# Startspeler webapplicatie – Login & Registratie Module

## Usecase beschrijving

Deze module kan aangeroepen worden op verschillende manieren, hij kan aangeroepen worden als de klant zich wil inschrijven/aanmelden voor een evenement, de klant zijn bestellingen wilt afrekenen of hij/zij zich wenst te registreren/inloggen via de landing pagina.

Op het loginscherm kan de klant zijn accountnaam selecteren via een alfabetisch geordende lijst of uit de lijst met meest recente gebruikers

Bij registratie wordt van de klant verwacht dat hij/zij de volgende gegevens minimaal verstrekt: voor & achternaam, e-mail adres, speler naam, geboortedatum en een pincode van 4 cijfers waar hij/zij zich later mee wenst aan te melden.

Technisch:

* de pincode zal op een veilige manier worden opgeslagen in de database.
* Een identificatie tag wordt toegevoegd aan de gebruiker zijn naam om onderscheid tussen personen te maken met dezelfde naam: Dieter Daems #1000
* Bij niet localhost verbinding inlog trottlen bij fout password.

## Manager module

Als beheerder kan ik via het gebruikersoverzicht een gebruiker selecteren en deze verwijderen of de gegevens hiervan wijzigen. Verder kan er ook via een knop een gebruiker manueel toegevoegd worden.

De beheerder kan het registratie module uitschakelen indien dit gewenst is. Tot slot kan de beheerder de gebruikers exporteren naar een Excel bestand.

## Usecase Diagram

## BEZOEKEN USECASE

**Functionaliteit**: Verder gaan zonder aan te melden.

**Normaal verloop:** De bezoeker komt op de applicatie en kiest om verder te gaan als bezoeker kan direct nadien de drankenkaart of evenementenlijst raadplegen.

## REGISTRATIE USECASE

**Functionaliteit**: Registratie door een bezoeker voor een persoonlijke klantenprofiel.

**Normaal verloop**: De bezoeker drukt op registreren en wordt zo naar een registratieformulier doorverwezen waar er wordt gevraagd om de volgende verplichte gegevens: Naam, voornaam, geboortedatum, e-mailadres en een 4 pincode van 4 cijfers waar hij/zij zich later mee wenst aan te melden. Ook kan de klant een speler naam instellen, maar dit veld is niet verplicht.

## LOGIN USECASE

**Functionaliteit**: Aanmelden van de klant

**Normaal verloop**: De klant logt zich in door op aanmelden te drukken en zijn gebruikersnaam met zijn pincode van 4 cijfers in te geven.

**Uitzonderingen:** [a]Na een foute poging wordt er een subtiele hint gegeven naar “wachtwoord vergeten”.

## WACHTWOORD VERGETEN USECASE

**Functionaliteit**: De klant moet kunnen inloggen, ook als hij/zij zijn passwoord is vergeten

**Normaal verloop**:

De klant probeert in te loggen maar weet zijn passwoord niet meer, hij/zij kan een passwoord reset aanvragen door op “wachtwoord vergeten” te drukken. Er wordt dan een willekeuring wachtwoord gegenereerd door de server waarmee de gebruiker een nieuw passwoord kan aanmaken.

## GEBRUIKERS OVERZICHT USECASE

**Functionaliteit**: Overzicht van gebruikers raadplegen

**Normaal verloop**:

De administrator/beheerder kan een tabel met de meest belangrijkste data van alle gebruikers raadplegen. Hij/zij kan hier ook de gebruiker verwijderen, wijzigen, toevoegen.

De volgende belangrijke data is zichtbaar: Naam, voornaam, speler naam, drankenkaarten

## REGISTRATIE USECASE

**Functionaliteit**: Uitschakelen van registratiemodule

**Normaal verloop**:

De administrator/beheerder kan in de instellingen de registratie van bezoekers uitschakelen.

## Vragen aan de opdrachtgever

* Is het eigenlijk niet veel eenvoudiger van de klant zijn perspectief dat er pas word aangemeld bij het afrekenen of inschrijven van een evenement. Het lijkt mij totaal niet nodig om eerder ingelogd te zijn. Tenzij de klant zijn dranktegoed of inschrijvingen van evenementen wilt bezien. Kunnen we hier dan misschien geen aparte tegel voor voorzien op de landing pagina? Drankenkaart, evenementen, Jou gegevens
* Een andere optie is om in te loggen vooraleer we de landing pagina tonen, het is een applicatie die word gebruikt voornamelijk door leden. We kunnen ook verdergaan als gast toevoegen.
* Bevragen we bij het plaatsen van een inschrijving of bestelling nog eens de pincode om te bevestigen dat de gebruiker nog altijd dezelfde persoon is?
  + Indien ja, voorzien wij een optie om dit uit te schakelen?
* Kan de klant zich registreren van thuis uit?   
  - ja? Ik raad een bevestigingsmail aan.  
  - nee? Kan dit zonder bevestigingsmail dan?
* Bij registratie een speler naam laten opgeven? Mensen spelen graag met een alias.
* Welke encryptie gebruiken wij? Encryptie brengt vertraging met zich mee. Wat is een aanvaardbare vertraging?
* Gamertag nodig, hier is er een voorkeur om alleen via een unieke speler naam te werken.
* Registratie uitschakelen?
* Gebruikers laten inloggen met hun gamertag?
* Spelers verwijderen of op inactief? GDPR
* Excel? Geen CSV
* Is Bezoeken wel een functionaliteit?