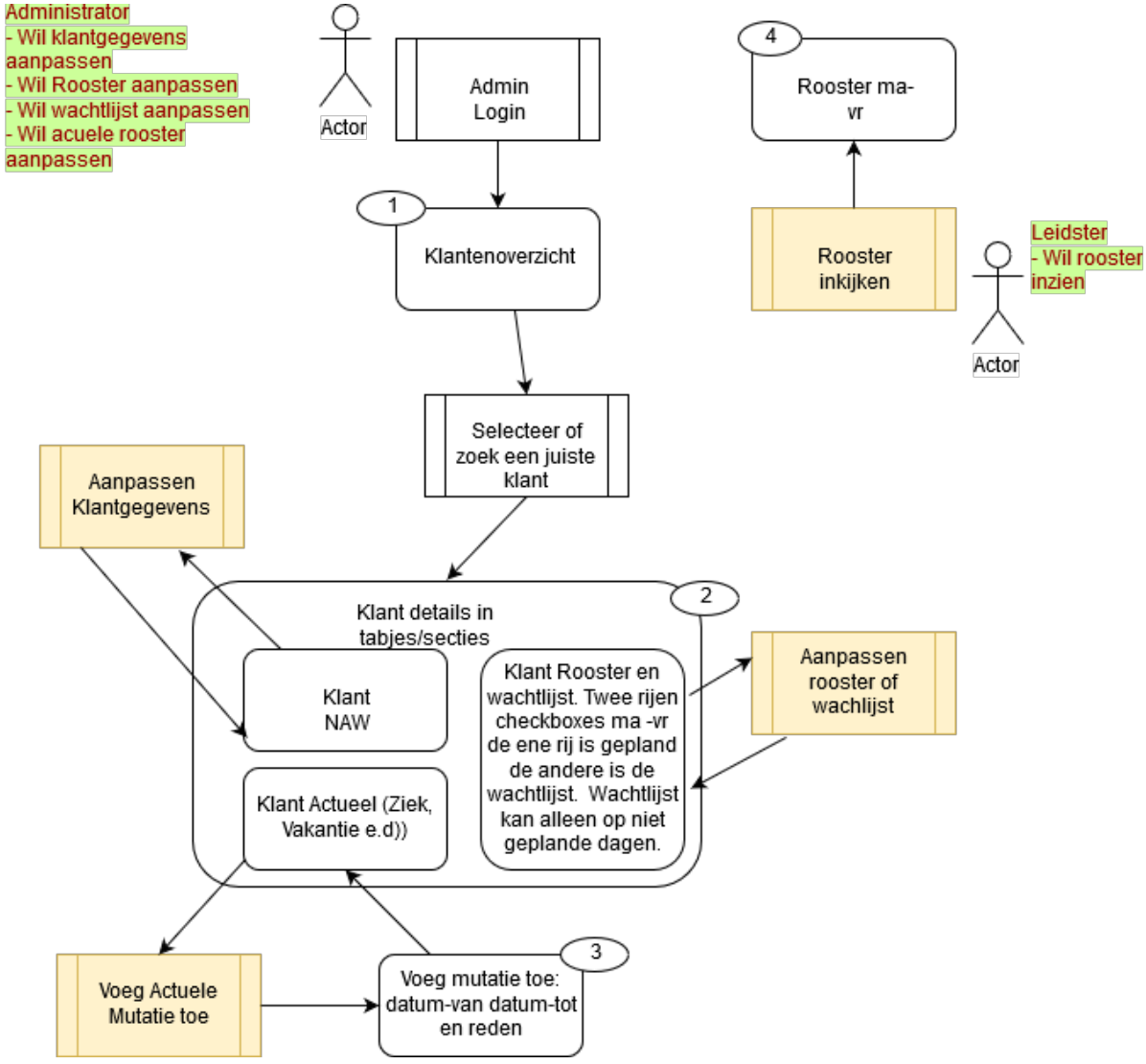
## Use Case

De interactie van een gebruiker met het systeem. Is een eenvoudige stappen grafisch stappen model van een handeling die een gebruiker kan doen. Vanuit de use cases kun je schermen gaan ontwerpen en zul je ook zien dat bepaalde schermen on meerdere use cases terug komen. Elk use case is een functionaliteit. Een complete lijst van use cases helpt vaak bij de planning.

