

Veluwenkamp, Bart B.

chess bracket System

Analyse document

6 februari 2023

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc126754686)

[Requirements en use-cases 3](#_Toc126754687)

[Requirements 3](#_Toc126754688)

[Use-cases 4](#_Toc126754689)

[Contextdiagram en Conceptueel Model 6](#_Toc126754690)

[Contextdiagram 6](#_Toc126754691)

[Conceptueel Model 6](#_Toc126754692)

# Inleiding

Met dit project wil ik een systeem maken waar gebruikers schaaktoernooien kunnen creëren. Ook wil ik dat gebruikers zich kunnen aanmelden voor deze toernooien. Wanneer een toernooi vol zit kan er automatisch een bracket gemaakt kan woorden die aangeeft wanneer spelers moeten spelen en tegen wie. Wanneer de eerste wedstrijden gespeeld zijn kunnen de resultaten worden ingevuld zodat het bracket voor iedereen automatisch kan bijwerken.

In dit document wordt er in detail gekeken hoe de applicatie eruit gaat zien. Eerst zijn de requirements van het systeem te vinden met daarna use-cases. Verder in het document zijn er modellen en schetsen over het uiterlijk van de applicatie te vinden. En dan wordt er afgesloten met een testplan.

# Requirements en use-cases

In dit hoofdstuk zijn de requirements te vinden en daarna worden deze uitgelegd met behulp van use-cases.

## Requirements

De requirements zijn opgesteld door te kijken naar concurrerende applicaties die al doen wat deze applicatie wil doen. Er is gebrainstormd door de developer en overlegt met docenten om uiteindelijk tot de volgende requirements te komen;

*FR-01* Er kunnen schaaktoernooien worden toegevoegd aan het systeem.

*B-01.1* Er moet een maximaal aantal deelnemers worden ingevuld.

*B-01.2* Er moet gekozen worden of het een open of gesloten toernooi is.

*FR-02* Er kunnen schaakspelers toegevoegd worden aan een toernooi.

*B-02.1* Er kunnen geen nieuwe spelers meer worden toegevoegd als het maximum is bereikt.

*FR-03* Er kan een willekeurig bracket gemaakt worden voor een toernooi.

*FR-04* Er kan gekozen worden tussen een paar verschillende soorten bracket.

1. Round robin
2. Elimination

*FR-05* Een bracket wordt automatisch bijgewerkt als er uitkomsten in komen.

*FR-06* De uitkomsten van de wedstrijden kunnen worden ingevuld in een bracket.

*B-06.1* Er mogen alleen geldige uitkomsten worden ingevuld.

*FR-07* Er kunnen spelers worden toegevoegd aan het systeem.

*B-07.1* Alle ingevulde waardes moeten correct zijn.

*FR-08* Spelers kunnen een lijst zien met alle toernooien die er aan komen.

*K-08.1* De lijst kan gefilterd worden.

*K-08.2* De standaard weergave is gerangschikt op tijd van evenement.

*FR-09* Spelers kunnen zich aanmelden voor een open toernooi.

*B-09.1* Als een open toernooi geen ruimte meer heeft kan een speler zich niet aanmelden.

*K-ALG.01* Bij onjuiste invoer is er duidelijk te zien wat er fout is.

## Use-cases

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC01: Aanmaken van een toernooi |
| Samenvatting | Een toernooi beheerder kan een toernooi toevoegen aan het systeem. |
| Actors | Toernooiorganisator. |
| Aannamen | Geen |
| Scenario | 1. De toernooiorganisator wil een toernooi toevoegen aan het systeem.  2. Het systeem laat een formulier zien om een toernooi toe te voegen.  3. De toernooiorganisator vult dit formulier in.  4. De toernooiorganisator verstuurt het formulier naar het systeem.  5. Het systeem controleert of het formulier juist is ingevuld.  6. Het systeem voegt het toernooi toe. |
| Uitzonderingen | stap 5: Als er onjuiste/ geen informatie is ingevuld in het formulier gaat het systeem terug naar stap 2 en wordt er duidelijk weergegeven waar dit het geval is. |
| Resultaat | Het toernooi is toegevoegd aan het systeem. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC02: Aanmaken van een speler |
| Samenvatting | Een speler maakt een account aan op het systeem. |
| Actors | Speler |
| Aannamen | Geen |
| Scenario | 1. De speler wil een account aanmaken op de website.  2. Het systeem laat een formulier zien oom een account te maken.  3. De speler vult dit formulier in.  4. De speler verstuurt het formulier naar het systeem.  5. Het systeem controleert of het formulier juist is ingevuld.  6. Het systeem voegt het account toe. |
| Uitzonderingen | stap 5: Als er onjuiste/ geen informatie is ingevuld in het formulier gaat het systeem terug naar stap 2 en wordt er duidelijk weergegeven waar dit het geval is. |
| Resultaat | De speler is toegevoegd aan het systeem. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC03: Aanmelden voor een open toernooi |
| Samenvatting | Een speler kan zich aanmelden voor een open toernooi. |
| Actors | Speler |
| Aannamen | De speler heeft een account in het systeem |
| Scenario | 1. De speler wilt meedoen aan een open toernooi.  2. Het systeem laat de speler een lijst zien met alle toernooien.  3. De speler zoekt een open toernooi uit waar de speler aan mee wil doen.  4. De speler laat weten aan het systeem dat hij/zij mee wil doen aan dat toernooi.  5. Het systeem controleert of de speler mee kan doen aan het gekozen toernooi.  6. Het systeem voegt de speler toe aan het toernooi. |
| Uitzonderingen | stap 5: Als de speler niet mee kan doen aan het gekozen toernooi gaat het systeem terug naar stap 2 en laat de speler weten dat hij niet mee kan doen met het gekozen toernooi. |
| Resultaat | De speler doet mee met het toernooi. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC04: spelers toevoegen aan een gesloten toernooi |
| Samenvatting | Een toernooi beheerder kan spelers toevoegen aan een gesloten toernooi. |
| Actors | Speler, beheerder |
| Aannamen | Er is al een gesloten toernooi aan gemaakt. |
| Scenario | 1. De toernooi beheerder wil spelers toevoegen aan het gesloten toernooi.  2. Het systeem laat de beheerder een lijst invullen voor alle spelers.  3. De toernooi beheerder vult het formulier in.  4. Het systeem controleert of alle spelers in het ingevulde formulier correct zijn.  5. Het systeem voegt de spelers toe aan het toernooi. |
| Uitzonderingen | Stap 4: Als er foutieve spelers zijn toegevoegd gaat het systeem terug naar stap 2 en laat zien welke spelers foutief zijn ingevuld. |
| Resultaat | De gekozen spelers worden toegevoegd aan het systeem. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC05: Het maken van een bracket |
| Samenvatting | De toernooi beheerder kan een bracket maken voor het toernooi. |
| Actors | Beheerder |
| Aannamen | Er is al een gesloten toernooi gemaakt. Alle spelers zijn toegevoegd aan het toernooi. |
| Scenario | 1. De beheerder wil het bracket voor het toernooi aanmaken.  2. Het systeem vraagt of de beheerder zeker is dat alle spelers zijn toegevoegd en of hij verder wil gaan met het aanmaken van het bracket.  3. Het systeem genereerd een bracket voor het toernooi.  4. Het systeem laat het nieuw gegenereerde bracket zien aan de beheerder. |
| Uitzonderingen | Stap 2: De beheerder beseft zich dat nog niet alle spelers zijn toegevoegd en wilt niet verder gaan. Het systeem gaat terug naar UC04/ UC03. |
| Resultaat | Er is een bracket aangemaakt voor het toernooi. |

# Contextdiagram en Conceptueel Model

## Contextdiagram

## Conceptueel Model