

# Spelmaeckers website

## 1. Intro

Dit is een samenvattingssdocument voor de website van de spelmaeckers. In het volgende hoofdstuk vind u de verschillende types data. Deze types komen overeen met item in het CMS systeem. In dit systeem kunnen jullie zelf de data aanpassen. Deze zal automatisch aangepast worden op de website.

URL: <https://app.contentful.com/spaces/6cgdkv8ktvf8/>

Email: [despelmaeckers@hotmail.com](mailto:despelmaeckers@hotmail.com)

## 2. Overzicht



The image is a collage of screenshots from the Speelmakers website, each highlighted with a red box and an arrow pointing to a specific element labeled with its name.

- PRAKTICH**: A section titled "PRAKTICH" containing three items: "WAT?", "WAAR?", and "HOEVEEL?". Each item has a small icon and a brief description. An arrow points from the first item to the label "Practical item".
- ENKELE WEETJES OVER ONS**: A section titled "ENKELE WEETJES OVER ONS" showing statistics: 15 spelers, 10 spellen, 1037 spelers, and 8064 spellen. Below these is a small image of a board game box for "DIZZY KICK". An arrow points from the statistics to the label "Counter price".
- TOEKOMSTIGE EVENEMENTEN**: A section titled "TOEKOMSTIGE EVENEMENTEN" featuring a small icon of a crown. An arrow points from the icon to the label "Event".
- NIEUWE SPELLEN**: A section titled "NIEUWE SPELLEN" showing a large image of the board game "Stella Dazzle Universe".
- WIE ZIJN WE?**: A section titled "WIE ZIJN WE?" featuring profiles of four members: Davy Baetens, Fransiska Meesman, Simon Vandebussche, and Jelle De Bruyn. Each profile includes a photo, a short bio, and a "VLAAMSE SPELMEEUW" badge. An arrow points from the member profiles to the label "Member".

### 3. Aanpassen van de data

Name	Content Type	Updated	Author	Status
Spellenavond mel	Event	Apr 23, 2022	Sander Verkaemer	PUBLISHED

Op het tabblad “Content” vind je alle verschillende data objecten. Aan de linker zijkant kan je filteren op het gewenste data type. Rechts bovenaan kan je nieuwe objecten aanmaken. Door op een data object te klikken kan je deze aanpassen of verwijderen.

#### 3.1. Practical item

Deze objecten worden gebruikt om de praktische zaken aan te passen bovenaan de website. Hier heb je een aantal verschillende velden:

- Title: Oranje titel
- Description: Tekst per blokje. Hier kan je ook links, emailadressen etc klikbaar maken.
- Icon: Dit is het icoontje die afgebeeld wordt bovenaan. Hier hoeft je niets aan te wijzigen
- Order: Dit is de volgorde waarin de blokjes gezet worden.

### 3.2. Focus number

Dit zijn de verschillende nummers die de aantal spelmaeckers, bordspellen, etc aanduiden.

- Title: Titel van de nummer blok
- Number: Afgebeeld nummer
- Order: Volgorde waarmee de nummer afgebeeld worden

Het focus nummer “Spelmaeckers” wordt ook gebruikt om de prijzen aan te duiden. Je maakt een aantal prijzen aan. Op de website worden altijd de volgende twee getoond.

Voorbeeld:

- Counter price: 8200, Spel X
- Counter price: 8300, Spel Y
- Counter price: 8400, Spel Z

Wanneer je het focus nummer instelt op 8150 dan zullen spel X en Y afgebeeld worden. Vanzodra je deze waarde aanpast naar bv. 8201 zal spel Y en Z afgebeeld worden.

### 3.3. Counter price

Hiermee worden de prijzen afgebeeld. Dit op basis van het focus nummer “Spelmaeckers”. Hier zijn de velden alsvolgt:

- Title: Dit veld wordt niet getoont op de website maar wordt gebruikt om deze gemakkelijk terug te vinden in de lijst. (zelfde instellen als number)
- Number: Aantal die nodig is om de prijs te winnen
- Media: Hiermee kan je een afbeelding opladen van het te winnen spel.

Om media toe te voegen klik je op “Add new media”. Hier zal je de “Asset” een naam moeten geven. Bv. De naam van het spel. Daarna kan je de effectieve afbeelding opladen. Deze zal dan automatisch toegevoegd worden aan deze prijs. Je kan dus ook een afbeelding hergebruiken. Bv. Bij deze sectie en de nieuwe spellen.

### 3.4. Event

Dit is een lijst met alle evenementen. Volgende velden moet je invullen:

- Title: Titel van het evenement
- Link: Link naar een detail pagina van het evenement. Bv. Facebook evenement
- From: Startdatum
- To: Einddatum. Dit veld is niet verplicht in te vullen

### 3.5. Member

Hier kan je de leeftijd van Davy aanpassen! In te vullen velden:

- Name: Naam van de Spelmaecker
- Description: Korte persoonsomschrijving
- FacebookLink: Link naar de facebook
- ProfilePicture: Foto afgebeeld per Spelmaecker. Dit moet je gelijkaardig aanpassen zoals bij de “Counter price”.

## 4. Nieuwe spellen toevoegen

Om nieuwe spellen toe te voegen aan de afbeelding carousel moet je iets anders te werk gaan als bij de andere data objecten. Hiervoor moet je naar het “Media” tabblad. Daar kan je rechtsboven een nieuwe asset toevoegen. Hier moet je de Title en File invullen. Om het bestand te laten verschijnen in de carousel moet je ook nog een tag toevoegen. Hier selecteer je de tag: newGame.

The screenshot shows the Atome CMS interface for creating a new asset. The top navigation bar includes 'Space home', 'Content model', 'Content', 'Media', 'Apps', 'Settings', and a search bar. The 'Media' tab is selected. On the left, a sidebar shows 'Asset Untitled' with a 'Tags' button highlighted by a red box. A red arrow points from this 'Tags' button down to the 'File (required)' upload area. The main form has fields for 'Title' (empty), 'Description' (empty), and 'File (required)' (with a placeholder 'Drag and drop a file to upload...'). On the right, the 'General' tab of the asset details shows 'Status' as 'DRAFT' with a 'Publish' button, and 'Translation' set to 'en-US'. A large red box highlights the 'Tags' button in the top navigation bar.