Afbeelding met tekst, Graphics, grafische vormgeving, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Door:** Gillvano Linakala

**Klas:** DB04

**Versie:** 0.2

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc160616413)

[Versiebeheer 4](#_Toc160616414)

[Specificaties 5](#_Toc160616415)

[Use cases 6](#_Toc160616416)

[Use-case diagram 6](#_Toc160616417)

[UC01: Karakters bekijken 6](#_Toc160616418)

[UC02: Karakter Toevoegen 7](#_Toc160616419)

[UC03: Karakter Aanpassen 7](#_Toc160616420)

[UC04: Gamemodus toevoegen 7](#_Toc160616421)

[UC05: Nieuws toevoegen 8](#_Toc160616422)

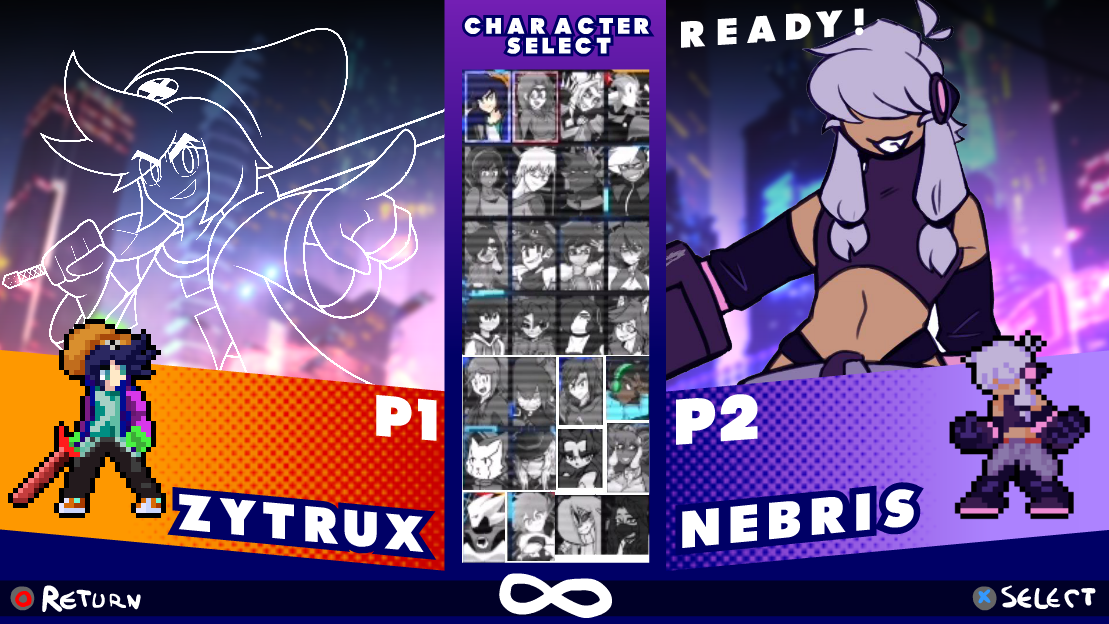
[Contextdiagram & Conceptueel model 9](#_Toc160616423)

# Inleiding

Dit document bevat alle specificaties en planningen voor het Online World League project. Online World league (O.W.L) is een vechtspel met karakters van verschillende tekenaars en content creators. Ik en een paar vrienden maken het vechtspel samen en willen er ook een site erbij hebben.

De site is voor liefhebbers van het spel dat we maken om zo meer informatie op te halen van de karakters, spelmodus en algemene nieuws van het spel.

Hieronder een paar concepten van het spel:





# Versiebeheer

Versies van de applicatie en documentatie worden in [FreeGilio/Owlsite (github.com)](https://github.com/FreeGilio/Owlsite) aangepast en bijgehouden. Ook worden er versie updates in dit document toegevoegd om te zien wat er vanaf de vorige versies aangepast zijn.

Versie 0.2:

* Concepten van het spel bij inleiding toegevoegd
* 23nieuwe specificaties toegevoegd en vorige specificaties aangepast na feedback
* 3 nieuwe use case beschrijvingen toegevoegd en specificaties aangepast na feedback
* Use case diagram toegevoegd
* Contextdiagram & Conceptueel model pagina toegevoegd

Versie 0.1:

* Voorpagina toegevoegd
* Inleiding pagina met informatie toegevoegd
* Versiebeheer pagina toegevoegd
* Specificaties pagina toegevoegd met 3 specificaties
* Use-case pagina toegevoegd met 2 Use-case beschrijvingen

# Specificaties

Hier worden alle functionele eisen voor de applicatie benoemd. Ook staan er beperkingen en kwaliteitseisen.

