Samenvatting

Dit document bevat het functioneel ontwerp, hierin wordt duidelijk hoe de functies van de C# applicatie en web app gerealiseerd gaan worden

Functioneel ontwerp

Gemaakt door groep 3

Inhoud

[1. Functioneel ontwerp van de webapp 2](#_Toc480378244)

[1.1 Hoe werkt de web app 2](#_Toc480378245)

[1.2 Login scherm 2](#_Toc480378246)

[1.3 Het aanmaken van teams 3](#_Toc480378247)

[1.4 Het verwijderen van teams 4](#_Toc480378248)

[1.5 Het maken van een wedstrijd schema 4](#_Toc480378249)

[1.6 Het updaten van de scores van een wedstrijd 5](#_Toc480378250)

[1.7 Het aanmaken van speler 5](#_Toc480378251)

[1.8 Het aanpassen van teams 6](#_Toc480378252)

[1.9 Het aanpassen van spelers 6](#_Toc480378253)

# 1. Functioneel ontwerp van de webapp

Hierin komt alle informatie conform de functies van de webapp

## 1.1 Hoe werkt de web app

De web app staat in samenhang met een database. Door de database connectie wordt het mogelijk gemaakt om data op te halen en er ook in te verwerken. Het data verwerken wordt gedaan via forms, deze dienen ingevuld te worden(door de gebruiker) en in de achtergrond worden deze dan weer geüpload in de database.

## 1.2 Login scherm

Dit wordt gedaan door een eerder genoemde form. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Het form dat gebruikt wordt voor het inloggen ziet er zo uit



Het moment dat een gebruiker op login klikt dan zal op de achtergrond via PHP script gekeken of de gebruiker bekend is in de database zo ja wordt hij geredirect naar de beheerpage en vanuit krijgt hij toegang tot de onderstaande functies

* Aanmaken team / Verwijderen (Done)
* Wedstrijd schema maken (Done)
* Per wedstrijd een score kunnen bijwerken
* Speler aanmaken + linken aan een team

Dingen die mogelijk worden toegevoegd aan de webapp zijn

* Team data aanpassen
* Speler data aanpassen / speler data verwijderen

1.3 Het aanmaken van teams

Dit wordt gedaan door een eerder genoemde form. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Het form dat gebruikt wordt voor het aanmaken van een team ziet er zo uit



Het moment dat de gebruiker op creëer team klikt zal deze in de database worden geüpload en deze is dan gelijk klaar om gebruikt te worden om spelers bijvoorbeeld aan een team te linken.

1.4 Het verwijderen van teams

Dit wordt gedaan door een foreach loop met hidden form mits je eroverheen hovert. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Het form dat gebruikt wordt voor het verwijder van een team ziet er zo uit



Het moment dat de gebruiker op delete klikt zal het team worden verwijderd uit de database

## 1.5 Het maken van een wedstrijd schema

Dit wordt gedaan door een eerder genoemde form. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Het form dat gebruikt wordt voor het aanmaken van een wedstrijd schema ziet er zo uit.



Op het moment dat hij geneer klikt zal het bestand worden geëxporteerd naar een png bestand, die zal dan direct worden gedownload.

## 1.6 Het updaten van de scores van een wedstrijd

Als je schema gecreëerd hebt dan kun je vervolgens een poule overzicht krijgen door op poule overzicht te klikken dan krijg je het volgende overzicht te zien



Hier kun je de scores bijwerken en als je dan op de update knop klikt dan zullen de scores in de achtergrond door een PHP script worden geüpload naar de database.

1.7 Het aanmaken van speler

Dit wordt gedaan door een eerder genoemde form. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Er zit ook een foreach loop in om te zien welke nummer bij welk team hoort. Zo weet je welke speler je aan welk team kunt toevoegen. Het form dat gebruikt wordt voor het aanmaken van een team ziet er zo uit



Het moment dat de gebruiker op creëer speler klikt zal deze in de database worden geüpload.

1.8 Het aanpassen van teams

Dit wordt gedaan door een eerder genoemde form. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Het form dat gebruikt wordt voor het wijzigen van team-data ziet er zo uit



Het moment dat de gebruiker op update team klikt zal deze in de database worden geüpload en deze is dan gelijk klaar om gebruikt te worden.

## 1.9 Het aanpassen van spelers

Dit wordt gedaan door een eerder genoemde form. Hier achter draait een PHP script die in connectie staat met een database. Het form dat gebruikt wordt voor het wijzigen van speler-data ziet er zo uit



Het moment dat de gebruiker op update speler klikt zal deze in de database worden geüpload en deze is dan gelijk klaar om gebruikt te worden.