Technisch Ontwerp

Yeet

**Naam:** Yeet

**Groepsleden:**

Wesley van Vliet

Remco van oudheusden

Anthony

Laurens

Bas Visser

**Klas:** 4A8B

**Datum:** 10-6-2020

**Inhoudsopgave**

[Inleiding 3](https://docs.google.com/document/d/1cGmzSYxPajwn7WU0RwY761OxgvC3roZVabPYGGK24J8/edit#heading=h.tyjcwt)

[Functionaliteiten 3](https://docs.google.com/document/d/1cGmzSYxPajwn7WU0RwY761OxgvC3roZVabPYGGK24J8/edit#heading=h.3dy6vkm)

[Gebruikersschermen](https://docs.google.com/document/d/1cGmzSYxPajwn7WU0RwY761OxgvC3roZVabPYGGK24J8/edit#heading=h.1t3h5sf) 3/4/5

[Uitvoerontwerp 5](https://docs.google.com/document/d/1cGmzSYxPajwn7WU0RwY761OxgvC3roZVabPYGGK24J8/edit#heading=h.4d34og8)

[Rationeel](https://docs.google.com/document/d/1cGmzSYxPajwn7WU0RwY761OxgvC3roZVabPYGGK24J8/edit#heading=h.17dp8vu) database 5

Inleiding

In dit project bouwen wij een G69 website, met onder andere een dashboard met wedstrijden en uitslagen. Verder vind je in dit Technisch ontwerp een de technische aspecten van de website.

Functionaliteiten

De Website is gemaakt door middel van:  
Html  
Css  
Javascript  
Php

Als Framework gebruiken we:

Tailwind

De website wordt gemaakt met het design pattern:  
MVC

De website zal ook cms bevatten,dit kan alleen benaderd worden door in te loggen op de admin pagina.

Gebruikersschermen

**Home:**

Op de hoofdpagina zal doormiddel van eenvoudige php en sql code de wedstrijden uit de database worden gehaald, en dit zal dan vervolgens in een mooie array worden gestopt, en met zijn 4e tegelijk op het scherm worden weergeven.

Als u dan vervolgens op de knop drukt(Load more) komen er 2 nieuwe wedstrijden bij. Tot dat alle wedstrijden zijn weergeven. Als alle wedstrijden zijn geladen kunt u niet meer op de knop drukken

**Admin:**

Door middel van de link te veranderen naar **/admin** komt u aan bij de admin pagina waar u kunt inloggen met de volgende gegevens:

**Inlognaam**: webmaster  
**wachtwoord**: test

hierna zal de navigatie worden weggehaald en zult op een dashboard uitkomen. Dit dashboard bevat 4 knoppen.

De eerste knop bevat de wedstrijden. Hier kunt u de overzichten van de wedstrijden zien. En nieuwe wedstrijden toevoegen/aanpassen. Of oude wedstrijden terughalen. Je kan ook wedstrijden verwijderen.

De tweede knop bevat de webshop. Hier kunt u de overzichten van de bestelde artikelen zien. En Om te kijken hoe het er voorstaat met de voorraden.

De derde knop bevat de artikelen. Hier kunt u de overzichten van de artikelen zien. En nieuwe artikelen toevoegen/aanpassen. Of oude artikelen terughalen. Je kan eventueel ook de artikelen verwijderen.

De vierde knop bevat de teams. Hier kunt u overzichten van de teams zien. En nieuwe teams toevoegen met een logo.

**Archiveren**

Doormiddel op de knop het prullenbakje te drukken in de wedstrijd menu, zet je het item op non-actief. De functie die alle producten dan uit de database haalt slaat dan de producten over die op non actief staan. Dus deze worden niet meer op het scherm getoond.

**Toevoegen wedstrijden**

Op de toevoeg pagina kan je door middel van een formulier in te vullen nieuwe Wedstrijden toevoegen aan de database.

 Deze Wedstrijden worden dan vervolgens in een array gestopt en op het scherm getoond.

**Toevoegen Artikel**

Op de toevoeg pagina kan je door middel van een formulier in te vullen nieuwe artikelen toevoegen aan de database.

 Deze Artikelen worden dan vervolgens in een array gestopt en op het scherm getoond.

**Toevoegen Team**

Op de toevoeg pagina kan je door middel van een formulier in te vullen nieuwe teams toevoegen aan de database.

 Deze Teams worden dan vervolgens in een array gestopt en op het scherm getoond.

**Gearchiveerde**

Op de Gearchiveerde pagina vind je alle wedstrijden die op non-actief zijn gezet, op de admin-pagina. Deze kan je hier door een op de knop herstellen, weer actief zetten in de database, dan zal de functie hem weer kunnen lezen en word die weer op het scherm getoond.

**Inhoud aanpassen**

Op de inhoud aanpassen pagina kan je doormiddel van een form in te vullen, je oude teksten/afbeeldingen datums aanpassen. Deze worden dan opnieuw in de database opgeslagen en aangepast. Als je dan vervolgens naar de wedstrijd gaat is het aangepast.

**Bestellen**

Op de bestel pagina kan je doormiddel van een form in te vullen. De website zal dan via een php functie een mail laten sturen naar jou toe voor meer informatie.

**Reactie**

Op de artikelen pagina kunnen de lezers reacties onder de pagina’s achterlaten, dit zal dan via een php functie vervolgens de reactie op het scherm laten zetten.

Uitvoer Ontwerp

De website, slaat alle nieuw aangemaakte wedstrijden op door middel van php en sql. Deze zal dan in een tabel worden weergeven om vervolgens op het scherm gezet te worden. Je kan doormiddel van een formulier in te invullen. Die gegevens worden dan doormiddel van een functie aangepast in de database. Om vervolgens opnieuw op het scherm gezet te worden. Met de aangepaste teksten. De wedstrijden kunnen ook op gearchiveerd worden. Doormiddel van een functie zal deze dan niet meer op het scherm getoond worden.

Relationeel datamodel

