Technisch ontwerp

Yeet



**Naam:** Yeet

**Groepsleden:**

Wesley van Vliet

Remco van Oudheusden

Anthony Man

Laurens Tobias

Bas Visser

**Datum:**7/10/2020

**Versie:** 1.0

Inhoudsopgave

[Technische specificaties 3](#_Toc53046512)

[Functionaliteiten 3](#_Toc53046513)

[Gebruikersschermen 4](#_Toc53046514)

[Relationeel datamodel 6](#_Toc53046515)

# Technische specificaties

## Functionaliteiten

De Technische afspraken die wij gemaakt hebben zijn:

De software:

HTML 5

CSS 4

PHP 7.4

mySQL 8.0.21

Apache 2.4.41

De website wordt gemaakt met het design pattern:

MVC

De volgende afspraken hebben wij gemaakt:

Coderen doen we met 2 tabs

Constants doen we helemaal met uppercase

Variables doen we helemaal met lowercase

Functions doen we met camel casing

Classes doen we met pascal casing

Als open source toolkit gebruiken we bootstrap.

Om te zorgen dat iedereen van het team bij de files kan uploaden we het op Github.

## Gebruikersschermen

**Home:**

Op de hoofdpagina zal doormiddel van eenvoudige php en sql code de bioscopen uit de database worden gehaald, en dit zal dan vervolgens in een mooie array worden gestopt.

Hoe meer bioscopen er toevoegd worden hoe meer er in de array staan en op het scherm getoond wordt

**Contact:**

Wanneer je het formulier invult op de contactpagina zal doormiddel van php code je bericht doorverstuurd worden naar de admin pagina.

**Login:**

Als je op de inlog pagina inlogt wordt je via een php een script ingelogd . Dan ligt het aan de gegevens die je hebt ingevuld of je naar een admin of een bioscoop beheerder wordt gestuurd.

**Admin inloggevens:**

Gebruikersnaam: [gameplayparty@gmail.com](mailto:gameplayparty@gmail.com)

Wachtwoord: 37

**Bioscoop beheerder inloggevens:**

Gebruikersnaam: [kinepolis.utrecht@gmail.com](mailto:kinepolis.utrecht@gmail.com)

Wachtwoord: 37

**Pagina’s aanpassen:**

Als je ingelogd bent als een admin kan je alle teksten aanpassen. In de Iframe kan je de teksten aanpassen dit wordt dan via php opnieuw opgeslagen in de database en de nieuwe teksten zie je dan op de website

**Bioscopen:**

Op de bioscopen pagina kan je via een php script de bioscopen actief zetten. Deze worden dan op non-actief gezet in de database en niet meer op de homepagina laten zien.

Als je dan nog een keer op de knop drukt wordt de bioscoop weer getoond op de homepagina.

Hier kan je ook eventueel de bioscoop verwijderen uit het systeem. Dan wordt via en php script de bioscoop uit de database gehaald.

**Bioscopen aanpassen:**

Hier kan je bioscopen aanpassen op naam en wachtwoorden. En hun beschrijving

Dit wordt via een form gedaan. Dit wordt dan via php script doorgestuurd naar de database en opnieuw opgeslagen. Daarna zijn dus eventueel de inloggegevens van de bioscoop aangepast.

**Pakketten:**

Hier kan de admin speciale pakketten toevoegen via een form. Deze worden dan door een php script opgeslagen in de database. Deze kan de admin dan toevoegen aan de bioscopen

**Bioscoop registreren:**

Hier kunnen bezoekers hun bioscoop registreren. Via een form wordt de data via een php script dan opgeslagen in de database. De bioscoopbeheerders kunnen dan vervolgens met hun gegevens inloggen. En hun profiel aanpassen.

**Account instellingen:**

Hier kunnen de bioscoopbeheerders hun informatie van hun bioscoop wijzigen. Via een form kunnen ze dan invullen wat er gewijzigd moet worden. Vervolgens wordt dit via een php script opgeslagen in de database en op het scherm getoond.

**Zaal toevoegen:**

Hier kunnen de bioscoopbeheerders zalen toevoegen. Via een form kunnen de bioscoop beheerders een zaal toevoegen deze wordt dan via een php script naar de database gestuurd. En wordt de nieuwe zaal op het scherm getoond.

**Bioscoopzaal aanpassen:**

Hier kunnen de bioscoopbeheerders de zalen wijzigen. Dit kunnen ze doen door een form in te vullen. Dit zal dan door een php script doorgestuurd worden naar de database. Daardoor wordt de zaal tekst aangepast.

**Bioscoopzaal verwijderen:**

Hier kunnen de bioscoopbeheerders de zalen verwijderen. Door een knop wordt er via een php script de zaal uit de database verwijderen.

# Relationeel datamodel