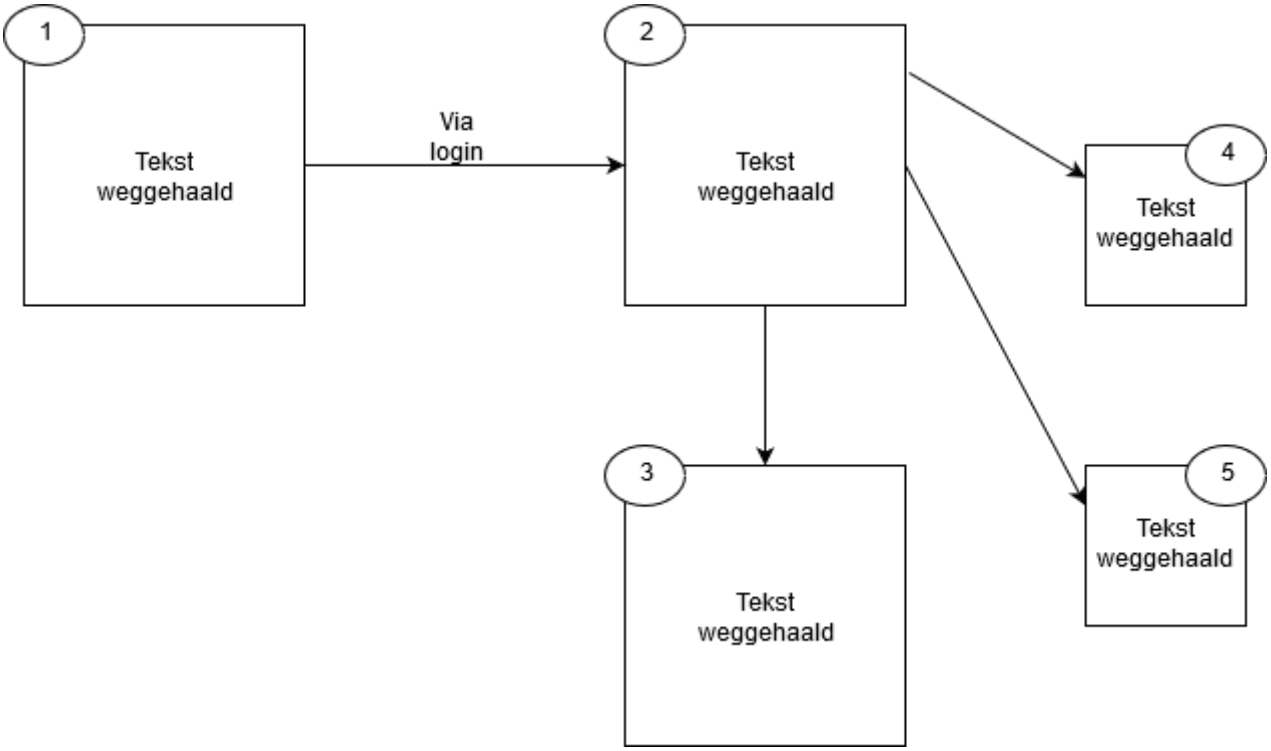



# Van use case naar Site Map

In onderstaande  diagram zijn meerdere use cases gecombineerd. De nummers verwijzen naar schermen die elder in het FO moeten worden getekend of beschreven.

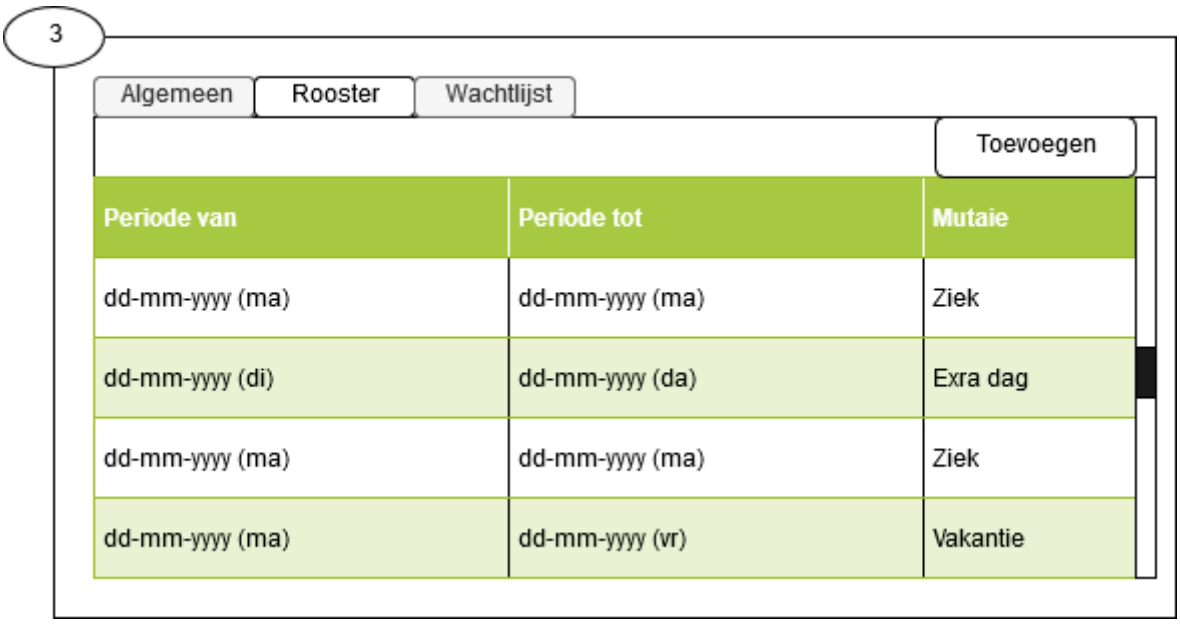



# Schermen | Site Map (voorbeeld!)




# Wireframe

Let ook op dat je bij een Wire Frame een verwijzing maakt naar het schermen diagram.




Revision #18
Created 2019-10-11 11:00:47 UTC by Admin
Updated 2019-10-24 10:56:08 UTC by Admin