Ticket Trade System

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Projectteam

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam en voornaam** | Volgt BE | Volgt  FE | Functie binnen het team |
| Declercq Hannes | X |  | Backend |
| Butseraen Jim | X |  | Backend |

# Deployment parameters

|  |  |
| --- | --- |
| **TFS of GITHUB?** | GitHub |
| **URL** | <https://github.com/hannesdeclercq/TicketRuilSysteem> |
| **HOSTING HEROKU** | <https://tickettrade.herokuapp.com/> |
| **INLOGGEN OP DE APP** | [gewonegebruiker@mail.com](mailto:gewonegebruiker@mail.com) - P@ssword123 |
| **INLOGGEN OP DE APP (admin)** | [administrator@mail.com](mailto:administrator@mail.com) - P@ssword123 |

# Gebruikerseisen

**Wat verwacht de gebruiker van je toepassing?**

1. Evenementen kunnen aanmaken en bekijken
2. Op basis van deze evenementen tickets kunnen aanbieden en “kopen”

**Wat zijn de drie belangrijkste elementen, die een meerwaarde bieden?**

1. Integratie van evenementen
2. Onderhandelen via chat op de evenementpagina
3. Tickets kunnen “kopen”

# Implementatie –methodiek & technologie

## FrontEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| Bootstrap | Simpel | / |
| Jade | Standaard in Express | Template language |

## BackEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| NodeJS | Verplicht | / |
| Express | Vaak gebruikt in de lessen BE | Framework |
| MongoDB | Meest voor de hand liggende keuze | NoSQL database |
| Mongoose | Simpel in gebruik | Object modeling |
| Passport | Snel opzetten | Authenticatie |
| Socket-IO | Vaak gebruikt in de lessen BE | Sockets |
| Heroku | Geen Azure subscription | Hosting |

# Planning

1. Opzetten structuur zoals gezien in de lessen
2. Modellen opzetten met mongoose (users, tickets, …)
3. Users integreren met passport (authenticatie)
4. Extra logica voor events en tickets
5. Chatbox voor ieder event (socket.io)
6. Trades, wegschrijven van verruilde tickets

# Realisatie volgens planning

1. Jim Butseraen – 11/12/2015
2. Jim Butseraen & Hannes Declercq – 17/12/2015
3. Jim Butseraen – 12/12/2015
4. Hannes Declercq – 22/12/2015
5. Jim Butseraen – 27/12/2015
6. Hannes Declercq – 28/12/2015

# Toekomstplannen of mogelijke uitbreidingen

* Private messages
* Tickets kunnen inscannen
* Betaalmethodes om effectief tickets te kunnen kopen
* Maximum percentage op doorverkoopprijs

# Succesfactoren

* Aantal gebruikers
* Aantal aangemaakte evenementen & tickets
* Aantal trades

# Conclusie

In het begin hadden we wat moeilijkheden met mongoose en jade, maar mededankzij de goede structuur hebben we goed kunnen doorwerken. Het project kan zeker nog extra features gebruiken zoals we hebben vermeld in puntje 7.