

Implementatieplan

project gameshop



Auteur Yoran Engelberts

Klas AM4a

Versie 0.2

Datum 17-05-16

Inhoudsopgave

Versies.....	2
Introductie.....	3
Huidige situatie.....	4
Situatie na afloop.....	5
Implementatie-schema.....	6
Implementatie -stappen.....	7

Versies

Versie	Versiedatum	Wijzigingen
0.1 (incorrect gelabeld als 1.1)	17-05-16	<ul style="list-style-type: none">• Opstellen documentformat• Plannen diagrammen• invullen document
0.2	18-05-16	<ul style="list-style-type: none">• Correctie versienummering• Uitbreidingen en correcties introductie•

Introductie

Dit document is de handleiding voor het uitrollen van de website. In dit document staat beschreven welke software en websites er nodig zijn voor het uitrollen. Ook bevat dit document een stap voor stap beschrijving van het verplaatsen van het systeem van git naar de webserver. Na voltooiing zal de website op de website <http://gameshop.signal.nl> staan en het beheersysteem op <http://game.signal.nl>.

Dit document hoort bij project Gameshop. Het doel van project Gameshop is het maken van een systeem waarmee games kunnen worden verkocht, en vervolgens kunnen worden afgehaald bij een fysieke winkel. Het systeem zal daarnaast ook de functionaliteit hebben om verschillende overzichten weer te kunnen geven.

Huidige situatie

Op dit moment staat de code van project gameshop de git server, op het account yorienl. Deze code is volledig ontwikkeld en getest en kan worden geüpload naar de webserver.

Op de gitserver staan drie mappen, game – gameshop en documentatie.

In de map game staat het beheersysteem, in de map gameshop staat de website, en in de map documentatie staat de documentatie.

De volgende programma's zijn nodig voor de implementatie.

- Filezilla 3.17.0.1 (filezilla-project.org, installatie beschreven in stap 3a)

De volgende accounts zijn nodig voor de implementatie.

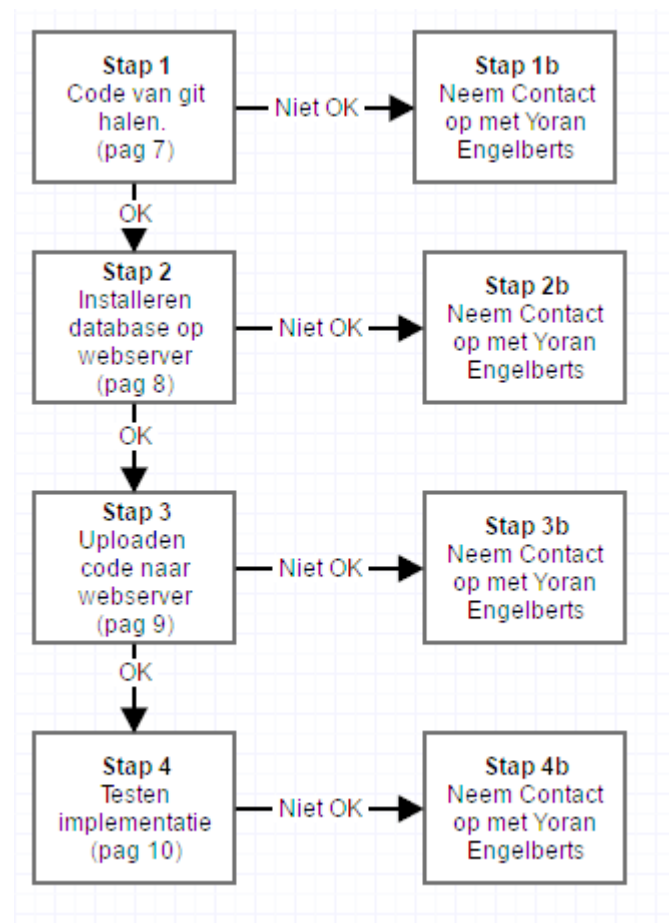
- Github – (username: sygnal-nl, password: iT8\$nM&)
- Sygnal.nl DirectAdmin – (username: sygnaln, password: adfd08ad)

Situatie na afloop

Na afloop van de implementatie zullen de volgende situaties het geval zijn:

- De website zal online staan op gameshop.signal.nl
- Het beheersysteem zal online staan op game.signal.nl
- De database zal geïnstalleerd op de webserver
- Beide websites zullen verbonden zijn met de database
- Beide websites zullen zijn getest op basis functionaliteit

Implementatie-schema



Implementatie -stappen

Stap 1

Vorbereidende tests

- ☐ Op het github account (beschreven op pag. 4) staat de repository yorienl/school-ding
- ☐ Op de repository staan 3 mappen (te zien na eerste actie):
 - ☐ Game
 - ☐ Gameshop
 - ☐ Documentatie

Acties

- ☐ Klik de repository aan.
- ☐ Klik op “Clone or download”.
- ☐ Klik op “Download ZIP”.
- ☐ Open het gedownloade zip bestand in windows verkenner.
- ☐ Klik op alles uitpakken.
- ☐ Pak de bestanden uit in mijn documenten/school-ding.

