Event Tracker 1.0

Specificaties

Evert De Schryver

2019

Inhoudstabel

[Probleemdomein 3](#_Toc10720416)

[Omschrijving Probleemdomein 3](#_Toc10720417)

[Authenticatie & Authorisatie 4](#_Toc10720418)

[Procesdiagram 5](#_Toc10720419)

[Use Case Diagram 6](#_Toc10720420)

[Use Cases Overzicht 7](#_Toc10720421)

[Activity Diagrams 8](#_Toc10720422)

[Login 8](#_Toc10720423)

[Reset Password 9](#_Toc10720424)

[Change Password 10](#_Toc10720425)

[View Upcoming Events 11](#_Toc10720426)

[View My Events 11](#_Toc10720427)

[(Un)subscribe 12](#_Toc10720428)

[Add Event 13](#_Toc10720429)

[Edit Event 14](#_Toc10720430)

[Cancel Event 15](#_Toc10720431)

[Delete Event 16](#_Toc10720432)

[View All Users 17](#_Toc10720433)

[Add User 18](#_Toc10720434)

[Edit User 19](#_Toc10720435)

[Delete User 20](#_Toc10720436)

[User Interface 21](#_Toc10720437)

[User Interface Mockups 21](#_Toc10720438)

[Login 21](#_Toc10720439)

[Forgot Password 22](#_Toc10720440)

[Reset Password 23](#_Toc10720441)

[Change Password 24](#_Toc10720442)

[Upcoming Events 25](#_Toc10720443)

[Add Event 26](#_Toc10720444)

[Edit Event 27](#_Toc10720445)

[Users Overview 28](#_Toc10720446)

[Add User 29](#_Toc10720447)

[Edit User 30](#_Toc10720448)

[Storyboards 31](#_Toc10720449)

[Login 31](#_Toc10720450)

[Forgot Password 32](#_Toc10720451)

[Change Password 33](#_Toc10720452)

[Sidebar Navigation 34](#_Toc10720453)

[Event Management 35](#_Toc10720454)

[User Management 36](#_Toc10720455)

[Ontwikkelingstack 37](#_Toc10720456)

[Doelplatform 37](#_Toc10720457)

[Technologieën 37](#_Toc10720458)

[Front end 37](#_Toc10720459)

[Back end 37](#_Toc10720460)

[Tools 37](#_Toc10720461)

[Architectuur 38](#_Toc10720462)

[Application Layers 38](#_Toc10720463)

[Data Access Layer 38](#_Toc10720464)

[De Models Layer 39](#_Toc10720465)

[De Services Layer 40](#_Toc10720466)

[Class Diagram 40](#_Toc10720467)

[Database Diagram 40](#_Toc10720468)

[View Diagram 40](#_Toc10720469)

[Technologische Uiteenzettingen 41](#_Toc10720470)

[Mobile First 41](#_Toc10720471)

[Services & Extensions 44](#_Toc10720472)

[Alerts 44](#_Toc10720473)

[Validators 44](#_Toc10720474)

[EmailSender 44](#_Toc10720475)

[Vraagstukken Tijdens Development 45](#_Toc10720476)

[Timeframes toevoegen 45](#_Toc10720477)

[Overposting 49](#_Toc10720478)

# Probleemdomein

## Omschrijving Probleemdomein

Event Tracker is een responsive, ‘mobile-first’ webapplicatie waarmee een gebruiker, afhankelijk van zijn niveau van autorisatie, evenementen kan creëren, beheren, annuleren en/of verwijderen. Alle gebruikers kunnen zich voor een evenement inschrijven. Door zich in te schrijven, geven zij aan te zullen participeren in de organisatie van het evenement.

Een evenement kan worden gecreëerd door een gebruiker met de daartoe voorziene autoriteit en beschikt over volgende zaken:

* Een naam
* Één of meerdere tijdspannes bestaande uit een datum met daaraan een start- en einduur gekoppeld
* Een locatie bestaande uit een stad en een provincie
* Een korte omschrijving
* Een minimum aantal gewenste participanten
* Een lijst van reeds ingeschreven gebruikers

Gebruikers moeten zich inloggen alvorens ze gebruik kunnen maken van de applicatie. Zij kunnen ook aangeven of ze wensen dat de applicatie hun gebruikersprofiel via een coockie onthoudt. Hierdoor kunnen zij het inlog proces in de toekomst vermijden. Zelf kan men geen gebruikersprofiel aanmaken. Dit gebeurt door een administrator. Eens een nieuw gebruikersprofiel is aangemaakt, stuurt de applicatie een confirmatiemail naar het email adres dat gebruikt is tijdens het aanmaken van de nieuwe gebruiker. Een gebruiker kan zich niet inloggen zolang hij zijn profiel niet heeft geactiveerd door de instructies in de confirmatiemail te volgen.

Een gebruikersprofiel beschikt over volgende zaken:

* Voornaam
* Familienaam
* Email
* Paswoord
* Gebruikersrol

Een gebruiker krijgt na het inloggen een overzicht te zien van alle toekomstige evenementen. Evenementen uit het verleden worden niet meer weergegeven door de applicatie. Alle gebruikers kunnen zich voor elk getoond evenement in- of uitschrijven tenzij het evenement geannuleerd is. Er staat geen maximum op het aantal inschrijvingen. De applicatie zal wel visueel aanduiden wanneer het gewenst aantal participanten is bereikt. Een gebruiker kan ook een overzicht krijgen van alle evenementen waarop hij zich heeft ingeschreven.

Een evenement kan door een superuser geannuleerd worden. Ook dan zal de applicatie visueel aanduiden dat het evenement geannuleerd is. Een gebruiker kan zich in dit geval niet meer inschrijven voor het evenement. Ook kan een superuser de details van een geannuleerd evenement niet langer aanpassen of het evenement verwijderen. Een geannuleerd evenement kan door een superuser wel terug beschikbaar worden gesteld. Eens dit is gebeurd, kunnen alle functionaliteiten terug worden toegepast.

Een verder overzicht van de verschillende gebruikersrollen met de daaraan gekoppelde autorisatie kan samen met een diepere omschrijving van het authenticatieproces gevonden worden in het hoofdstuk ‘[Authenticatie & Authorisatie](#_Authenticatie_&_authorisatie)’.

## Authenticatie & Authorisatie

Een gebruikersprofiel kan alleen worden aangemaakt door een administrator. Een voor de applicatie ongekende gebruiker kan zelf geen gebruikersprofiel aanmaken. Iemand die toegang wenst tot applicatie moet een aanvraag indienen bij een administrator. Hierbij geeft men een geldig emailadres dat men wenst te koppelen aan het gebruikersprofiel. Dit emailadres wordt tevens gebruikt als unieke gebruikersnaam. Dit betekent dat de applicatie geen nieuw gebruikersprofiel zal aanvaarden waarvan het opgegeven emailadres reeds gekoppeld is aan een ander gebruikersprofiel.

De administrator voorziet de nieuwe gebruiker van een paswoord. Dit paswoord is onderworpen aan volgende vereisten:

* Minimum 8 karakters
* Minimum 1 uppercase karakter
* Minimum 1 lowercase karakter
* Minimum 1 cijfer
* Minimum 1 punctuatie- of symboolkarakter

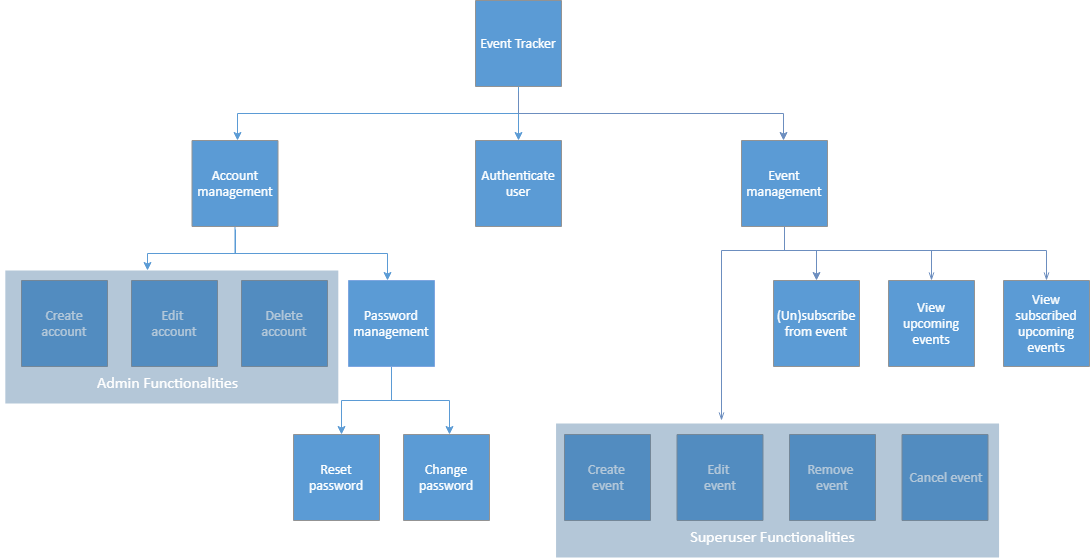
Eens een gebruikersprofiel is aangemaakt, zal de applicatie een confirmatiemail sturen naar het opgegeven email adres. Het doel van deze mail is om er zeker van te zijn dat het opgegeven emailadres daadwerkelijk bestaat. De mail bevat een confirmatie link. Wanneer de gebruiker op deze link klikt, zal zijn gebruikersprofiel geactiveerd zijn. De link is 24 uur geldig, hierna vervalt hij en kan hij bijgevolg niet meer gebruikt worden om het gebruikersprofiel te activeren. Een gebruiker kan zich pas inloggen indien zijn gebruikersprofiel geactiveerd is.

Een administrator voorziet een gebruiker tenslotte van een gebruikers. Volgende rollen kunnen worden toegewezen:

* Basic user:
  + Zij kunnen zich inloggen
  + Zij kunnen een overzicht krijgen van alle toekomstige evenementen
  + Zij kunnen een overzicht krijgen van alle toekomstige evenementen waarop zij zich hebben ingeschreven
  + Zij kunnen zich in- of uitschrijven voor evenementen
  + Zij kunnen het paswoord gelinkt aan hun profiel wijzigen of resetten
* Superuser:
  + Zij kunnen alles wat een basic user kan
  + Zij kunnen evenementen creëren, aanpassen, annuleren en verwijderen
  + Zij kunnen voor elk evenement deelnemers verwijderen
* Administrator:
  + Zij kunnen alles wat superusers kunnen
  + Zij kunnen gebruikersprofielen creëren, aanpassen en verwijderen

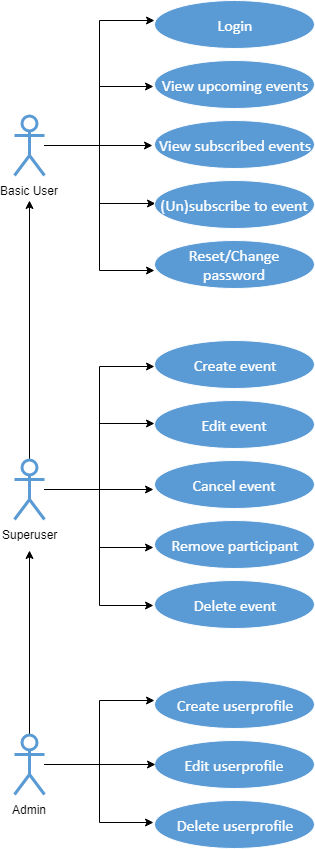
## Procesdiagram

Onderstaand diagram schets een beeld van alle processen die plaats vinden binnen de context van de applicatie.



## Use Case Diagram

Onderstaand diagram schets een beeld van alle use cases die plaats vinden binnen de context van de applicatie:



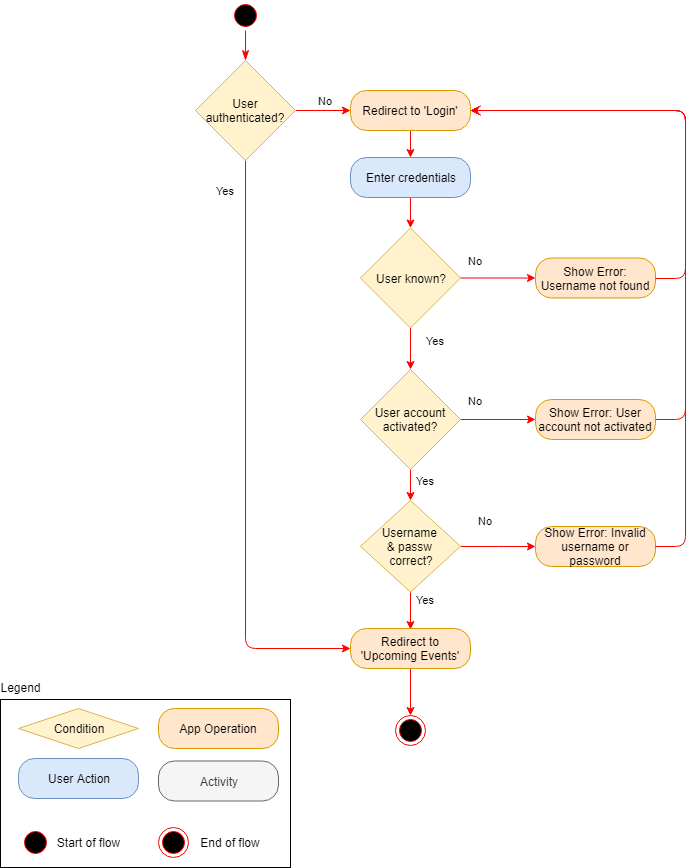
## Use Cases Overzicht

Onderstaand overzicht schets een beeld van alle use cases die plaats vinden binnen de context van de applicatie.

