Droeftoeters-ICT – Login Functionaliteit

Inlever datum: 04/04/2025

# 1 – Informatie

## 1.1 - Studenten

Christian Scott Horler - 2227807

Lilah Sanchez -

Martijn van Houwelingen - 2225486

Sophie Iersel - 2232301

Thomas Koman – 2226974

## 2.2 – Project

Groepsnaam: Droeftoeters

Projectnaam: Droeftoeters-ICT

# 2 - Inhoud

Contents

[1 – Informatie 1](#_Toc194664214)

[1.1 - Studenten 1](#_Toc194664215)

[2.2 – Project 1](#_Toc194664216)

[2 - Inhoud 1](#_Toc194664217)

[3 - Inleiding 2](#_Toc194664218)

[4 – Samenvatting 2](#_Toc194664219)

[5 – Diagrammen 3](#_Toc194664220)

# 3 - Inleiding

Dit document gaat vooral over informatie voor de programmeur. Met deze informatie zou je makkelijk de software kunnen uitbereiden. Dit document is daarom ook niet helemaal netjes geformatteerd als je vanuit het oogpunt kijkt van een product owner, dit is puur zodat programmeurs het begrijpen.

Dit document gaat over alles wat met login en registratie te maken heeft aan de front-end unity kant.

# 4 – Samenvatting

De logica bestaat uit 2 Scenes, de FunctionalLogin Scene, en de ChildCreator scene. Ze gebruiken bijde het zelfde script. Het LoginScript.cs. Hier is voor gekozen omdat ze bijde grotendeels de zelfde functionaliteit gebruiken, en er geen tijd was om een child klasse aan te maken voor het kinder registratie pagina.

Verder heeft elke pagina het MainManager gameobject + script. En aan dit object hangt ook het apiconnector.cs. Dit hebben we allemaal nodig voor de loginscript.

# 5 – Diagrammen

Ik heb mijn best gedaan om in een flowchart weer te geven hoe het in de frontend zit met de logica. Ik heb het moeten opknippen in 2 foto’s omdat de canvas te groot is. Als je het helemaal wilt bekijken, ga dan naar Droeftoeters-ICT\documentation\Feature\login and register\Login Flowchart.canvas. Je kan deze canvas bekijken met de hulp van het programma [Obsidian](https://obsidian.md/).

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

# 6 – In Depth Uitleg

## 6.1 - LoginScript Class

Dit script hendelt de validatie van de invoer, het afhandelen van de login request, en register request.

Bij startup checkt ie met MainManager script en api connector script of dat je bent ingelogd (hiervoor moet nog een endpoint komen op de api)

Als je niet bent ingelogd, haalt ie gelijk een nieuwe session token op als dat mogenlijk is waardoor je toch automatisch ingelogd wordt.

ClickButton(string) is hoe de buttons communiceren met de logica, Vul 1 van de volgende waarden in:

- ParentRegister

- ParentLogin

- ChildLogin

Als je iets anders invult wordt er een error gelogd wanneer je klikt op de knop.

SetPasswordValue(string) en SetUsernameValue(string) is hoe de invoer velden aangeven aan de logica wat de value is van de 2 velden, dit gebeurt bij de on value changed event van de input field.

Als je een 2e password veld hebt, dan gebruik je SetSecondPasswordValue(string), dit 2e wachtwoord veld is voor bij het registreren om te kijken of de wachtwoorden het zelfde zijn.

Er zijn heel veel public fields zoals parentRegisterErrorMessageLabel en childLoginErrorMessageLabel en parentRegisterUsernameField en parentLoginUsernameField etc. Deze fields zijn er zodat alle functionaliteit werkt op de elementen die geegeven zijn, aangezien alles werkt met de zelfde script, maar het niet allemaal in de zelfde scene zit.