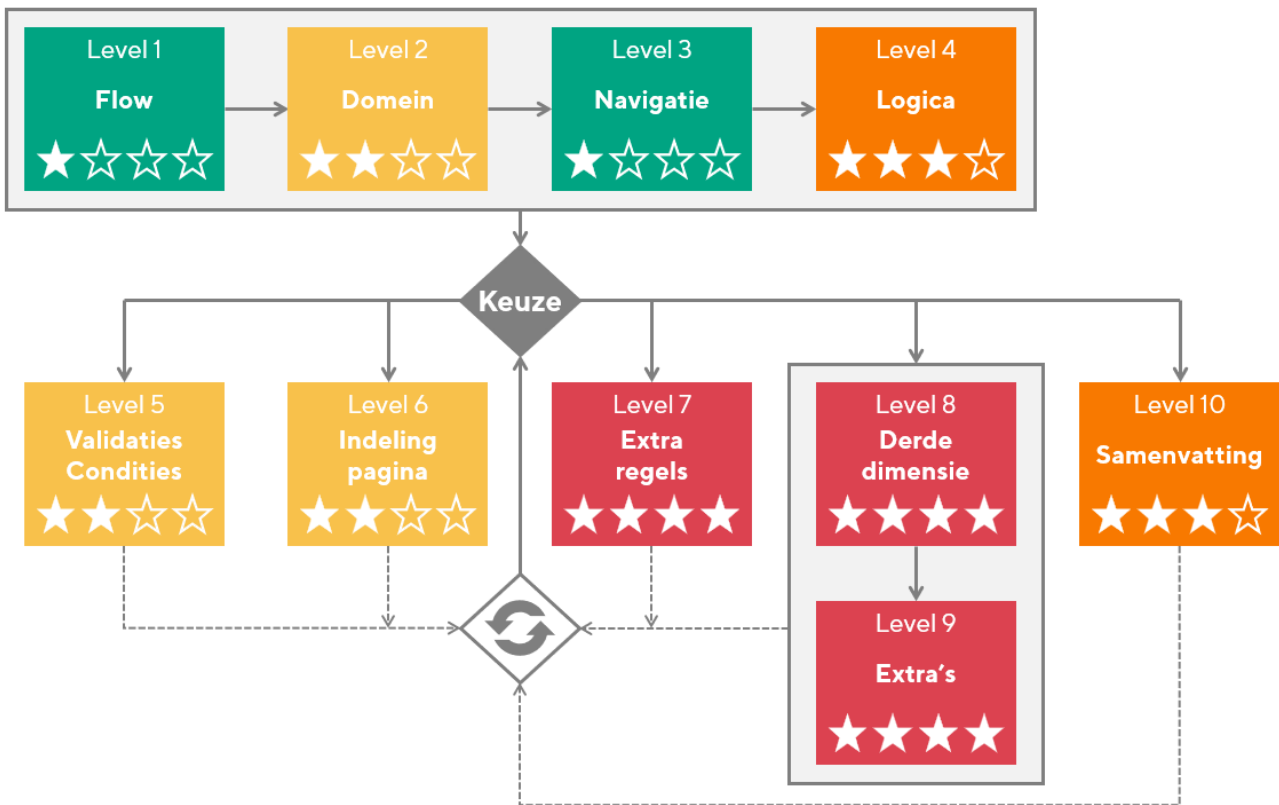


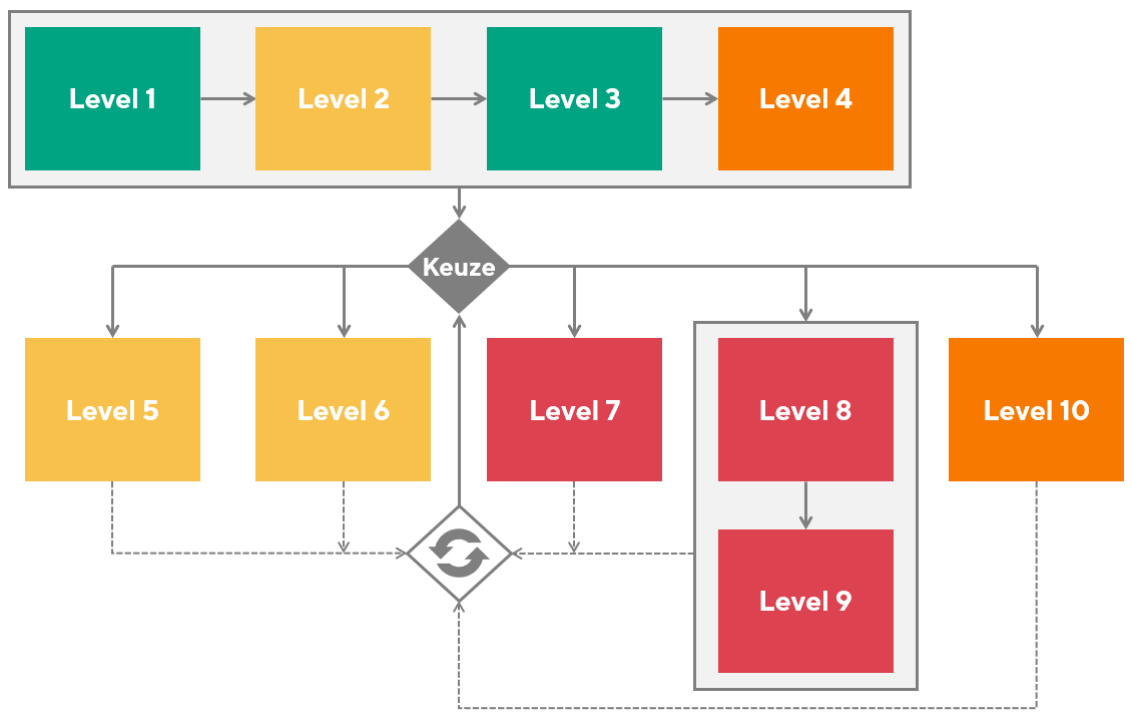
# blueiriq KENNISMAKING LEVEL UP!