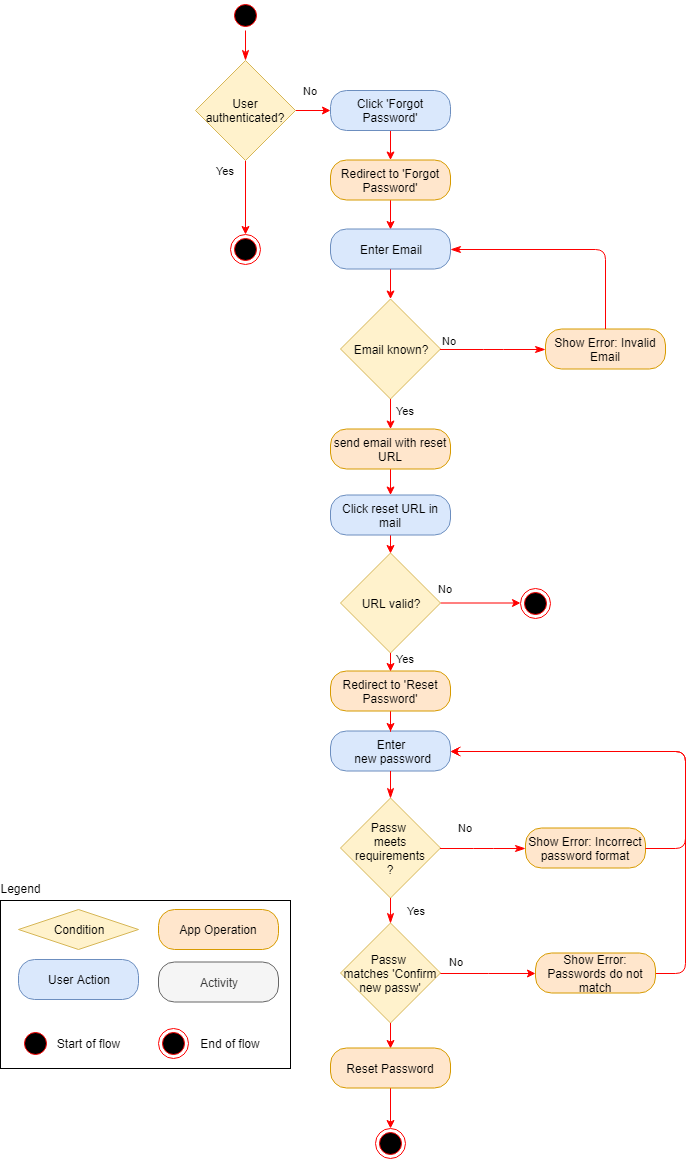
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Als een… | Zou ik graag… | Zodat ik… |
| Basic user | Inloggen | Gebruik kan maken van de applicatie |
| Basic user | Een lijst krijgen van alle toekomstige evenementen | Kan zien welke evenementen er gepland staan |
| Basic user | Een lijst krijgen van alle toekomstige evenementen waarvoor ik me heb ingeschreven | Een overzicht heb van alle toekomstige evenementen waar mijn aanwezigheid wordt verwacht |
| Basic user | Mezelf inschrijven voor een evenement | Mijn aanwezigheid kenbaar kan maken |
| Basic user | Mezelf uitschrijven voor een evenement | Mijn afwezigheid kenbaar kan maken |
| Basic user | Mijn paswoord wijzigen | Goede beveiligingsnormen kan hanteren |
| Basic user | Mijn paswoord resetten | Een nieuw paswoord kan instellen indien ik het vergeten ben |
| Superuser | Evenementen aanmaken | Nieuwe evenementen beschikbaar kan stellen voor gebruikers |
| Superuser | Evenementen aanpassen | De praktische info van een evenement kan wijzigen |
| Superuser | Evenementen verwijderen | Onnodige evenementen kan verwijderen |
| Superuser | Evenementen annuleren | Gebruikers op de hoogte kan stellen wanneer een evenement niet doorgaat |
| Admin | Gebruikersprofielen aanmaken | Aan gebruikers de mogelijkheid geef gebruik te maken van de applicatie |
| Admin | Gebruikersprofielen verwijderen | Bepaalde gebruikers de toegang tot de applicatie kan ontzeggen |
| Admin | Gebruikersprofielen aanpassen | De gebruikersrol, email of naam van een gebruiker kan wijzigen |

## Activity Diagrams

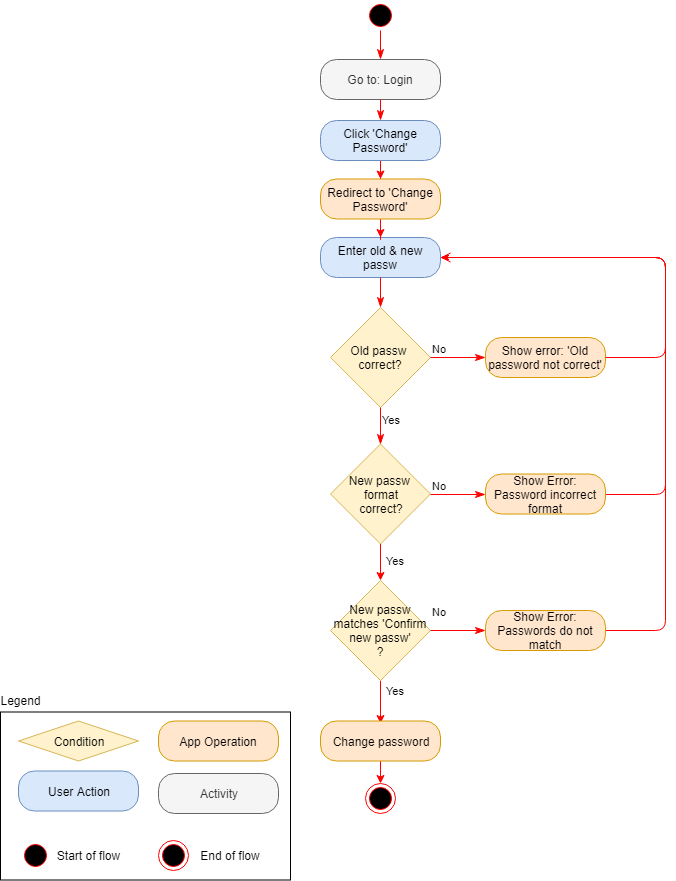
##### Login



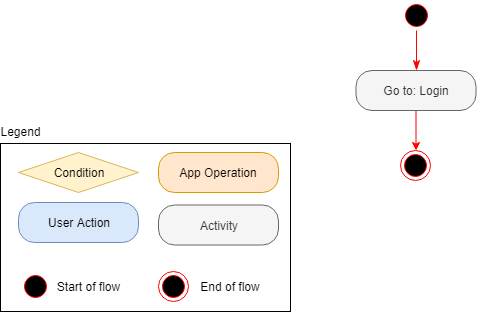
##### Reset Password



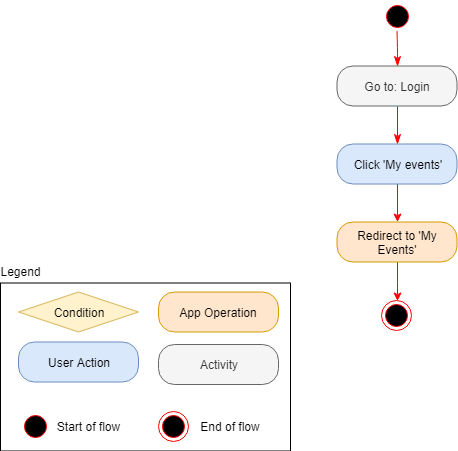
##### Change Password



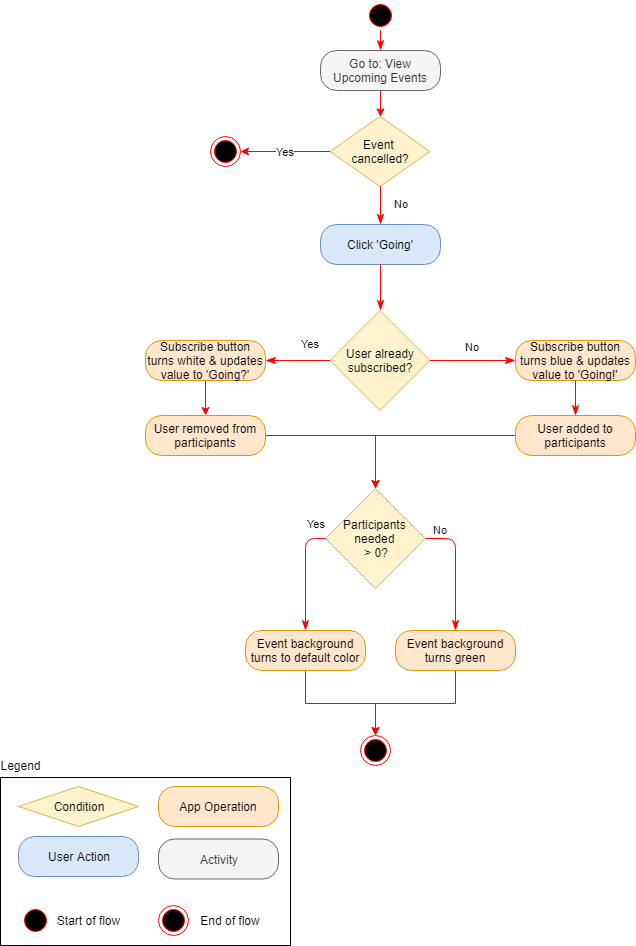
##### View Upcoming Events



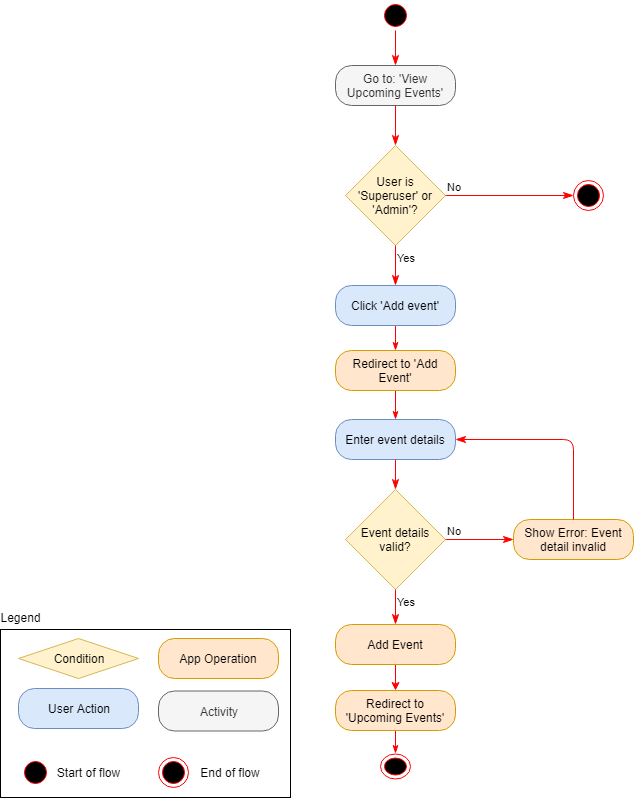
##### View My Events



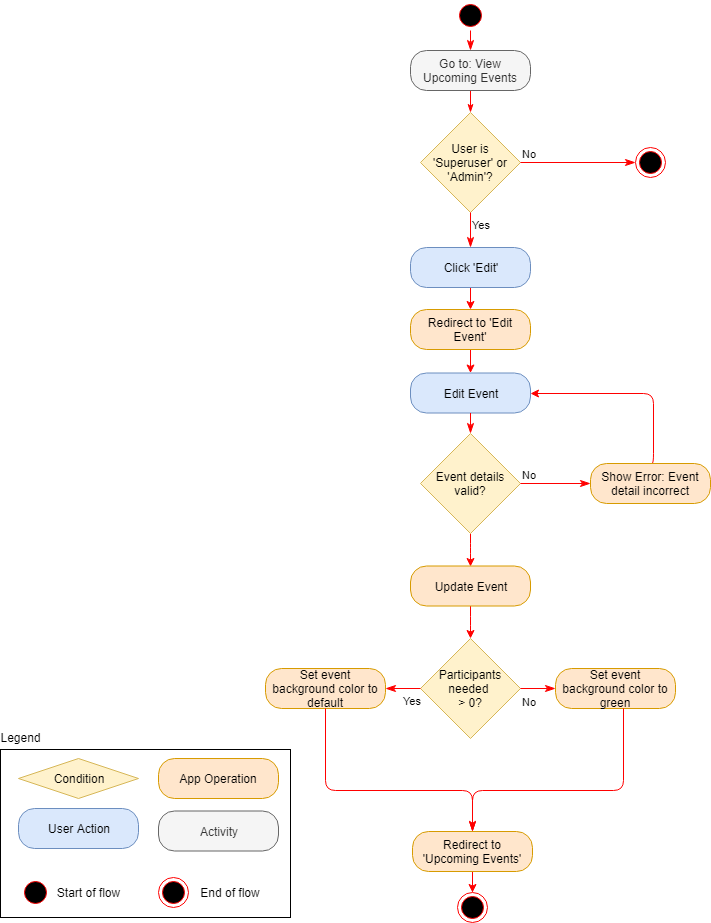
##### (Un)subscribe



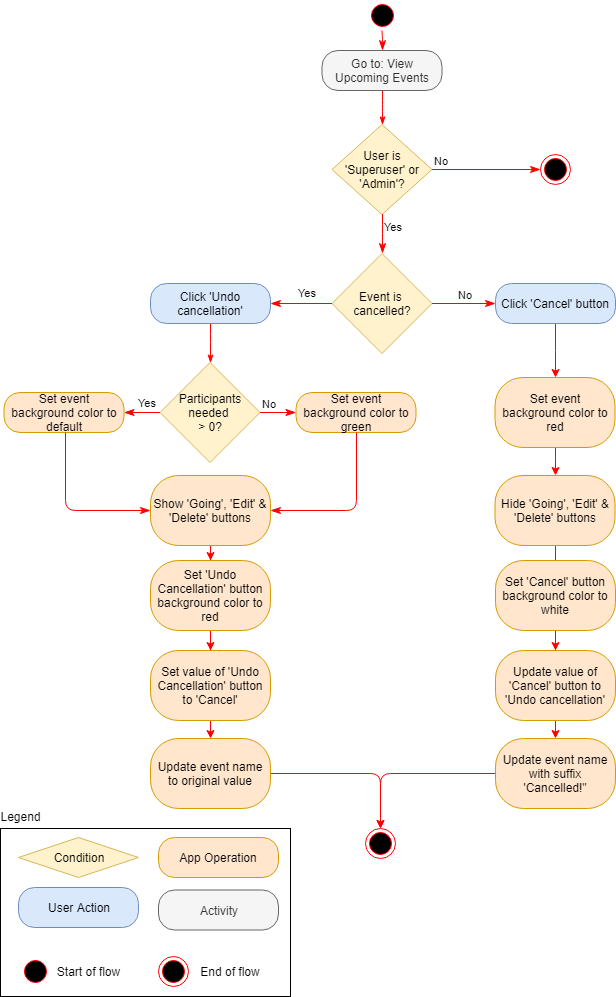
##### Add Event



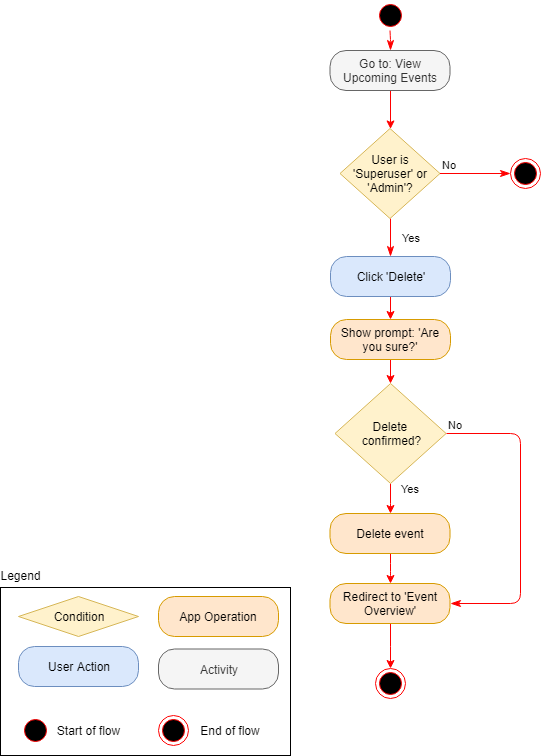
##### Edit Event



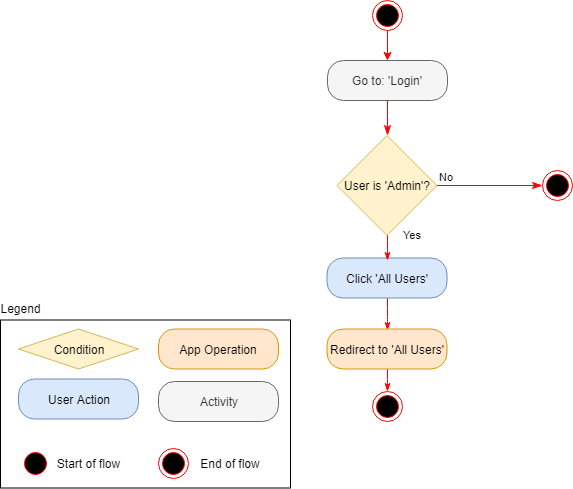
##### Cancel Event



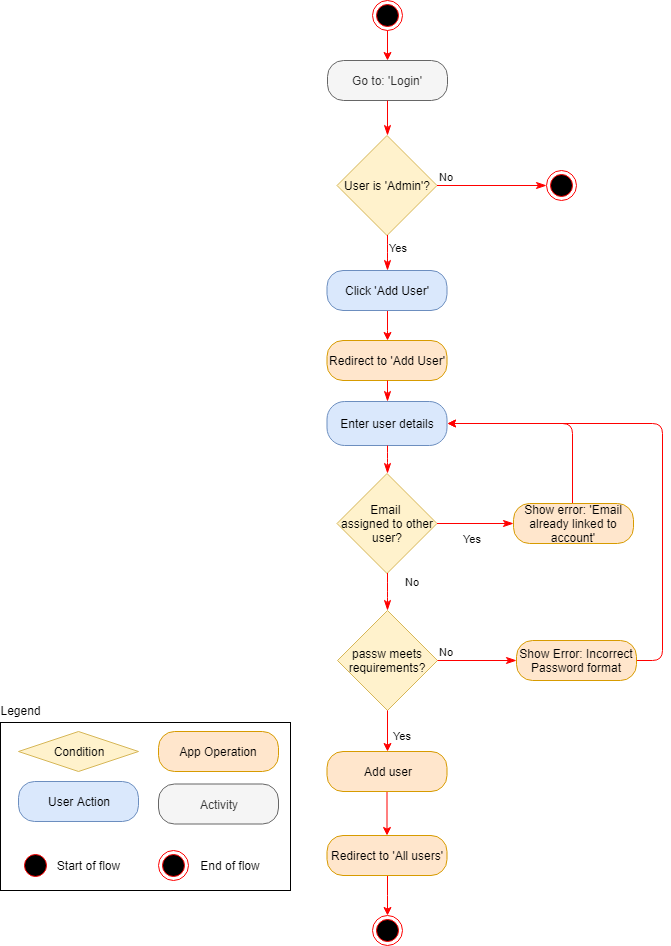
##### Delete Event



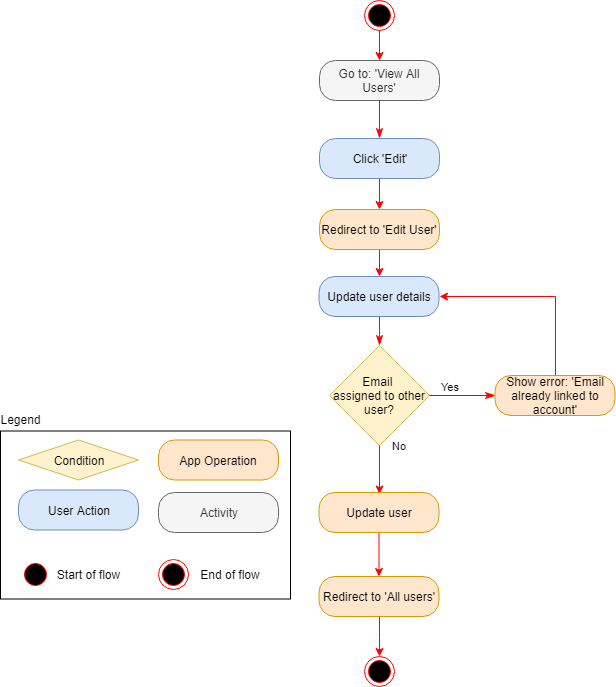
##### View All Users



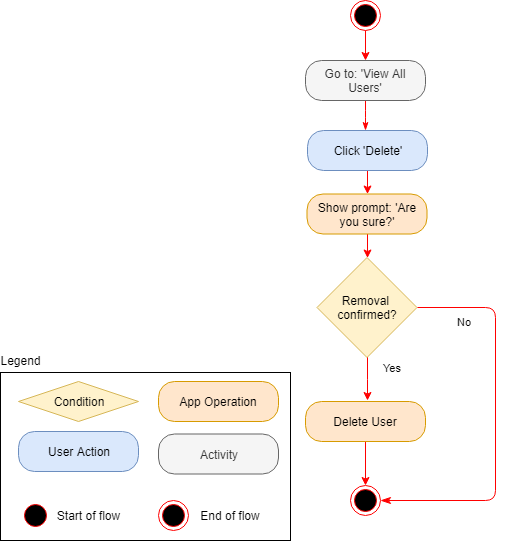
##### Add User



##### Edit User



##### Delete User

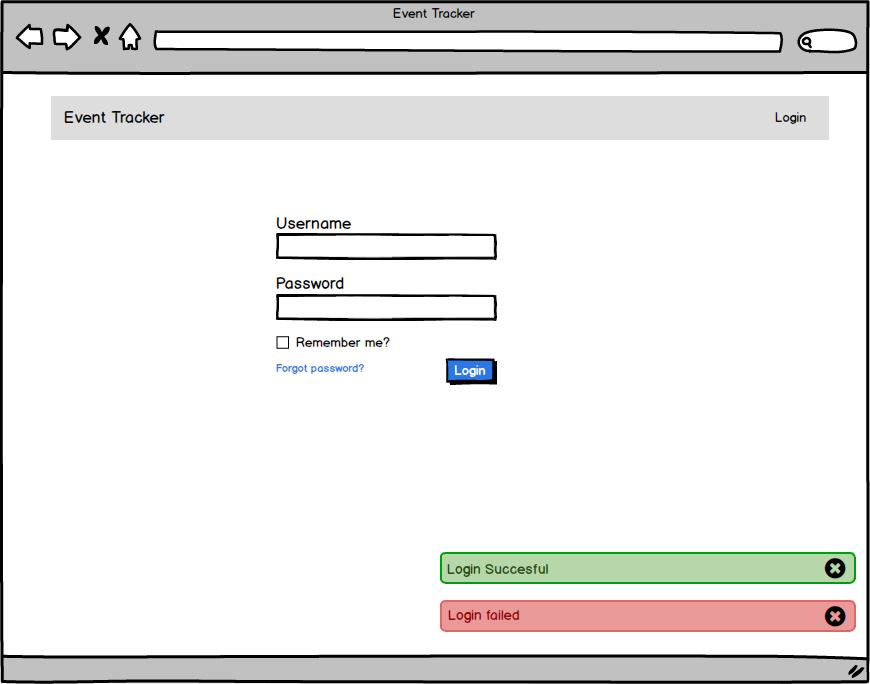


# User Interface

## User Interface Mockups

##### Login

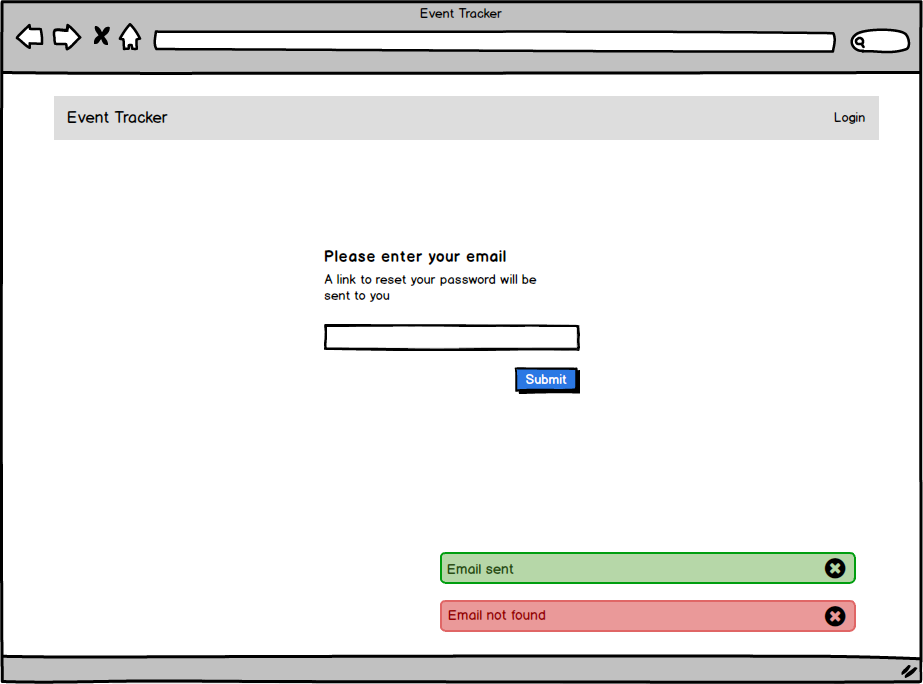
Het login scherm is beschikbaar voor alle gebruikers.





##### Forgot Password

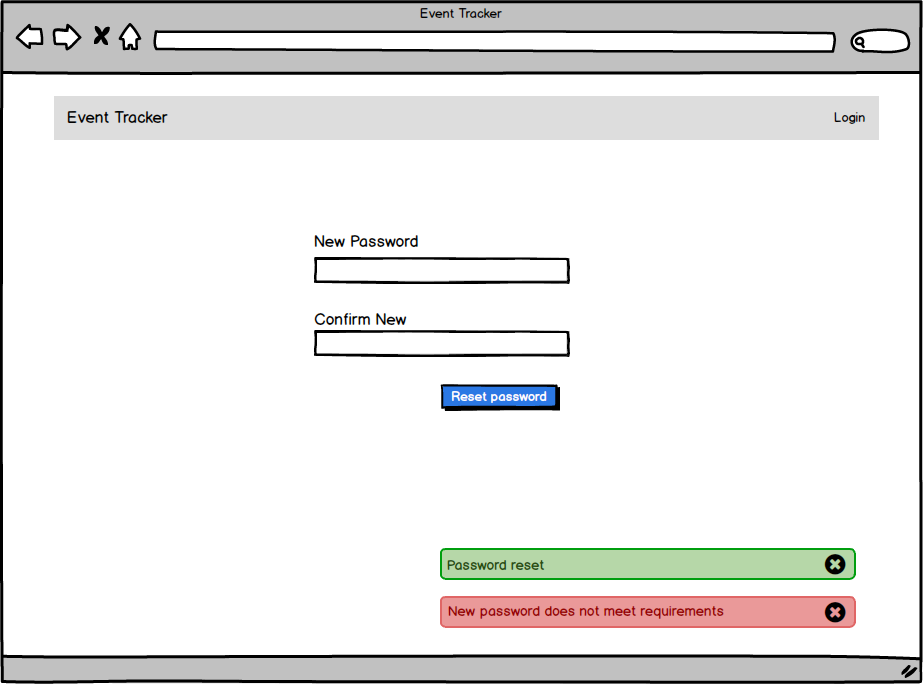
Het ‘Forgot password’ scherm is beschikbaar voor alle gebruikers.

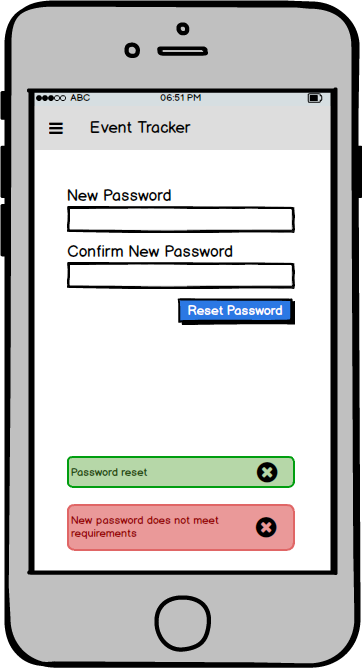




##### Reset Password

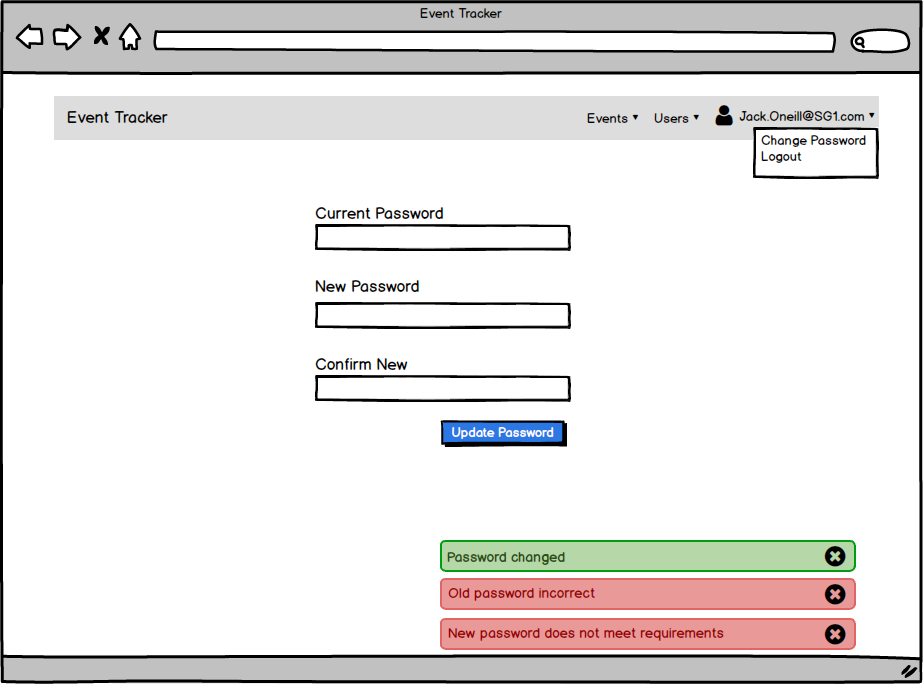
Het reset password scherm is toegankelijk voor alle gebruikers. Dit scherm kan enkel bereikt worden via een door de applicatie gegenereerde URL die per mail naar de user wordt verstuurd nadat die een geldige email heeft ingevoerd in het ‘Forgot Password’ scherm.





##### Change Password

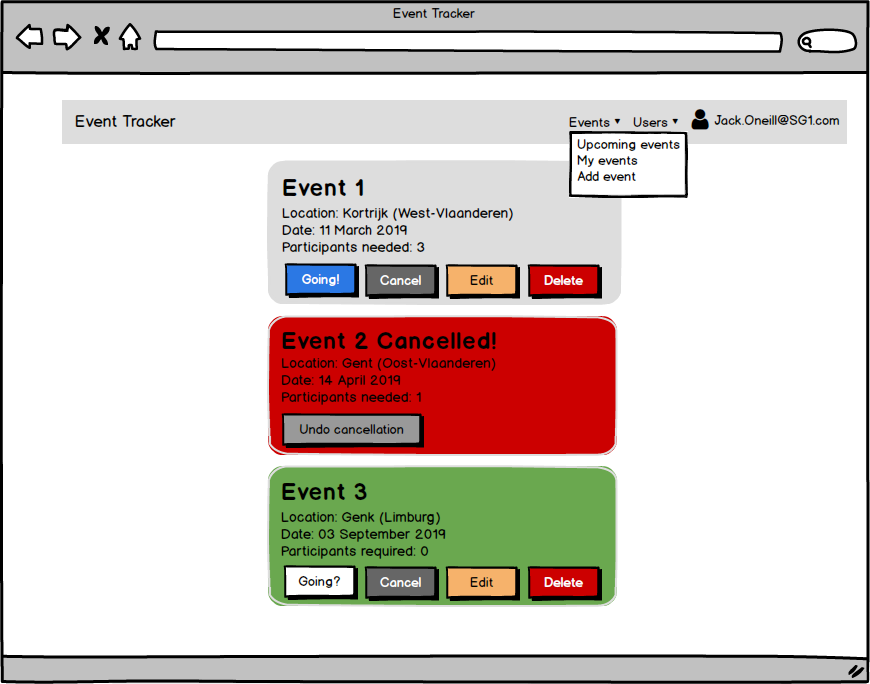
* Het ‘Change password’ scherm is beschikbaar voor alle gebruikers.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.

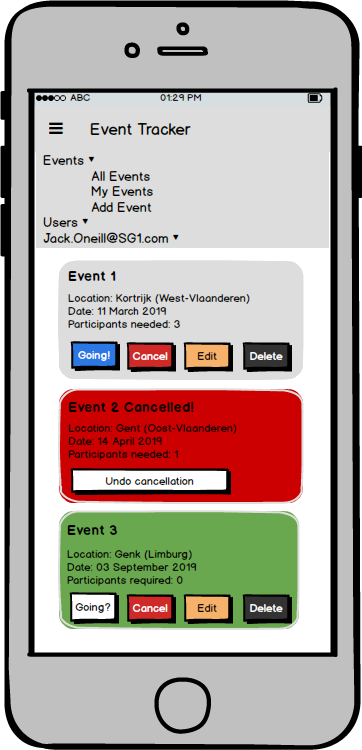




##### Upcoming Events

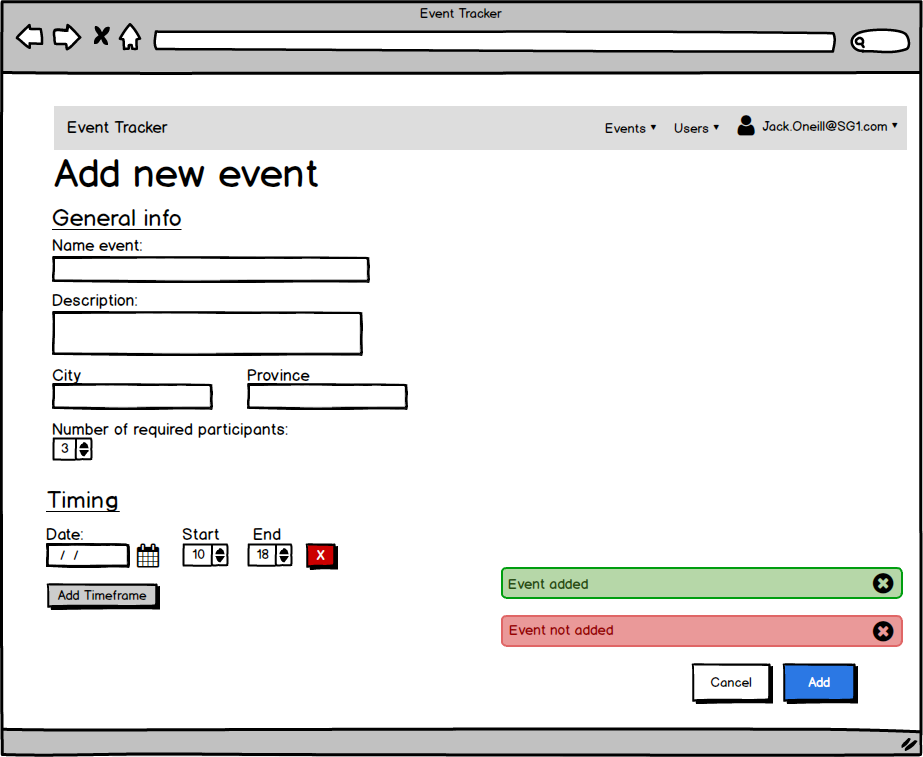
* Het ‘Upcoming Events’ scherm is beschikbaar voor alle gebruikers.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.
* Deze lay-out wordt gehanteerd bij zowel ‘Upcoming Events’ als bij ‘My Events’. Enkel de buttons bij een evenement zullen in het ‘My Event’ scherm niet verschijnen.
* De link ‘Add event’ en de buttons ‘Cancel’, ‘Edit’, ‘Delete’ & ‘Undo cancellation’ zijn enkel zichtbaar voor superusers & administrators

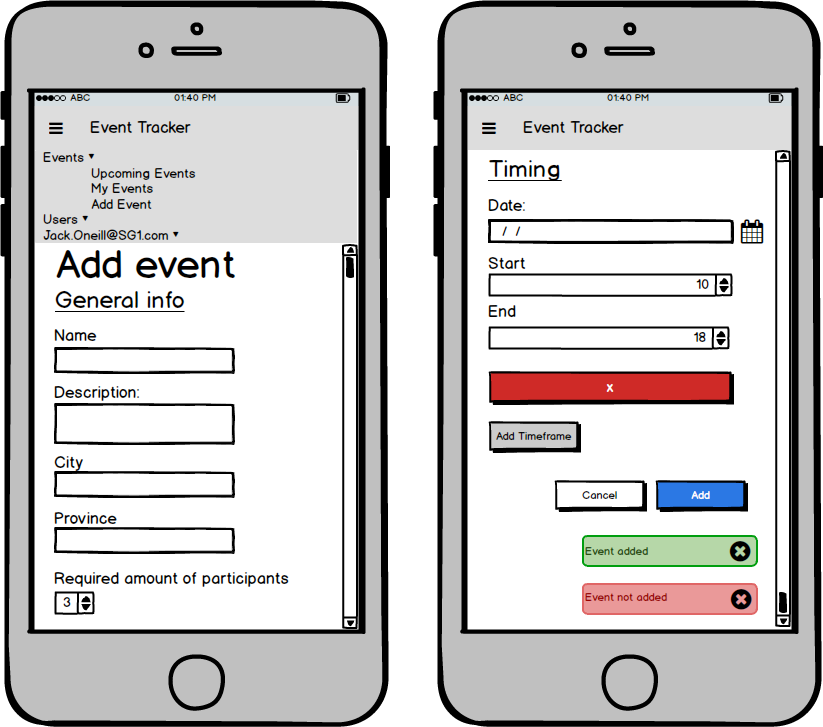




##### Add Event

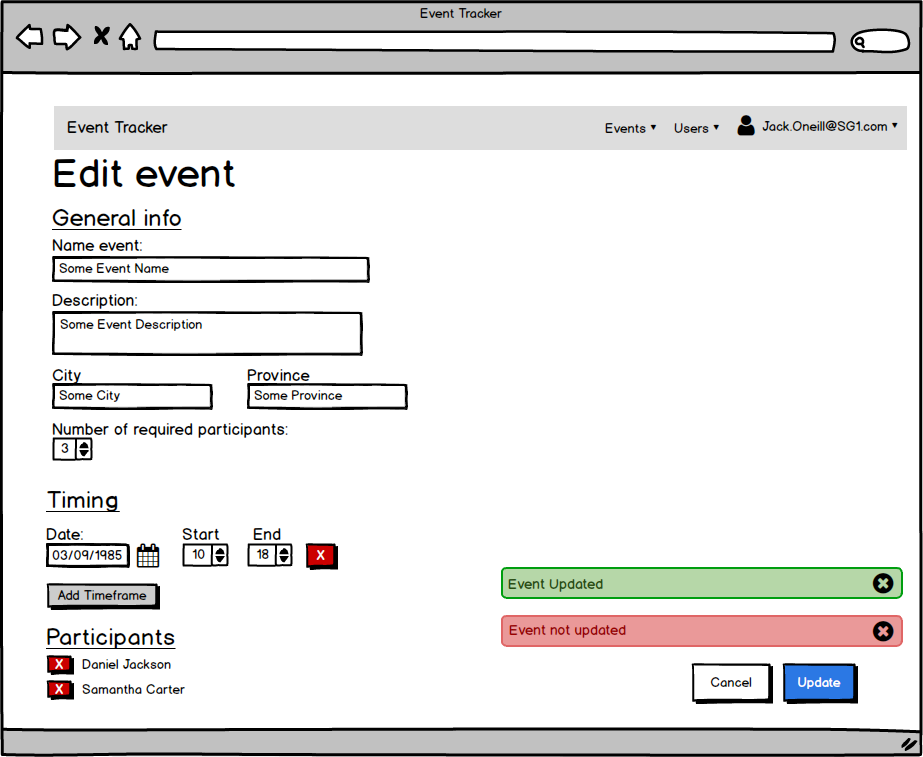
* Het ‘Add Event’ scherm is enkel beschikbaar voor superusers en administrators.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.

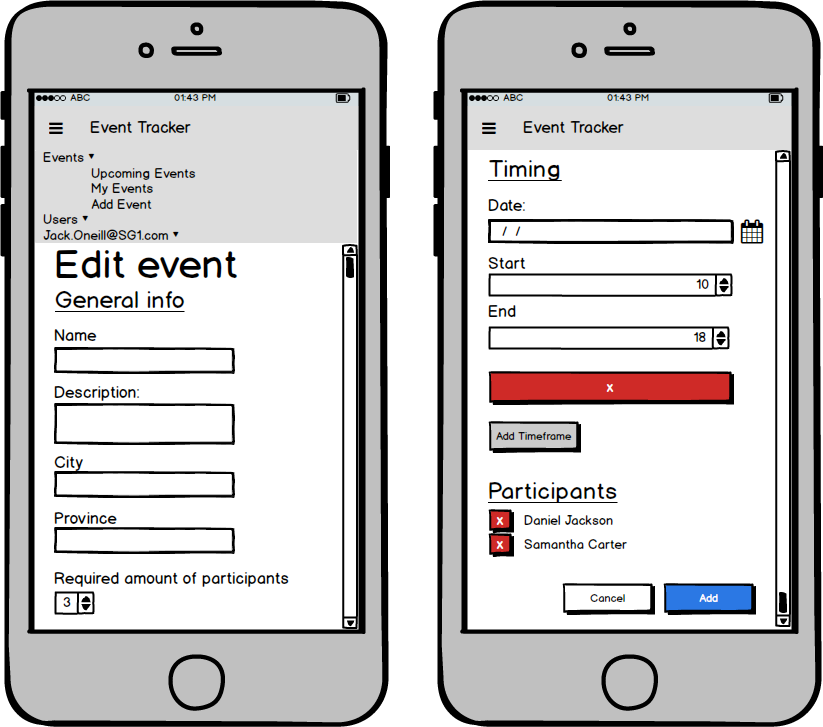




##### Edit Event

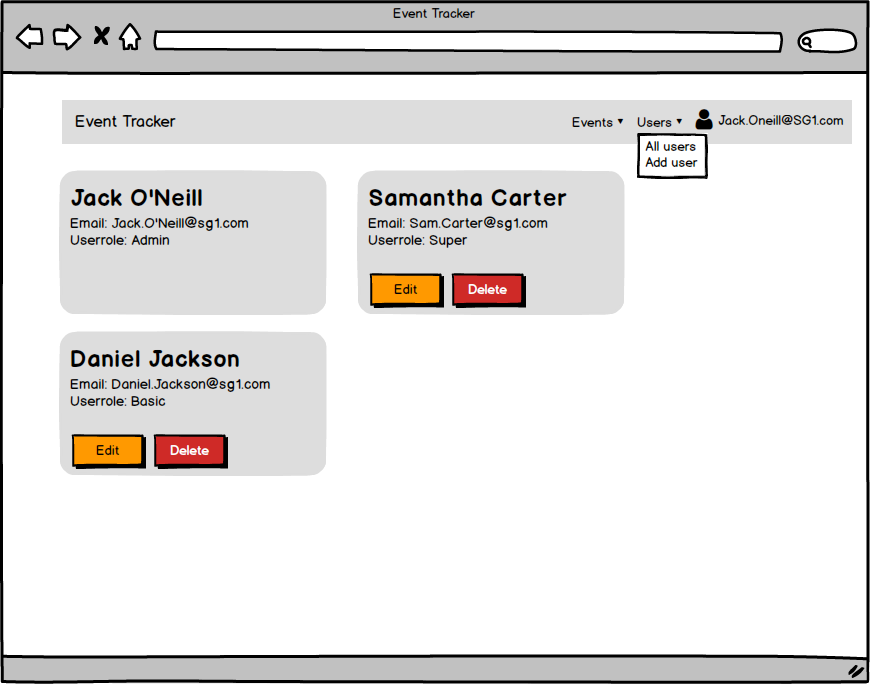
* Het ‘Add Event’ scherm is enkel beschikbaar voor superusers en administrators.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.

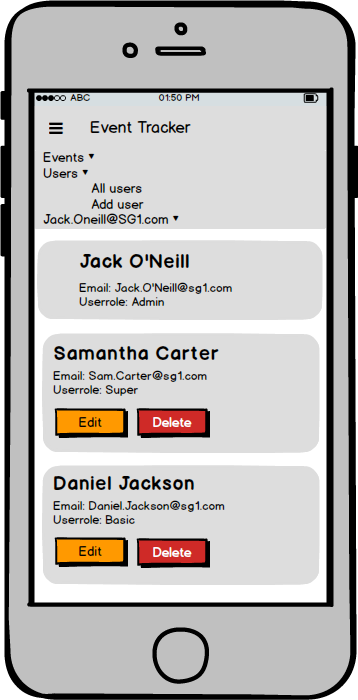




##### Users Overview

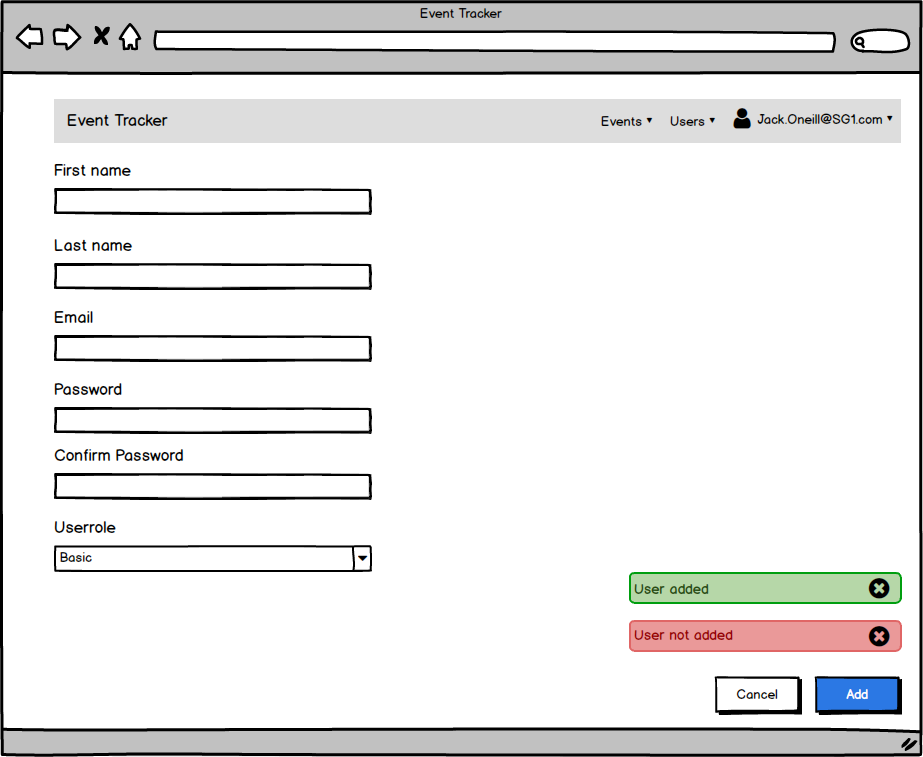
* Het ‘Users Overview’ scherm is enkel beschikbaar voor administrators.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.
* Een administrator kan zijn eigen profiel niet verwijderen of aanpassen. De nodige buttons hiervoor verschijnen immers niet.