**FR-01**: Gebruikers moeten karakters kunnen zien op de pagina

* K-01.1: Karakters kunnen geklikt worden voor meer informatie

**FR-02**: Administratie moeten karakters kunnen toevoegen.

* B-02.1: Karakters hebben een naam, afbeelding, vechtstijl, Nieuw karakter indicatie en beschrijving.
* B-02.2: Naam en vechtstijl mogen niet leeg zijn.
* K-02.1: Nieuwe karakters krijgen een indicator te zien dat ze pas toegevoegd zijn.

**FR-03**: Administratie kunnen karakters aanpassen.

* B-03.1: Alle gegevens van de karakter kunnen aangepast worden.

**FR-04**: Administratie kunnen gamemodes toevoegen.

* B-04.1: Gamemodes hebben een naam, aantal spelers die de modus kunnen spelen, en beschrijving.
* B-04.2: Naam mag niet leeg zijn.

**FR-05**: Administratie kunnen nieuws toevoegen.

* B-05.1: Elke nieuws artikel heeft een eigen categorie
* B-05.2: Nieuws bevat titelnaam, beschrijving, afbeelding en categorie
* B-05.3: Titelnaam en beschrijving mogen niet leeg zijn
* B-05.4: Pakt een template afbeelding als er geen afbeelding in de database is ingevoerd
* K-05.1: Meest recente nieuws staat bovenaan/vooraan.
* K-05.2: Alle nieuws worden in kolommen toegevoegd.

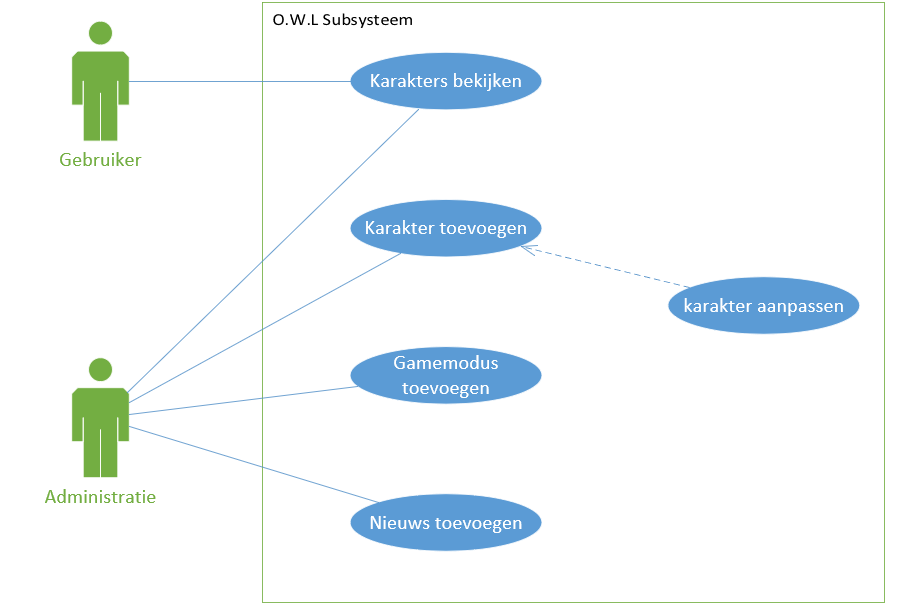
**FR-06**: Administratie kunnen nieuwe technieken voor karakters toevoegen

* B-06.1:

# Use cases

Hier komen alle use-case beschrijvingen en de use-case diagram voor O.W.L in te staan.

### Use-case diagram



### UC01: Karakters bekijken

|  |  |
| --- | --- |
| **Samenvatting** | Gebruiker bekijkt informatie op van een de karakters |
| **Actors** | Gebruiker, Administratie |
| **Aannamen** | De actor staat op de homepagina |
| **Scenario** | 1. De actor klikt op de “Characters” sub-menu 2. Het systeem brengt de actor naar de “Characters” pagina 3. De actor klikt op een van de karakters |
| **Uitzonderingen** | - |
| **Resultaat** | De gebruiker ziet nu meer informatie over de karakter |

### UC02: Karakter Toevoegen

|  |  |
| --- | --- |
| **Samenvatting** | Administratie voegt een karakter toe aan de website |
| **Actors** | Administratie |
| **Aannamen** | De actor is ingelogd op de webapp en zit op de “Characters” pagina |
| **Scenario** | 1. De actor klikt op de “Add character” knop 2. Het systeem stuurt de actor naar de karakter invoer pagina 3. De actor voert de benodigde gegevens in de velden en klikt op opslaan (Zie B-02.1) 4. Het systeem slaat de gegevens op in de database |
| **Uitzonderingen** | Niet alle benodigde gegevens zijn ingevuld. Toon een melding en ga terug naar stap 3 (B-02.2) |
| **Resultaat** | Het systeem heeft de karakter toegevoegd en wordt nu getoond op de site |

