



HAALBAARHEID VERSLAG

P_ALG_E4

BOY KRIJNEN

CONTENTS

Contents.....	2
Inleiding	3
Haalbaarheid.....	4
Technische haalbaarheid	4
Haalbaarheid oplevering.....	4
Privacy	5
Dataminimalisatie en doelbinding.....	5
Toestemming en gebruikersrechten	5
Dataopslag en encryptie.....	5
Privacyrisico's en maatregelen.....	5
Security	6
Authenticatie en autorisatie	6
Netwerk- en systeembeveiliging.....	6
Data-encryptie	6
Incidentrespons en monitoring	6
Conclusie en aanbevelingen	7
Aanbevelingen.....	7

INLEIDING

Dit verslag gaat over de haalbaarheid, privacy en beveiliging van het nieuwe inventaris- en handelssysteem van DreamScape Interactive. Met dit systeem kunnen spelers virtuele items beheren, ruilen en verkrijgen binnen de game. Bij de invoering van dit systeem moet goed worden nagedacht over de technische, economische en operationele haalbaarheid, en moet het voldoen aan regels voor privacy en beveiliging.

HAALBAARHEID

Technische haalbaarheid

Het systeem wordt gebouwd op basis van een gestructureerde database, een backend voor logica en verwerking, en een frontend voor de gebruikersinterface. De belangrijkste technische componenten zijn:

- **Gebruikersregistratie & authenticatie:**
 - Spelers kunnen een account aanmaken, inloggen en hun profiel beheren.
 - Implementatie van rol-gebaseerde toegang (speler vs. beheerder).
 - Gebruik van veilige hashing voor wachtwoorden (bcrypt).
- **Virtuele items & inventaris:**
 - Database waarin items, statistieken en gebruikersinventarissen worden opgeslagen.
 - Functionaliteit om items te filteren, sorteren en beheren.
- **Handelssysteem:**
 - Mogelijkheid voor spelers om items aan te bieden en te ruilen.
 - Logging van handelsgeschiedenis om fraude te voorkomen.
- **Beheerderspaneel:**
 - Beheerders kunnen nieuwe items toevoegen en beheren.
 - Mogelijkheid om verloren items te herstellen en gamebalans te bewaken.

De technische implementatie maakt gebruik van een relationele database (zoals beschreven in het ERD-model).

Haalbaarheid oplevering

Om het project op tijd af te ronden, wordt het werk verdeeld in verschillende ontwikkelingsfasen. De belangrijkste mijlpalen:

1. **Week 1-2: Basisfunctionaliteiten**
 - Opzetten van de database (gebruikers, items, handel).
 - Implementeren van gebruikersregistratie en login.
 - Basisbeheer voor items en inventaris.
2. **Week 3-4: Handelssysteem & beveiliging**
 - Ontwikkelen van het ruilsysteem en transactielogging.
 - Toevoegen van basisautorisatie en toegangscontrole.
3. **Week 5-6: UI en eindtesten**
 - Ontwerpen van een gebruiksvriendelijke interface.
 - Testen en debuggen van alle functionaliteiten.
 - Implementatie van notificatiesysteem.
4. **Week 7: Optimalisatie & afronding**
 - Beveiligingscontroles en bugfixing.
 - Feedback verwerken en documentatie afronden.

Door deze gefaseerde aanpak te volgen, blijft het project beheersbaar en realistisch om op tijd op te leveren.

PRIVACY

Dataminimalisatie en doelbinding

- Opslag van alleen noodzakelijke gegevens (gebruikersnaam, e-mail, wachtwoord).
- Geen overbodige tracking of dataverzameling.

Toestemming en gebruikersrechten

- Gebruikers moeten expliciet akkoord gaan met de verwerking van hun gegevens.
- Mogelijkheid tot het inzien en verwijderen van persoonlijke data.

Dataopslag en encryptie

- Wachtwoorden worden gehasht en gesalt met bcrypt.
- Gevoelige gegevens worden versleuteld opgeslagen.

Privacyrisico's en maatregelen

- Datalekken: Regelmatige security-audits en sterke encryptie.
- Onbevoegde toegang: Strikte toegangscontrole en logging.

SECURITY

Authenticatie en autorisatie

- Implementatie van sterke wachtwoordvereisten en 2FA.
- Rol-gebaseerde toegang (speler vs. beheerder).

Netwerk- en systeembeveiliging

- Gebruik van SSL/TLS voor veilige communicatie.
- Regelmatige penetratietests.

Data-encryptie

- Gevoelige data wordt versleuteld opgeslagen.
- Wachtwoorden worden gehasht met bcrypt.

Incidentrespons en monitoring

- Logging van verdachte activiteiten en inlogpogingen.
- Duidelijke meldingsprocedure bij security-incidenten.

CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN

Het project is technisch haalbaar en kan binnen de gestelde tijd worden opgeleverd. Om een veilig en betrouwbaar systeem te waarborgen, worden encryptie, autorisatie en monitoring toegepast.

Aanbevelingen

1. Naleving van de ontwikkelingsplanning om vertragingen te voorkomen.
2. Vroegtijdige implementatie van security-maatregelen om latere problemen te vermijden.
3. Regelmatige tests en feedbackloops om fouten tijdig op te sporen en op te lossen.

Door deze aanpak te volgen, kan DreamScape Interactive een betrouwbaar en veilig inventaris- en handelssysteem realiseren.