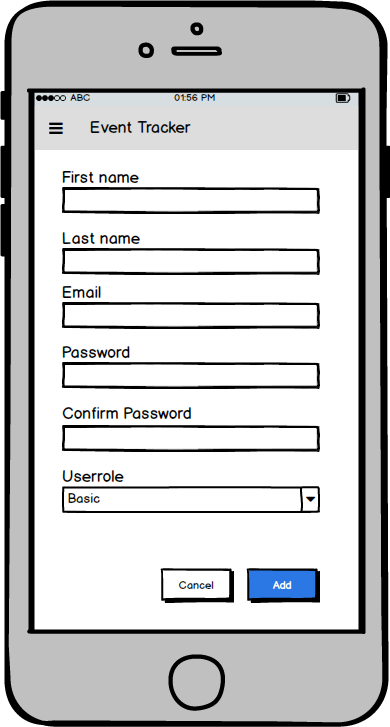




##### Add User

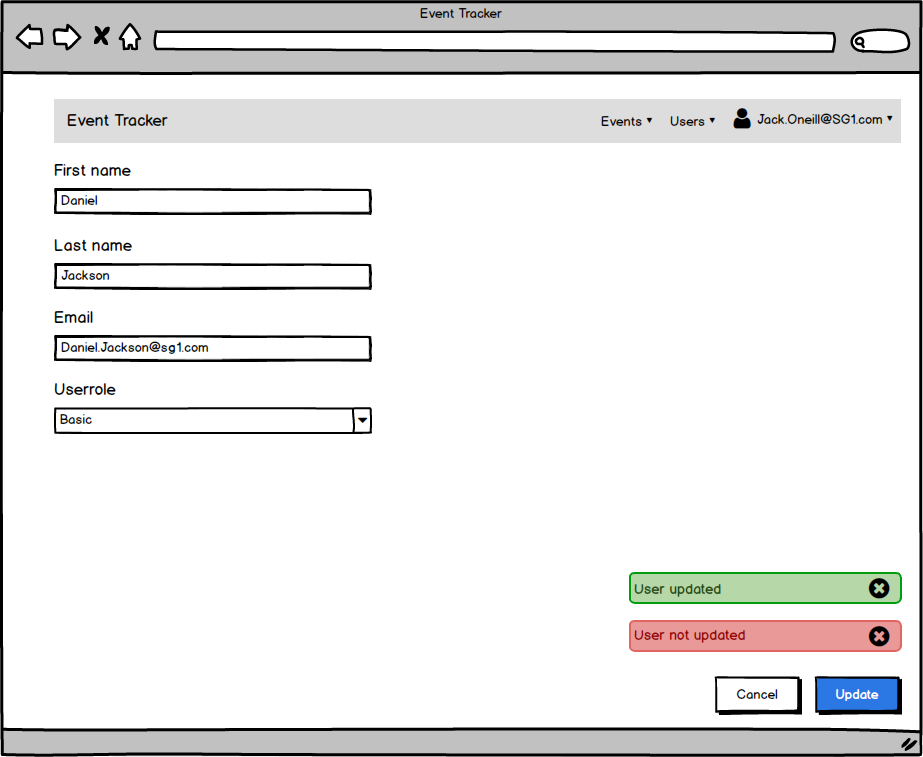
* Het ‘Add user’ scherm is enkel beschikbaar voor administrators.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.

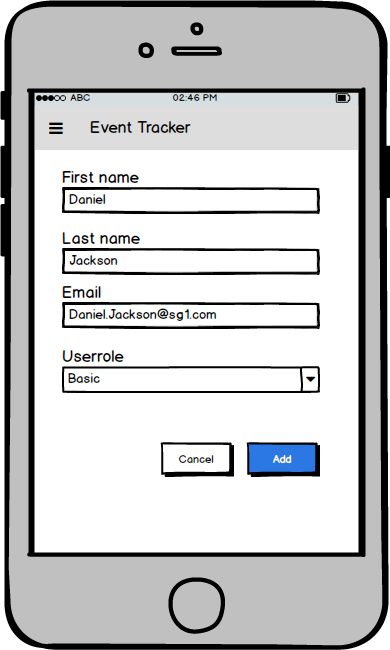




##### Edit User

* Het ‘Edit user’ scherm is enkel beschikbaar voor administrators.
* Het dropdown menu ‘Users’ is enkel zichtbaar voor administrators.

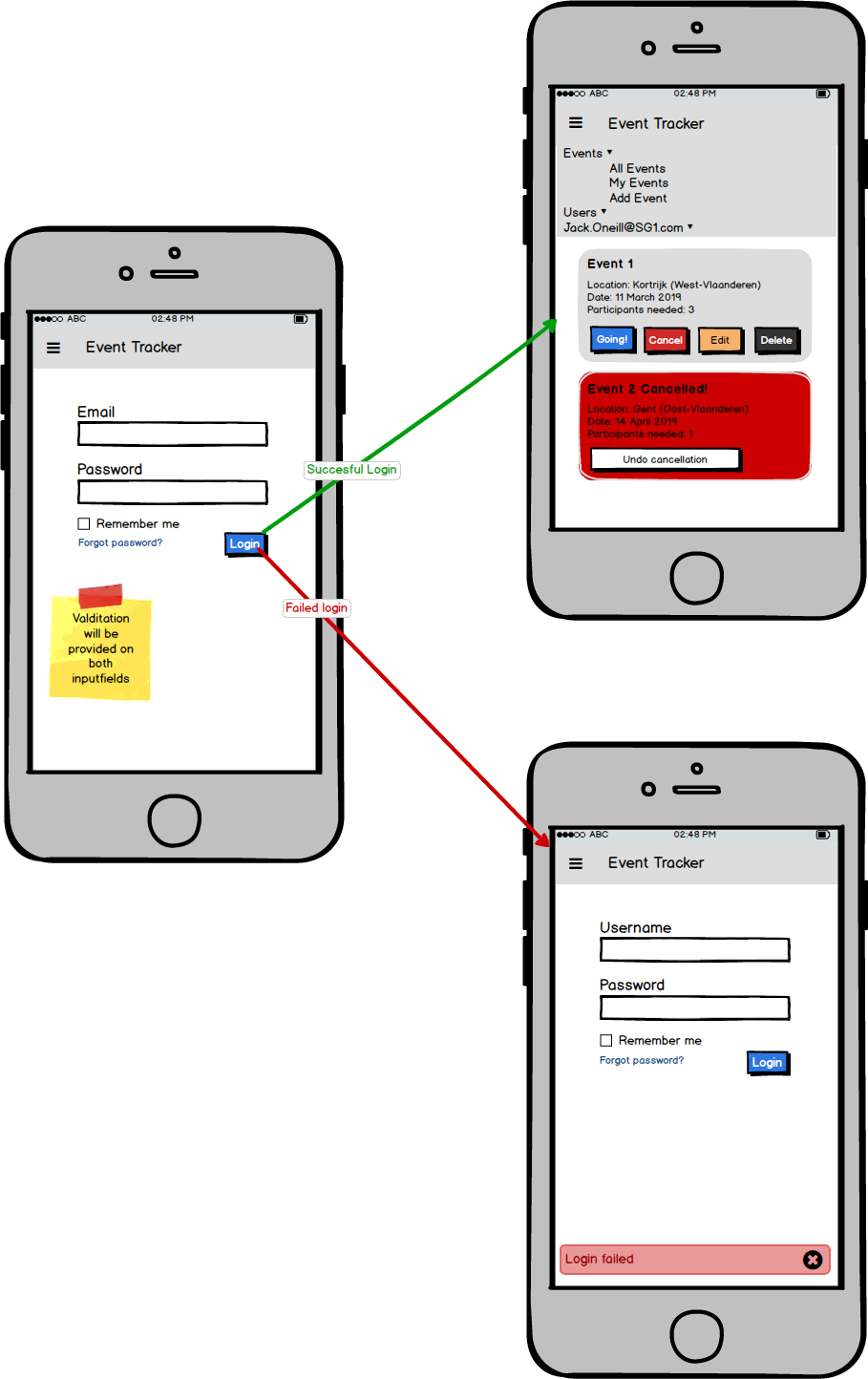




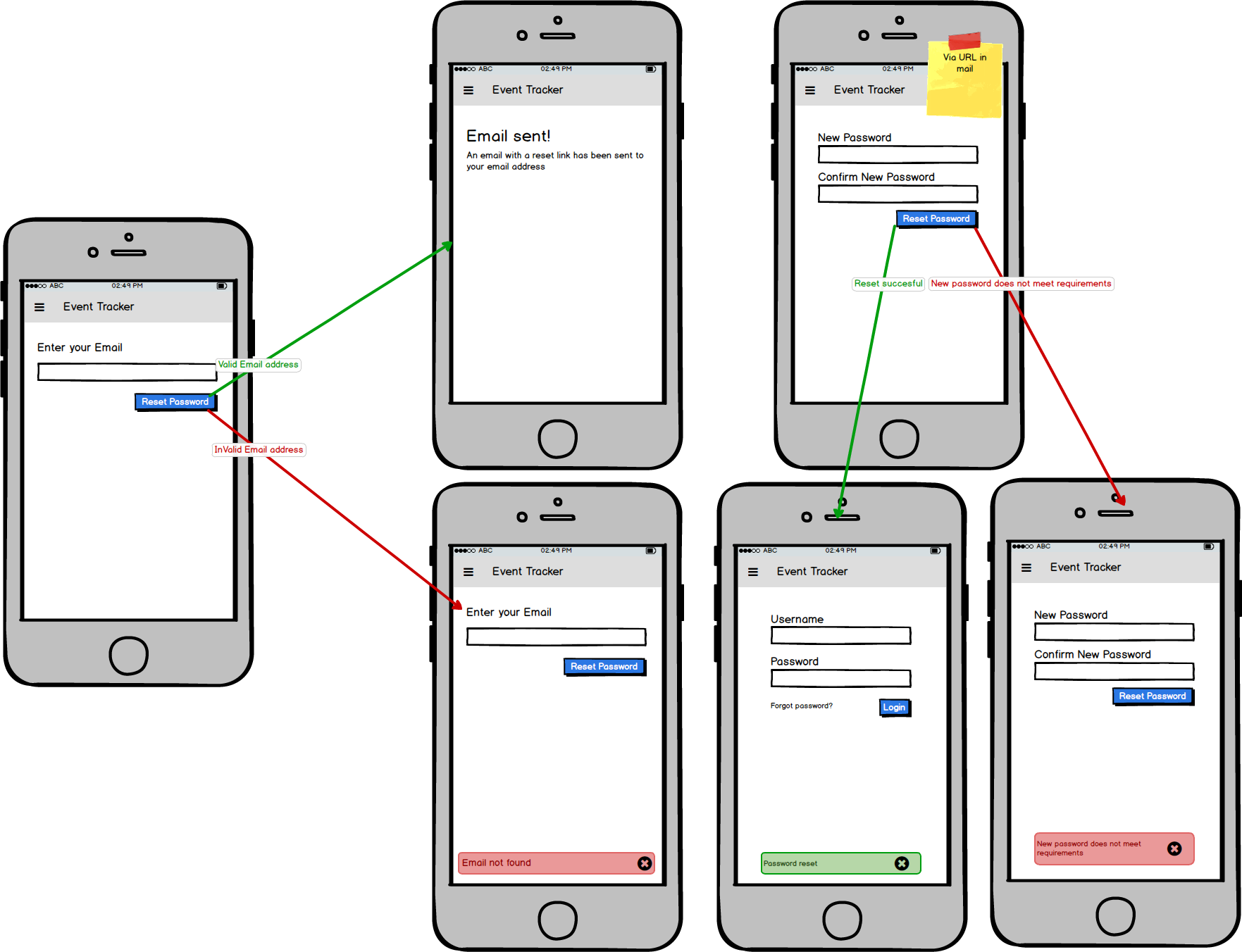
## Storyboards

Op vlak van navigatie is er geen wezenlijk verschil tussen de mobiele UIs en desktop UIs. Om het simpel te houden, wordt bijgevolg enkel de mobiele UI gebruikt bij onderstaande storyboards. Tevens bevatten alle UIs in onderstaande storyboards alle functionaliteiten die de applicatie aanbiedt. Sommige controls of UIs zijn dus niet toegangkelijk voor alle gebruikers. Dit is waar nodig gespecifieerd.