### UC03: Karakter Aanpassen

|  |  |
| --- | --- |
| **Samenvatting** | Administratie kunnen karakters aanpassen. |
| **Actors** | Administratie |
| **Aannamen** | De actor is ingelogd op de webapp en zit op de “Character” pagina |
| **Scenario** | 1. De actor klikt op een karakter 2. Het systeem stuurt de actor naar de specifieke karakter pagina 3. De actor klikt vervolgens op de aanpassen knop 4. Het systeem stuurt de actor naar de karakter aanpassen pagina (Zie B-02.1) 5. De actor voert waarbij benodigde gegevens de aanpassingen in en klikt op opslaan 6. Het systeem slaat de aangepaste gegevens op in de database |
| **Uitzonderingen** | - |
| **Resultaat** | Het systeem heeft de karakter aangepast en de aanpassingen worden nu getoond op de site |

### 

### UC04: Gamemodus toevoegen

|  |  |
| --- | --- |
| **Samenvatting** | Administratie kunnen gamemodussen toevoegen |
| **Actors** | Administratie |
| **Aannamen** | De actor is ingelogd op de webapp en zit op de “Modes” pagina |
| **Scenario** | 1. De actor klikt op de “Add mode” knop 2. Het systeem stuurt de actor naar de modus invoer pagina 3. De actor voert de benodigde gegevens in de velden en klikt op opslaan (Zie B-04.1) 4. Het systeem slaat de gegevens op in de database |
| **Uitzonderingen** | Niet alle benodigde gegevens zijn ingevuld. Toon een melding en ga terug naar stap 3 (B-04.2) |
| **Resultaat** | Het systeem heeft de gamemodus toegevoegd en wordt nu getoond op de site |

### 

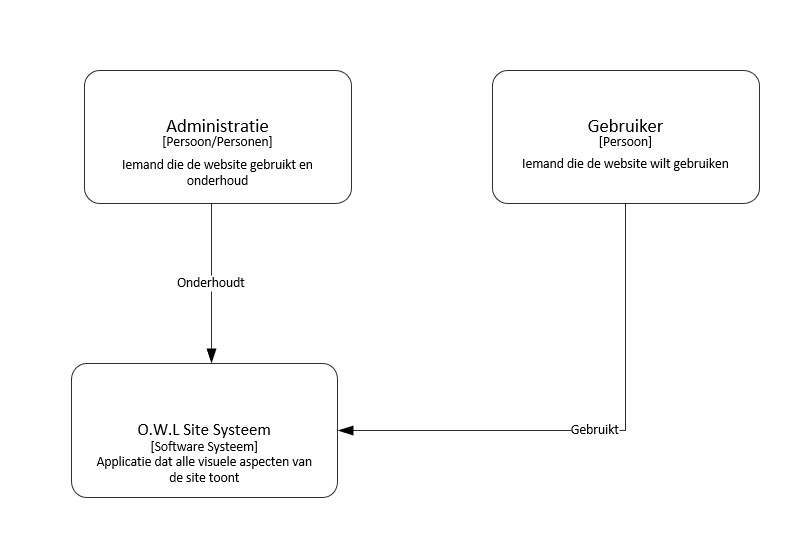
### UC05: Nieuws toevoegen

|  |  |
| --- | --- |
| **Samenvatting** | Administratie kunnen recente nieuws van het spel toevoegen |
| **Actors** | Administratie |
| **Aannamen** | De actor is ingelogd op de webapp en zit op de nieuws pagina |
| **Scenario** | 1. De actor klikt op de “Add mode” knop 2. Het systeem stuurt de actor naar de nieuws invoer pagina 3. De actor voert de benodigde gegevens in de velden en klikt op opslaan (Zie B-05.2) 4. Het systeem slaat de gegevens op in de database |
| **Uitzonderingen** | Niet alle benodigde gegevens zijn ingevuld. Toon een melding en ga terug naar stap 3 (B-05.3) |
| **Resultaat** | Het systeem heeft de nieuws artikel toegevoegd en wordt nu getoond op de site |

# Contextdiagram & Conceptueel model

Hier komt de contextdiagram als een container diagram en het conceptueel model voor meer algemene informatie over het project.

### Contextdiagram:



### Conceptueel model:

