Tim Verhijen, Kutay Yalçinkaya

Samenvatting

Alle gebruikrechten worden hier beschreven voor de makers en gebruikers

Gebruiksgrechten

Gemaakt door groep 3

Inhoud

[1. Inleiding 2](#_Toc480293938)

[2. Gebruiks rechten 2](#_Toc480293939)

[2.1 Groep 3 2](#_Toc480293940)

[2.2 Klant/Eigenaar 2](#_Toc480293941)

# Inleiding

Verslag over de gebruiker rechters voor de web applicatie en de software programma. Hier worden in detail uit gelegd waar de bouwers van de programma’s kunnen doen en waar de eigenaar en de klanten kunnen gebruik maken.

# Gebruik Rechten

## Groep 3

De werknemers van de dit project worden door twee gesplit. De 1ste groep zijn de makers voor de software programma om te kunnen bidden in de FIFA toernooi.

### Team A

bestaat uit de volgende leden.

* Lex Krooswijk
* Tim Verhijen

De twee werknemers hebben de volledige gezag over deze deel van het project. De overige leden kunnen wel hier in aanpassingen maken en bewerkingen maken. Maar dit zal niet in de project tot de leden van deze programma een oké geven.

### Team B

Bestaat uit de volgende leden

* Kutay Yalçinkaya
* Dion Rodie

De twee werknemers hebben de volledige gezag over deze deel van het project. De overige leden kunnen wel hier in aanpassingen maken en bewerkingen maken. Maar dit zal niet in de project tot de leden van deze programma een oké geven.

## Eigenaar & Klanten

### Eigenaar

De eigenaar van deze project is:

* Elton Boekhoudt

#### Web applicatie

De heer boekhoudt krijgt van bedrijf Groep 3 een inlog gegevens. Met deze inlog geven kan hij teams op maken en de spelers. Hij kan mensen toevoegen dat die meerde personen dit kunnen uitvoeren. De admin(s) kunnen de teams aanpassen en de toernooi op zetten en aanpassen waar nodig. Bepalen waar de teams moeten spelen op welke veld.

De klant hebben een pagina waar ze de teams kunnen bezien. De teams ook een inzicht waar ze moeten spelen en tegen wie zij moeten spelen. De klanten en de teams kunnen niet de teams kunnen niet bij de teams komen om te aanpassen en wedstijden te aanpassen.

#### Software applicatie