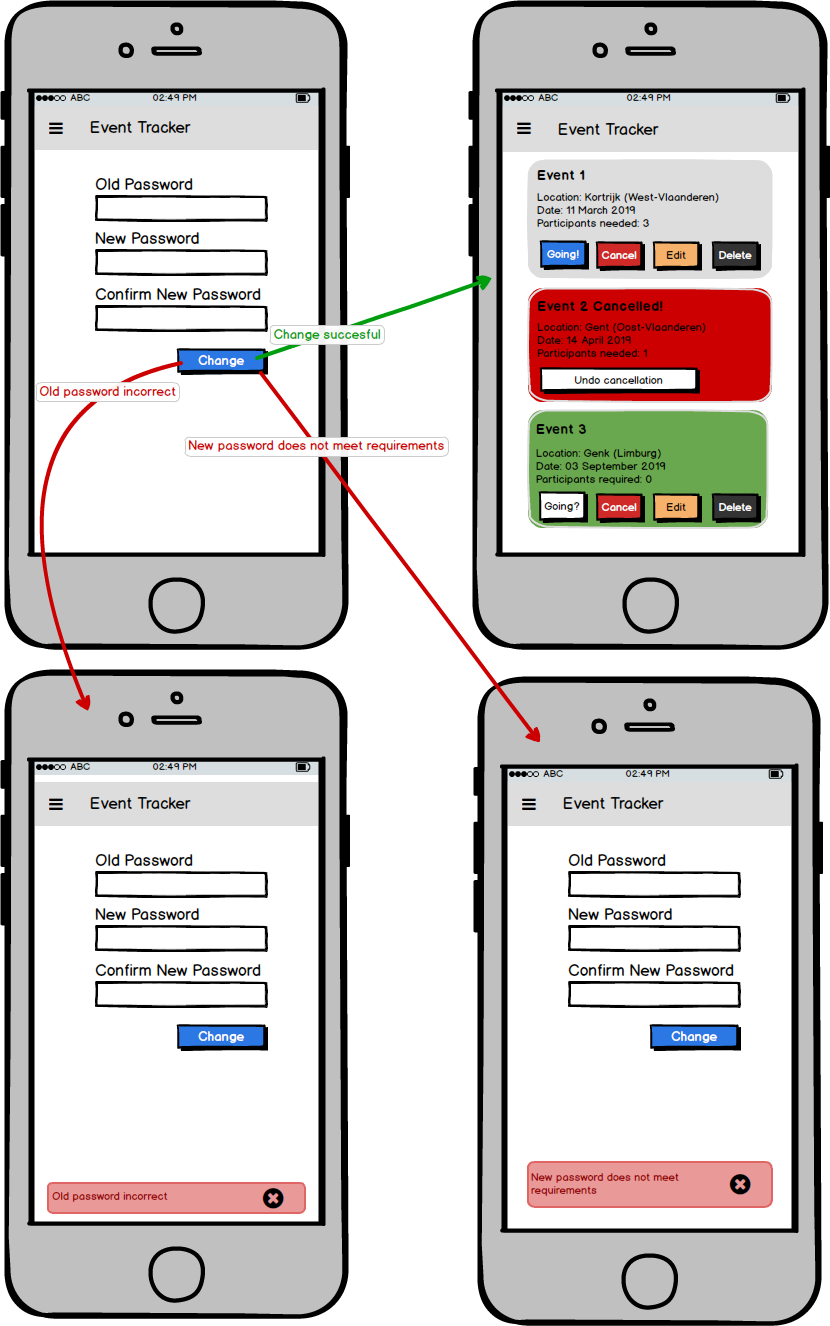
##### Login



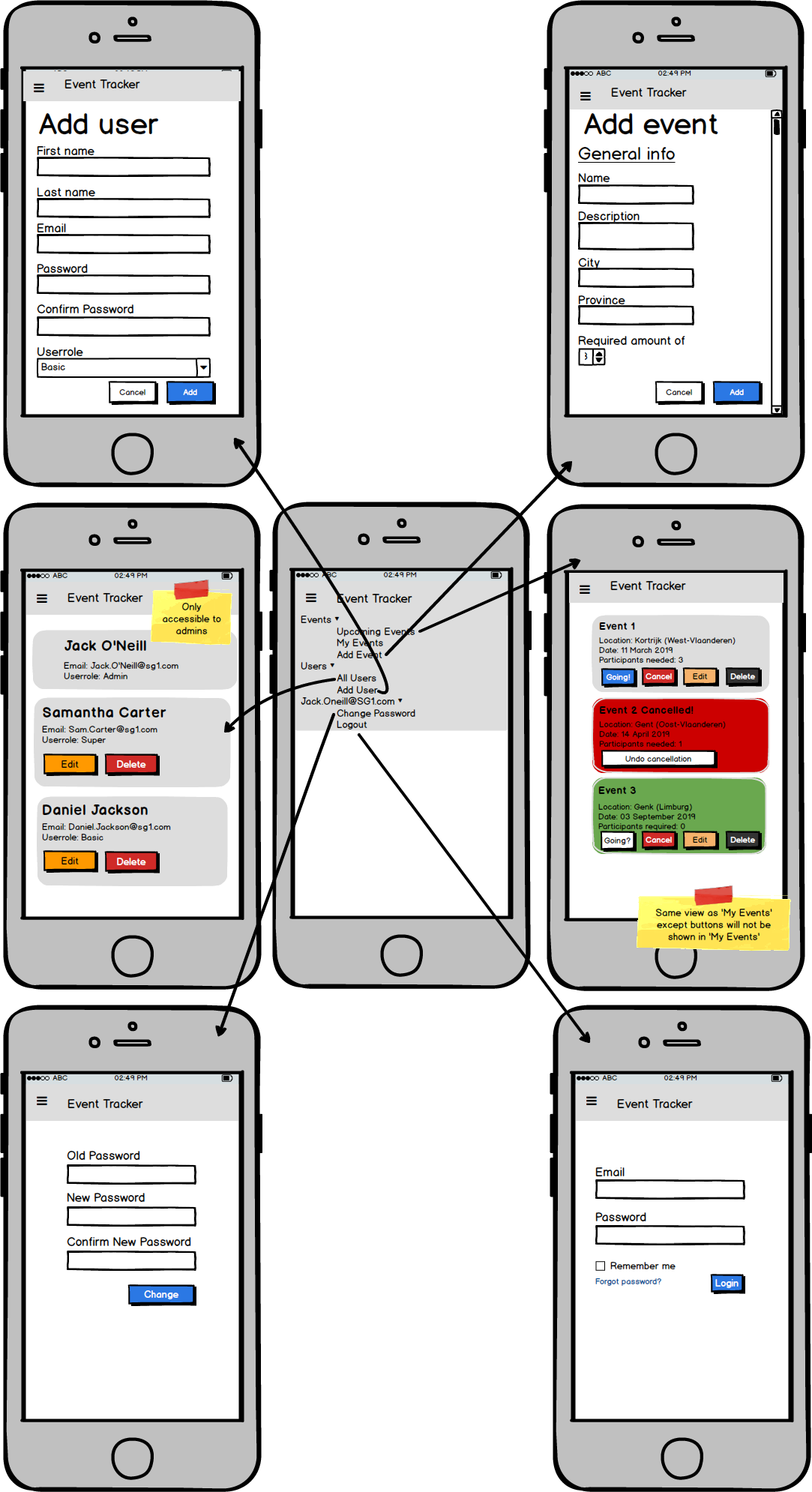
##### Forgot Password



##### Change Password

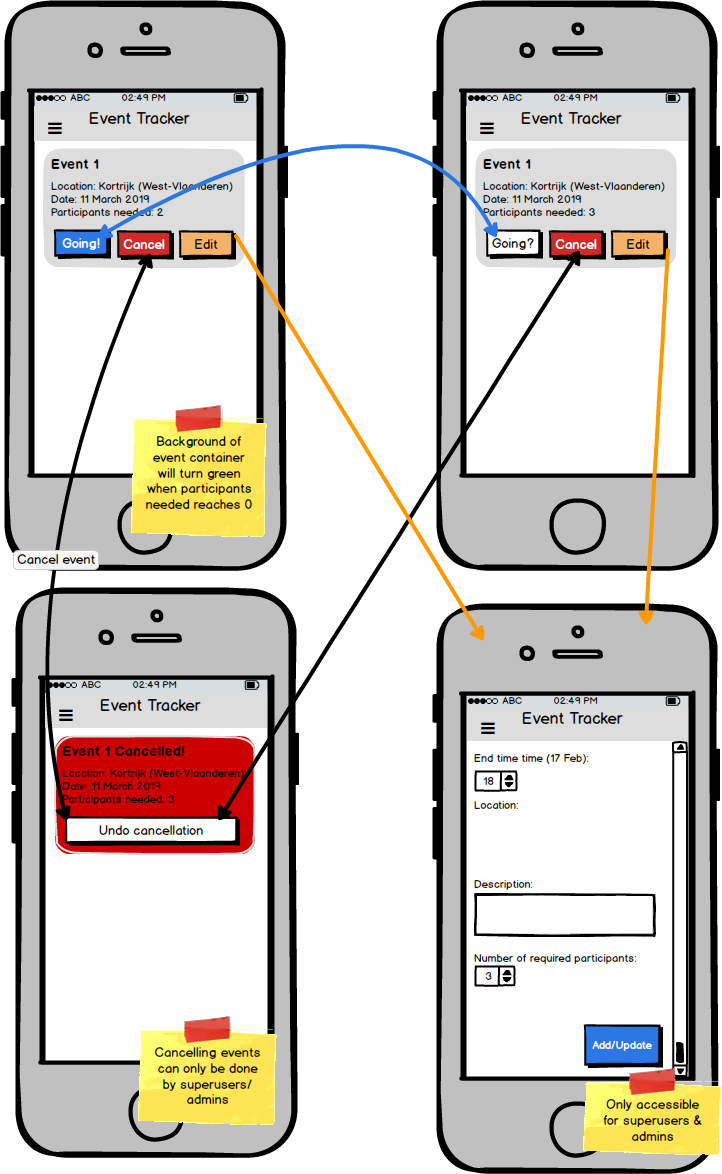


##### Sidebar Navigation

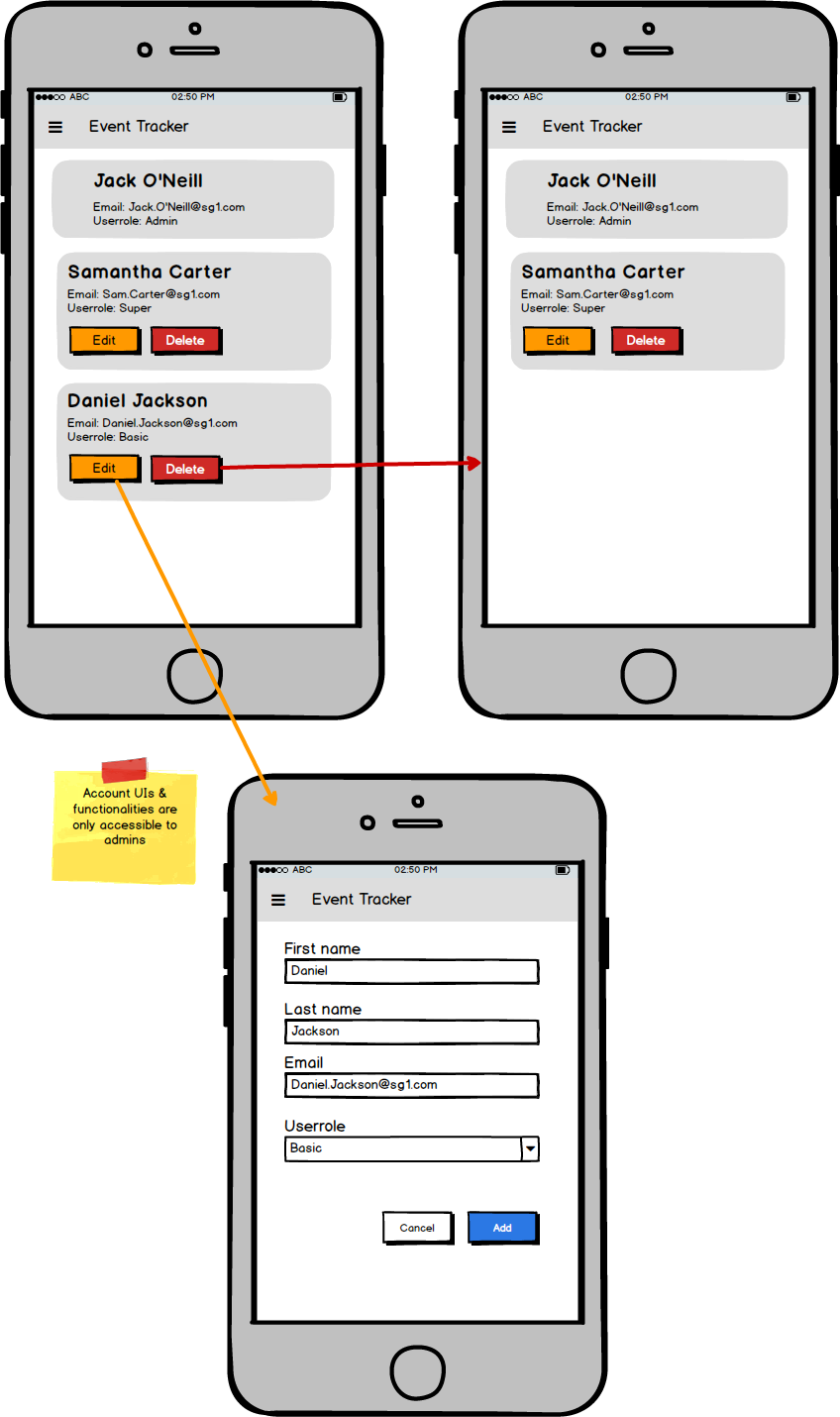


##### Event Management

Gezien onderstaand storyboard reeds veel interacties kent, is de ‘Delete event’ functionaliteit hier niet opgenomen. De gebruiker wordt na het verwijderen van een evenement simpelweg teruggestuurd naar een opgedateerd overzicht van de nog resterende evenementen.



##### User Management



# Ontwikkelingstack

## Doelplatform

* OS: Cross Platform
* Device: All devices
* Doel is een zo breed mogelijk publiek aan te spreken met een zo beperkt mogelijke code base
* Focus op mobile-friendly user experience door gebruik van Bootstrap 4 (Mobile First)

## Technologieën

##### Front end

* [HTML 5](https://www.w3.org/TR/html5/)
* [CSS 3](http://www.css3.com/)
* [SaSS](https://sass-lang.com/)
* [JavaScript](https://www.javascript.com/)
* [Jquery](https://jquery.com/) - v3.4.0
* [Jquery Validation](https://jqueryvalidation.org/) - v1.19.0
* [Jquery Validation Unobtrusive](https://www.nuget.org/packages/Microsoft.jQuery.Unobtrusive.Validation) - v3.2.11
* [Popper.js](https://popper.js.org/) - v2.0.0-next.4
* [Bootstrap](https://getbootstrap.com/) - v4.3.1
* [Font Awesome](https://fontawesome.com/) - v4.7.0

##### Back end

* [ASP.NET Core MVC](https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/?view=aspnetcore-2.2#pivot=core) - v2.1
* [ASP.NET Core Identity](https://www.nuget.org/packages/Microsoft.AspNetCore.Identity/) - v2.1.1
* [Entity Framework Core](https://docs.microsoft.com/en-us/ef/#pivot=efcore) - v2.1.8
* [MailKit](https://www.nuget.org/packages/MailKit/) - v2.1.5.1

## Tools

* IDE: [MS Visual Studio 2019 Community Edition](https://visualstudio.microsoft.com/)
* UI Mockups & Storyboards: [Balsamiq Mockups 3](https://balsamiq.com/)
* Diagrams: [Draw.io](https://www.draw.io/)
* Visual Studio Tooling: [Bundler & Minifier](https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=MadsKristensen.BundlerMinifier) ([Mads Kristensen](https://marketplace.visualstudio.com/publishers/MadsKristensen)) – Version 2.9.406

# Architectuur

## Application Layers

Event Tracker bestaat uit 4 verschillende projecten. Elk project heeft zijn eigen verantwoordelijkheid.

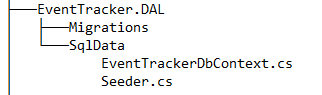
De 4 lagen zijn

* de Data Access Layer (EventTracker.DAL)
* de Models Layer (EventTracker.Models)
* de Service Layer (EventTracker.Services)
* de Web Application Layer (EventTracker.Web)

##### Data Access Layer

De Data Access Layer is verantwoordelijk voor het persisteren van de verschillende entities naar de onderliggende database. Hierbij wordt gebruik gemaakt van Entity Framework Core (v2.1.8).

Het project bestaat uit volgende files & folders:



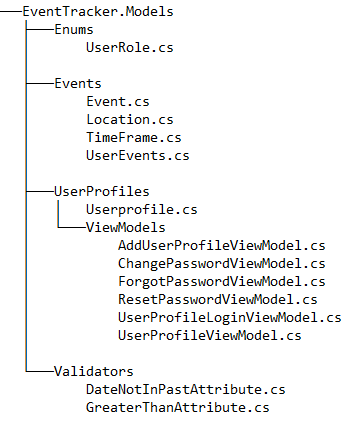
De Migrations folder wordt gebruikt door Entity Framework en zorgt ervoor dat de structuur van de onderliggende database compatibel blijft met de entities in de applicatie. Telkens wanneer de structuur van deze entities wordt aangepast in de code, moet een nieuwe migration ervoor zorgen dat de database mee evolueerd.

De SqlData folder bevat twee files:

* EventTrackerDbContext.cs: Hier wordt Entity Framework geconfigureerd door de verschillende entities en hun onderlinge relaties te verduidelijken. Deze entities en hun onderlinge relaties worden verder omschreven in het hoofdstuk ‘[Database Diagram](#_Database_Diagram)’
* Seeder.cs: Een class die verantwoordelijk is voor het populeren van de database met testdata. Deze logica wordt enkel uitgevoerd in de ‘Development’ omgeving en wanneer de applicatie detecteert dat bepaalde tables van de database leeg zijn.