Succes Controles

- ☐ In de uitgepakte map staan in school-ding-master 3 mappen
(te zien in eigenschappen->algemeen)
 - ☐ Game 1968 bestanden, 216 mappen, 118MB
 - ☐ Gameshop 1715 bestanden, 216 mappen, 20MB
 - ☐ Documentatie 17 bestanden, 3.18 MB

Stap 2

Vorbereidende tests

- ☐ In de map “Documentatie” is een bestand genaamd export.sql

Acties

- ☐ Ga naar signal.nl:2222 en log in
- ☐ klik op signal.nl
- ☐ klik op mysqlbeheer
- ☐ klik op phpmyadmin en log in
- ☐ open de database signaln_gameshop
- ☐ klik op import
- ☐ importeer export.sql

Succes Controles

- ☐ Er zijn 10 tabellen in de database, met het aangegeven aantal rijen:
 - ☐ Bestelling: 0 rijen
 - ☐ Bestelregel: 0 rijen
 - ☐ Fysiekevoorraad: 0 rijen
 - ☐ Game: 9 rijen
 - ☐ Gebruiker: 4 rijen
 - ☐ Gebruikerrol: 4 rijen
 - ☐ Platform: 4 rijen
 - ☐ Platformgame: 18 rijen
 - ☐ Rol: 4 rijen
 - ☐ Verkoopbarevoorraad 0 rijen

Stap 3

Vorbereidende tests

- ☐ Op de computer staat het programma FileZilla versie 3.17.0.1
(zo niet, ga naar stap 3a, pag. 11)
- ☐ In FileZilla is er een profiel dat linkt naar ftp.signal.nl
(zo niet, ga naar stap 3b, pag. 11)

Acties

- ☐ Open het profiel dat linkt naar ftp.signal.nl
- ☐ Navigeer in het venster linksonder naar de uitgekakte mappen
- ☐ Navigeer in het venster rechtsonder naar Domains->signal.nl->public_html
- ☐ Sleep de mappen Game en Gameshop van het venster linksonder naar het venster rechtsonder.

Succes Controles

- ☐ Er zijn 3611 bestanden succesvol geüpload.

Stap 4

Controles

- ☐ Navigeer in de browser naar game.sygnal.nl
- ☐ Log in met de gegevens admin – \$dm1!m
- ☐ Druk op de games
- ☐ Druk op “toevoegen”
- ☐ vul de volgende gegevens
 - ☐ naam: testgame
 - ☐ release datum: 01-08-2016
 - ☐ inkoop prijs: 1200
 - ☐ verkoop prijs 1500
 - ☐ platformen: Xbox one, pc
 - ☐ type: geen voorverkoop
- ☐ klik op “verzenden”
- ☐ navigeer naar gameshop.sygnal.nl
- ☐ log in met de gegevens klant – C14in!
- ☐ Klik op ps4
- ☐ Klik op project cars → ”more info”
- ☐ klik op add to cart
- ☐ klik op “basket” (rechtsboven in het scherm)
- ☐ klik op order
- ☐ Navigeer in de browser naar game.sygnal.nl
- ☐ Log in met de gegevens admin – \$dm1!m indien gevraagd
- ☐ klik op bestellingen
- ☐ klik op de enige aanwezige bestelling
- ☐ ga naar gmail
- ☐ log in als gameshopmailtest@gmail.com – Ma11t&b!
- ☐ In de mailbox staan twee e-mails
 - ☐ bevestiging bestelling
 - ☐ bevestiging betaling
- ☐ in de betaalbevestiging mail staat een link naar een pdf
- ☐ in de pdf staat het spel project cars.

Stap 3a

Acties

- ☐ Ga naar filezilla-project.org
- ☐ Ga naar download filezilla client
- ☐ Klik de knop onder windows
- ☐ Ga door de wizard

Stap 3b

Acties

- ☐ Klik op bestand
- ☐ Klik op sitebeheer
- ☐ Klik op nieuwe site
- ☐ Vul de volgende gegevens in
 - ☐ Host: `ftp.signal.nl`
 - ☐ Poort: `21`
 - ☐ Protocol: `FTP – File Transfer Protocol`
 - ☐ Versleuteling: `Platte FTP`
 - ☐ Inlogtype: `Normaal`
 - ☐ Gebruiker: `signaln`
 - ☐ Wachtwoord: `adfd08ad`