

FIFA Project

By TYMR



18 april 2017

TYMR

Tomasz / Youssef / Max / Remco

# Klant interview.

1. Hoe veel teams verwacht u?
   1. Max 32.
2. Wilt u dat teams zelf op uw webapp kunnen inschrijven en dat u die vervolgens kunt in het toernooi inzetten?
   1. Ja selectie moet input boxes zijn.
3. Hoeveel spelers wilt u dat er kunnen spelen?
   1. Min 4
4. Wilt u een reservespeler hebben?
   1. Min 1
5. Wilt u lijstje van alle teams die ingeschreven hebben zien?
   1. Ja
6. Wilt u dat er een speler met meeste score wordt gedisplayd op het webapp?
   1. Ja
7. Wilt u dat er een Poulstanden aanwezig zijn?
   1. Ja
8. Wilt u dat er een tabel binnen de webapp is met de Poulstanden?
   1. Ja
9. Hoe veel teams per Poul wilt u hebben?
   1. 4
10. Hoe veel Pouls wilt u hebben?
    1. 4
11. Wilt u zelf score kunnen toevoegen na afloop van de match?
    1. Ja
12. Wilt u zelf invoeren wanneer en welke teams tegen elkaar spelen?
    1. Random, met optie om zelf aan te passen.
13. Hoe veel punten moeten gegeven worden als er een team geeft gewonnen, verloren of gelijk gespeeld?

A Win = 3

B Gelijk = 2

C verlies = 1

1. Wilt u dat Poulstanden, topscoorder, tijdschema en resultaten voor iedereen zichtbaar is?
   1. Ja
2. Hoelang zal een wedstrijd duren?
   1. 2x 10 min waarbij er tussen pauze zit.
3. Welke database moeten we gebruiken voor de c# applicatie?  
    a. De van C#, dus een C# database.
4. Wat is het maximale en minimale bedrag dat je kan wedden?  
    a. Geen limiet, geen negatief getal.

Extra opmerkingen:

Bij de score de speler bijzetten. Applicatie is voor het wedden, resultaten voor het wedden wordt bekend. Wilt kunnen wedden terwijl de wedstrijd al begonnen is met een account genaamd Ninja.