##### De Models Layer

De Models Layer is verantwoordelijk voor het beheren van zowel de EntityModels als de ViewModels. Het project bestaat uit volgende files & folders:



Er worden in essentie slechts twee ‘hoofdentities’ gebruikt die op hun beurt enkele ‘subentities’ bevatten:

* Event:
  + Deze omvat alle details van een evenement.
  + Hierbij wordt gebruikt gemaakt de ‘subentities’ ‘Location’, ‘TimeFrame’ en ‘UserEvents’.
* UserProfile:
  + Deze omvat alle details van een gebruiker van de applicatie.
  + Deze klasse erft alle eigenschappen over van de ‘IdentityUser’ klasse, een klasse die gebruikt wordt door ASP.NET Core Identity, een framework die authenticatie & autorisatie beheert.

Belangrijk om hierbij te vermelden:

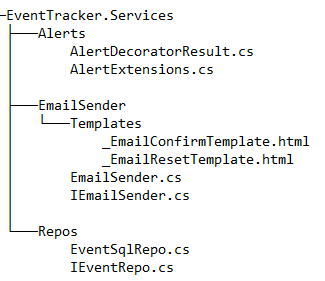
* Zowel de entity ‘Event’ als ‘UserProfile’ maken gebruik van ‘UserEvents’. Er bestaat namelijk een many-to-many relatie tussen deze entities. (Zie ook hoofdstuk ‘[Database Diagram](#_Database_Diagram)’).
* Voor de entity ‘UserProfile’ bestaan er een resem aan ViewModels. Voor de entity ‘Event’ bestaat er geen enkel ViewModel. De reden hiertoe is, kort door de bocht uitgelegd, dat de ‘Event’ entity niet gevoelig is voor overposting. Dit wordt verder verduidelijkt in het hoofdstuk ‘[Overposting](#_Overposting)’.

Naast de twee ‘hoofdentities’ en hun ‘subentities’ zijn er nog twee ‘model helpers’.

* UserRole: Een simpele enumeratie om de autorisatieniveaus (basic, super, admin) te regelen.
* Validators: Twee uitbreidingen op ‘Attributes’ die helpen bij het valideren van ‘TimeFrames’
  + DateNotInPastAttribute.cs: Zorgt ervoor dat een nieuw aangemaakt of een geopdateerd evenement geen datum in het verleden kan hebben. Het houdt immers geen steek om evenementen uit het verleden aan te maken.
  + GreaterThanAttribute.cs: Zorgt ervoor dat het startuur van een ‘TimeFrame’ niet groter is dan het einduur

##### De Services Layer

De Services Layer is verantwoordelijk voor het aanleveren van enkele services. Het project bestaat uit volgende files & folders:



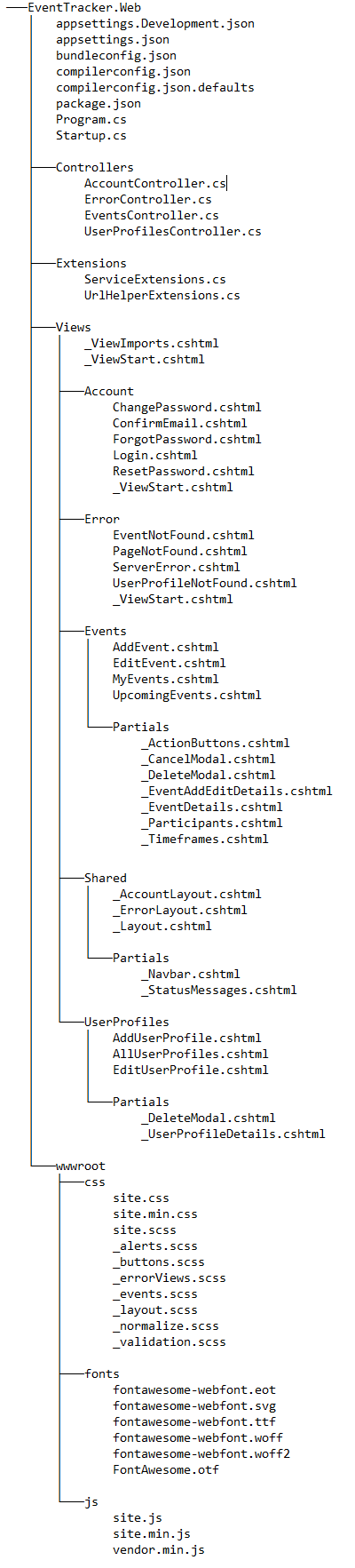
* De ‘Alert‘ service is verantwoordelijk voor het beheren van alle notifications doorheen de applicatie. Het bouwt verder op de Bootstrap Alert functionaliteit. Deze service wordt verder uitgelegd in het hoofdstuk ‘[Alerts](#_Alerts)’
* De ‘Emailsender’ service is verantwoordelijk voor het versturen van zowel de ‘Confirmation Email’ bij het aanmaken van een nieuwe gebruiker als de ‘Reset Email’ bij het aanvragen van een paswoord reset. Deze service wordt verder uitgelegd in het hoofdstuk ‘[EmailSender](#_Email_Service)’.
* De ‘Repos’ service is veranwoordelijk voor alle CRUD functionaliteit wat betreft de entiteit ‘Event’. De entiteit ‘UserProfile’ heeft geen nood aan dergelijke service gezien deze gebruik maakt van het Identity framework voor database persistentie.

##### De Web Application Layer

De Web Application Layer is veruit de meest omvattende layer. Het is verantwoordelijk voor onder andere:

* het aanbieden van statische content via de wwwroot folder
* het aanleveren van de UI via Controllers & Views
* beperkte business logica
* de startup logica van de applicatie
* configuratie details
* het beheren van NuGet dependencies
* het bundlen & minifyen van javascript & css files

Het project bestaat uit volgende files & folders:



Gezien de uitgebreide collectie aan folders & files, volgt hieronder een eerder beperkte uitleg. Waar nodig wordt dieper ingegaan op bepaalde zaken of doorverwezen naar een ander hoofdstuk.

* .Json files:
  + Appsettings.json: configuratie van connectionstring & smtpclient voor productieomgeving
  + appsettings.Development.json: configuratie van connectionstring & smtpclient voor development omgeving
  + bundleconfig.json: bundles & minifies javascript files
  + compilerconfig.json: converteert scss naar css
  + package.json: basis applicatie configuratie + NuGet dependencies beheer
* Program.cs & Startup.cs:
  + Startup logica voor applicatie (toevoegen van gebruikte services + configuratie van die services)
* Controllers
  + Verantwoordelijk voor beperkte business logica + aanbieden van views
  + Controllers voor
    - Account: authenticatie & autorisatie logica
    - Error: userfriendly errorhandling
    - Events: alle logica omtrent evenementen
    - UserProfile: CRUD logica omtrent users
* Extensions
  + ServiceExtensions: Helperklasse om configuratie van bepaalde services te groeperen & te extrapoleren uit de ‘Startup’ klasse
  + UrlHelperExtensions: Helperklasse om account confirmatie & reset links te creëren
* Views
  + Alle UI logica
  + Verder verduidelijkt in het hoofdstuk ‘[View Diagram](#_View_Diagram)’
* wwwroot
  + Statische files die aan gebruiker worden aangeboden
  + css files, javascript files & fonts

## Entity Diagram

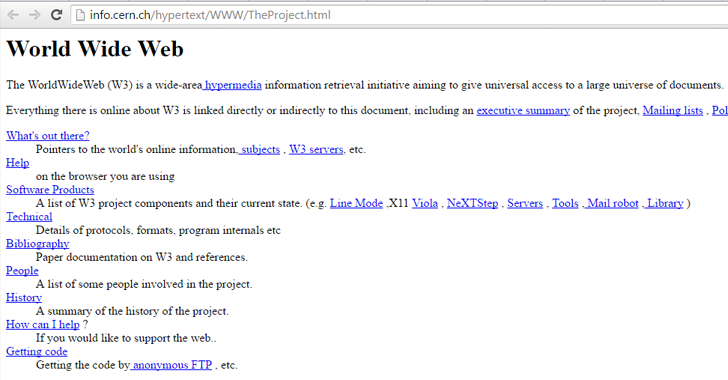
## Database Diagram

## View Diagram

# Technologische Uiteenzettingen

## Mobile First

Op de dag van dit schrijven, vierde het wereldwijde web zijn 30e verjaardag. Bij zijn ontstaan werden we verwelkomd in een wereld met ogenschijnlijk geen limiet op zijn eigen potentieel. Maar de eerste webpagina’s zagen er niet bepaald sexy uit.



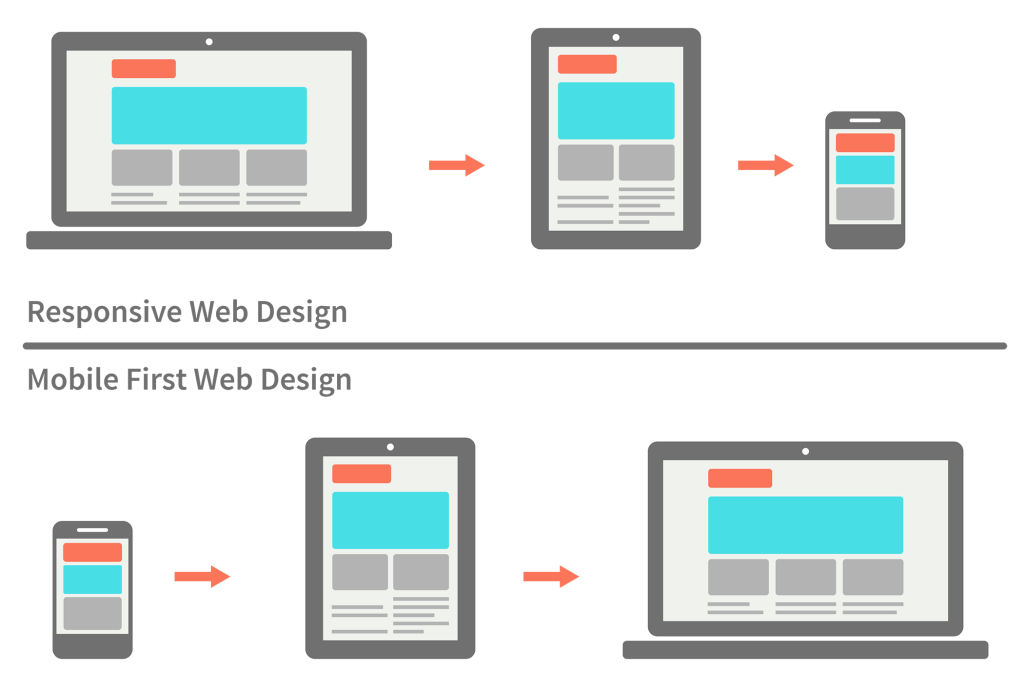
De vraag naar gebruiksvriendelijke en mooie websites kwam er toen steeds meer mensen hun weg vonden naar het wereldwijde web. Dit creëerde nieuwe uitdagingen. Naast de inhoud werd nu ook de lay-out belangrijk. En er veranderde nog meer. De manier waarop we vandaag websites bezoeken, is niet dezelfde als 30 jaar geleden. Waar websites vroeger voornamelijk via desktops of laptops werden bezocht, zien we vandaag hoe smartphones en tablets deze rol overnemen.

Als antwoord op deze trends, is men via heel wat tussenhaltes gekomen tot ‘responsive webdesign’. Websites oogden nu fris en modern en waren vlot toegankelijk vanop ieder device. Maar er was ruimte voor verbetering. Men ging er namelijk van uit dat websites vooral via een device met groot scherm werden bezocht. De lay-out van een webpagina werd bijgevolg berekend op de dimensies van een groot scherm. Pas als de website zou detecteren dat ze werd geraadpleegd via een klein scherm, zou de lay-out worden herberekend op basis van de dimensies van dit scherm.

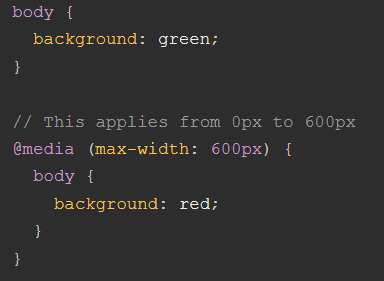
Een jammere zaak omwille van twee redenen:

1. Door de opkomst van smartphones, worden steeds meer websites bezocht door middel van devices met klein scherm.
2. Smartphones of tablets hebben doorgaans minder rekenkracht als desktops of laptops.

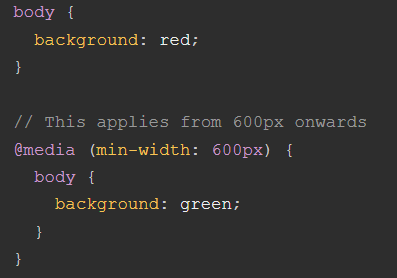
Een lay-out voor een groot scherm wordt dus vaak onnodig berekend. Als antwoord hierop, ontstond de ‘Mobile First’ filosofie waarbij devices met kleiner scherm net bevoordeeld worden. De lay-out wordt in eerste instantie berekend op kleinere schermen. Pas als de website detecteert dat een device met groot scherm de website raadpleegt, wordt de lay-out herberekend naar een groter formaat. Hierbij kan gebruik gemaakt worden van de doorgaans grotere rekenkracht van een device met groot scherm. Men draait de boel dus om.



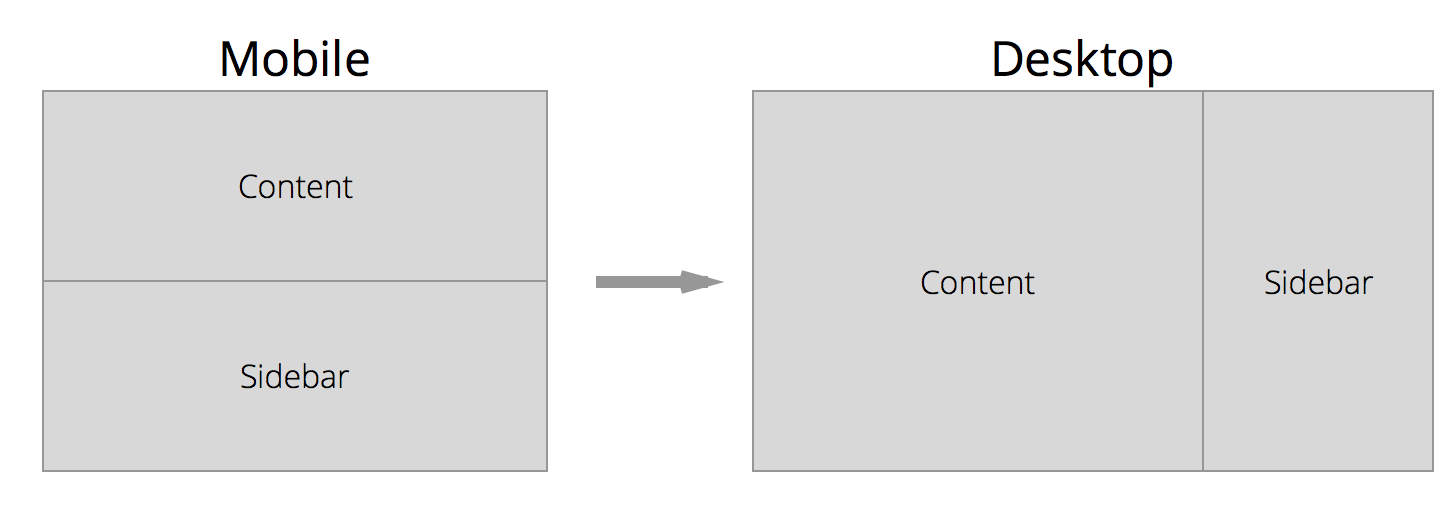
Als we vervolgens in de technische details duiken, moeten we het eerst hebben over media queries. Aan de hand van een media query wordt bepaald welke CSS gebruikt wordt afhankelijk van de dimensies van het scherm. Zo zal de achtergrond van een website door onderstaande code rood kleuren indien deze bezocht wordt door een scherm dat smaller is dan 600px.