## EEN KENNISMAKINGSSPEL MET 10 LEVELS

Het doel van deze kennismaking is om het business modeling platform Blueriq te leren kennen. Vooral om te ervaren wat het is om te modelleren in de Blueriq Encore modelleeromgeving en je applicatie te bekijken en gebruiken in de Blueriq Runtime. En hoe je dus (ingewikkelde) applicaties kunt maken zonder te programmeren.

Niet iedereen heeft dezelfde voorkennis, of evenveel tijd. Dus niet iedereen komt even ver en dat is geen probleem! Daarom hebben we de kennismaking verdeeld in levels, van verschillend niveau. Het doel is dus niet per se dat je alle levels afkrijgt.



In het begin zijn alle levels nog gesloten, hierboven weergegeven. Als je begint moet je starten bij level 1 en tot en met level 4 uitspelen, zodat je de basis gezien en werkend hebt.

Daarna kun je steeds kiezen welk level je doet en ook in welke volgorde.

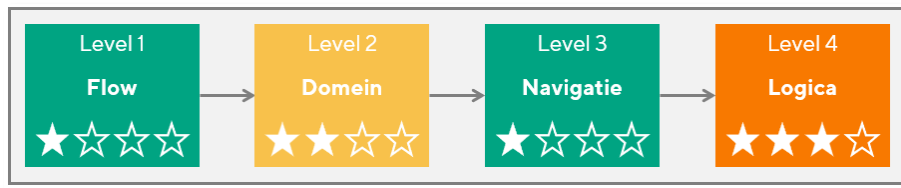
Ga jij alle levels uitspelen?

## STRUCTUUR VAN DE APPLICATIE

Tijdens alle levels werken we aan een applicatie voor een fictieve zorgverzekeraar [Onbezorgd](#). Met deze applicatie kan een gebruiker online een zorgverzekering aanvragen en zien wat zijn of haar premie gaat zijn.



Het diagram hierboven toont de flow van deze applicatie, oftewel de wijze waarop je tussen de pagina's kunt bewegen. Op de eerste pagina vult de gebruiker zijn persoonlijke, lifestyle- en dekkings-details in. Vervolgens wordt de premie voor de polis berekend en aan de gebruiker getoond. Op de tweede pagina verschijnt een dankboodschap.



In level 1 beginnen we met het maken van een werkende applicatie met één pagina. Deze applicatie doet verder nog niets.

Vervolgens maken we in level 2 het zogenaamde domeinmodel. Dat is de blauwdruk van de gegevens die in de applicatie ingevuld en uitgerekend kunnen worden, dus de gegevens van de aanvrager en de polis.

Die gegevens zetten we in level 3 op de eerste pagina, zonder dat er daadwerkelijk nog wat uitgerekend wordt. Daarna maken we een eenvoudige gebruikersdialog met navigatie zodat de volgorde waarin pagina's worden gepresenteerd is zoals hierboven weergegeven.

Vervolgens zullen we in level 4 logica definiëren om premies te berekenen en te bepalen of de gebruiker al dan niet een aanvullende fysiotherapieverzekering kan aanvragen.

## LEGENDA

We gebruiken in dit document verschillende kleuren tekst. Zonder nummers in de kantlijn is algemene en begeleidende tekst, deze is weergegeven in **zwart**. Sla deze tekst niet over! Het is belangrijke informatie om de opdrachten te begrijpen.

- 10 Als er nummers voor de tekst staan, wordt er van je verwacht dat je iets modelleert in Blueriq Encore of iets uitvoert in de Blueriq Runtime.
- ✓ Alle specificaties (beschrijving in tekst wat de applicatie moet doen) zijn weergegeven in **geel**. Deze worden daarna in stap voor stap behandeld.
- ✓ De verschillende elementen van Blueriq (zoals entiteit, beslistabel) zijn weergegeven in **oranje**, met het bijbehorende icoon in de kantlijn.
- ✓ Alle Blueriq onderdelen die geen element zijn, maar bijvoorbeeld een kenmerk van een element of een menu-item, zijn **rood** weergegeven.
- ✓ Namen van gemodelleerde elementen zoals Aanvrager.Geboortedatum en namen uit de Blueriq-bibliotheken zoals AllOptionsVisible worden weergegeven in **groen**.