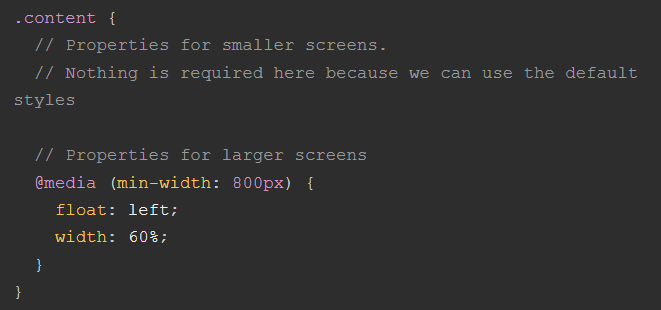
Dit is een voorbeeld van ‘Desktop First’. Bij ‘Mobile First’ keert men dit proces om. De CSS zal eerst de lay-out voor een kleiner scherm berekenen. Pas bij een breedte van 600px zal een andere lay-out berekend worden.



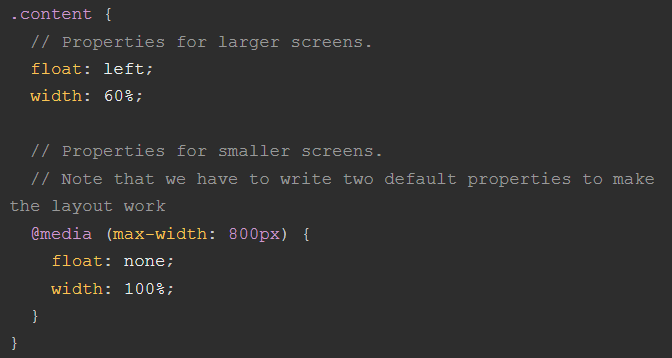
‘Mobile First’ biedt ook een voordeel voor de ontwikkelaar. Het is namelijk zo dat men bij het ontwikkelen van een mobiele user interface sneller gebruik kan maken van de default waardes van bepaalde elementen. Stel dat we een website maken waar er naast de hoofdinhoud ook een sidebar is. Het is op een kleiner scherm interessanter om deze sidebar onder de hoofdcontent weer te geven:



In het geval van een kleiner scherm gebruikt de sidebar 100% van de schermbreedte. In het geval van een groter scherm, komt de sidebar naast de hoofdinhoud te staan en zal deze pakweg 40% van het scherm innemen. Bij een ‘Mobile First’ aanpak kunnen we profiteren van de default waarde van de width property van een <div>:



Bij ‘Desktop First’ ontstaat er al sneller een situatie waar we een default waarde moeten ‘resetten’:



De ‘Mobile First’ approach bespaart ons hier 2 lijnen code. Als we deze performantie winst kunnen doortrekken naar een complexe website, kunnen we ook hier concluderen dat ‘Mobile First’ een mooi voordeel biedt.

## Services & Extensions

##### Alerts

##### Validators

##### EmailSender

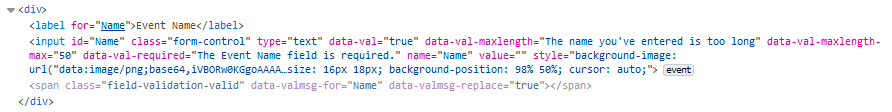
## Vraagstukken Tijdens Development

##### Timeframes toevoegen

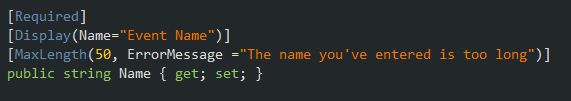
Een bijzonder complexe regio van de EventTracker applicatie is het toevoegen van nieuwe evenementen. Een evenement heeft enkele makkelijk te implementeren input velden zoals de naam van het evenement of het aantal gezochte participanten. De nieuwe MVC TagHelpers, met dank aan .Net Core, zorgen hier voor een doodeenvoudige implementering:



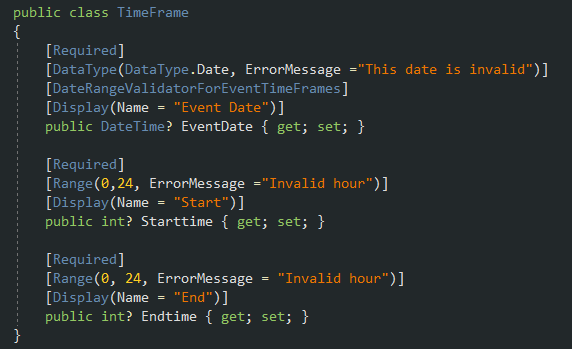
Deze TagHelpers genereren tijdens het compileren de nodige HTML voor een succesvolle modelbinding:



Hier wordt niet alleen het “Name” attribuut gegenereerd, hetgeen nodig is voor model binding, ook de “Data Annotations” waarmee de properties van het model zijn gedecoreerd, zijn omgezet naar de nodige attributen voor validatie.



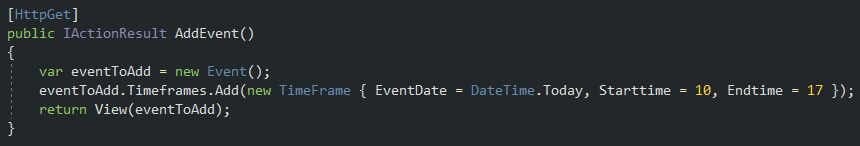
Maar niet alle properties vallen zo makkelijk te implementeren. Zo zijn er de ‘Timeframes’ van een evenement. Deze property is een “List” van het complexe type “Timeframe”. Één enkele timeframe bestaat uit een datum, start- en einduur. Elke property van een “Timeframe” is ook voorzien van enkele “Data Annotations”, waarvan zelfs 1 custom-made, namelijk [DateRangeValidatorForEventTimeFrames]:



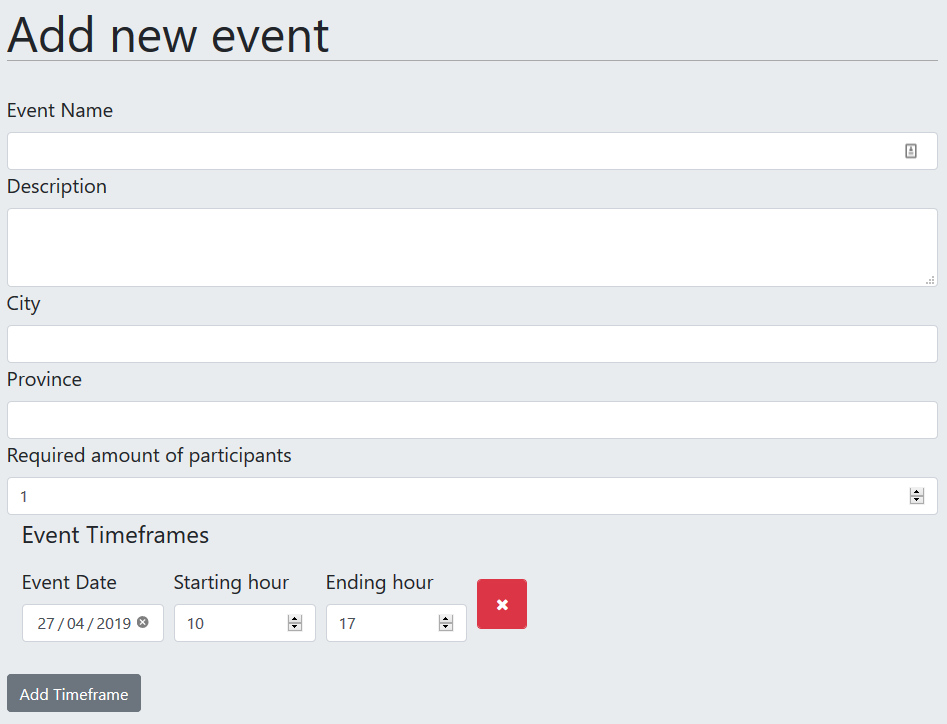
Na enkele consultaties bij onze goede vriend Google, werd duidelijk dat ook deze implementatie, mits wat extra denk- en codeerwerk, best doenbaar was. Er moet slechts één enkele variabele meegegeven worden in onze view:



Uiteraard moet de View wel voorzien zijn van een leeg “Event” waarvan reeds één “Timeframe” is geïnstantieerd. Perfect om enkele default waardes aan te leveren:



Dit alles resulteert in onderstaande view:

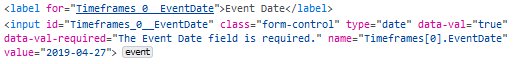


Tot nu toe loopt alles goed. Maar er is een venijnige voorwaarde verbonden met het creëren van nieuwe evenementen. Het is namelijk nooit op voorhand geweten hoeveel timeframes een evenement zal hebben. Vaak is er dat slechts één, soms zijn er dat drie of vier.

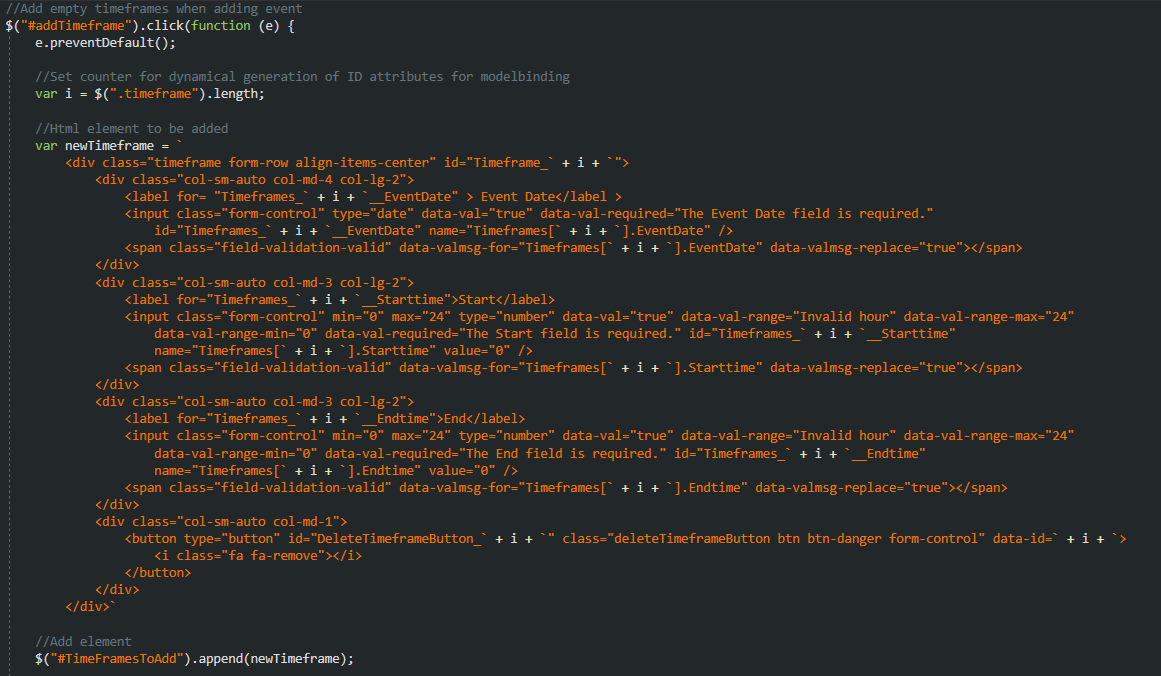
Gezien we niet op voorhand weten over hoeveel “Timeframes” een evenement zal beschikken, moeten we een gebruiker voorzien van de functionaliteit om naar believen “Timeframes” toe te voegen. Dit kan hij met de “Add Timeframe” knop. Dit genereert de nodige HTML waardoor de gebruiker zijn input kan geven.

Maar daar loopt het natuurlijk grondig mis op vlak van de nodige broodnodige validatie & modelbinding attributen die moeten ingevuld zijn. Naar welke “Timeframe” in de collectie van “Timeframes” moeten de nieuw gegenereerde input fields binden? Als we dit niet voorzien in de “Name” attributen van de input Velden, krijgen we slechts 1 “Timeframe” terug van de view, namelijk onze default “Timeframe” waarvoor een TagHelper de HTML heeft gegenereerd.

Een mogelijke oplossing hiervoor is om de door de TagHelper gegenereerde HTML te bestuderen en na te gaan of we deze HTML at runtime kunnen genereren. Deze HTML ziet er als volgt uit:



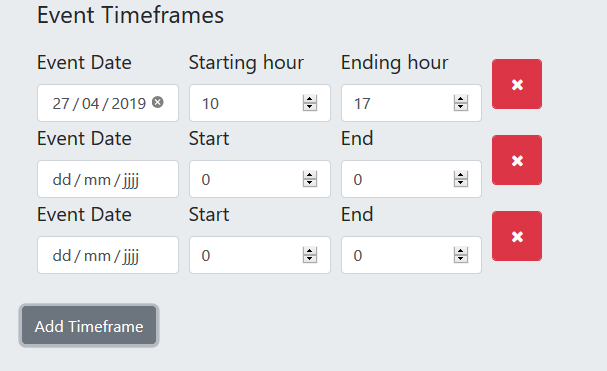
De sleutel tot het modelbinding zit hem in het “Name” attribuut. Daar zien we “Timeframes\_0\_EventDate” staat. Voor de goede verstaander: “Timeframes\_[index]\_EventDate”. Iets wat we perfect met wat sluw JavaScript werk kunnen voorzien:



Dankzij bovenstaande code gebeuren volgende dingen bij het drukken op de “Add Timeframe” knop:

* We tellen hoeveel <div> elementen er reeds zijn met de class “timeframe”. Het resultaat hiervan wordt onze index. Deze staat sowieso op 1 gezien we reeds 1 “Timeframe” hebben gegenereerd via de TagHelper.
* We creëeren de nodige HTML voorzien van alle attributen voor modelbinding en validatie. Hierbij gebruiken we onze index om het “Name” attribuut van de correcte waarde te voorzien.
* We voorzien een button om de gecreëerde HTML terug te verwijderen indien nodig.
* We plakken de nieuwe HTML achteraan de reeds voorziene HTML.

Et voila!



Maar is dit de beste oplossing voor dit probleem? Het antwoord daarop laat ik in het midden. Het was alleszins een moeizame klus om dit voor elkaar te krijgen, om nog maar te zwijgen van de afgrijselijke ‘magic string’ die wordt gebruikt om de nodige HTML te genereren.

Op Stack Overflow vinden we een alternatief waarbij de gebruiker via een aparte post scope voor “Timeframes” aan de controller duidelijk kan maken hoeveel “Timeframes” hij zou willen. Daardoor kan er in het teruggestuurde Model gebruik gemaakt worden van de nodige TagHelpers. Maar of de gebruiker het ziet zitten om daar telkens een post te moeten doen naar de server, is nog maar de vraag.

Bij de oplossing die ik heb voorzien is er quasi geen laadtijd. De JavaScript code loopt uiteraard op de client. De magic string bestaat tevens alleen maar uit attributen en elementen die tot de standaard behoort. Ook al zou men beslissen om de benaming van deze attributen of elementen te wijzigen, hetgeen me zou verbazen, vermoed ik dat de huidige browsers de ‘oude’ attributen nog jarenlang zullen ondersteunen. Ik zie dus weinig risico tot een brekende code.

En toch blijft het pijn doen aan de ogen, zo’n magic string...

##### Overposting