#### Routes:

## Startpagina

Op de startpagina krijgt de gebruiker drie opties:

- 1. Eenmalig SPEL STARTEN De gebruiker voert een naam in, en wordt verwezen naar wacht pagina met een unieke spelcode. Deze moet worden gedeeld met de tegenstander. De gebruiker hoeft hiervoor geen account aan te maken.
- 2. CODE INVOEREN De gebruiker kunt een spelcode invoeren en een naampje aanmaken. De uitgenodigde gebruiker (die de code invoert) mag dan meteen beginnen met de eerste ronde van het spel.
- 3. INLOGGEN Wanneer iemand een account heeft kan diegene inloggen.
  Je wordt verwezen naar een loginpagina en vervolgens de persoonlijke homepage.
- 4. REGISTREREN Wanneer iemand een account wilt, kan diegene een account aanmaken, je wordt verwezen naar registratie pagina.

### WACHTEN->

 De speler krijgt een pagina te zien met een unieke code, en een vak waar de toegevoegde deelnemer wordt weergegeven, wanneer de andere speler de code heeft ingevuld, kan de eigenaar op start spel klikken, waarna hij naar spel pagina wordt verwezen.

### SPEL START

 Wanneer de starter op start spel klikt, of de tegenstander de code heeft ingevuld, zullen ze beide naar een triviapagina verwezen worden, waar ze de eerste categorie krijgen te zien. Ze kunnen dan moeilijkheidsgraad kiezen. hierna wordt de gebruiker verwezen naar de spel pagina.

#### • SPEL

- Uit de database worden vragen gehaald en weergegeven in een form. Totdat het tijdslimiet voorbij is kunnen er punten verzameld worden door vragen te beantwoorden. Deze punten worden opgeslagen in een count. A ls er beide spelers geen account hebben, worden ze verwezen naar de SPEL START pagina om een nieuwe categorie te kiezen, de scores worden opgeslagen in een database aan de hand van het spelID. Wanneer beide spelers een account hebben, worden de spelgegevens opgeslagen in een database en worden de spelers verwezen naar de PERSOONLIJKE HOMEPAGE, waarna ze de mogelijkheid hebben om het spel op een ander moment verder te spelen.
- Als de laatste ronde is geweest, worden de gebruikers naar EINDE verwezen
- PERSOONLIJKE HOMEPAGE Eenmaal ingelogd komt de gebruiker op zijn persoonlijke homepage, hier kan hij de volgende dingen doen.
  - Spel starten
  - Doorgaan met bestaand spel
  - Highscores bewaren (deze zijn gelinked aan je accountnaam in de users database) wordt elke keer aan het einde van een spel vergeleken met de vorige highscore.

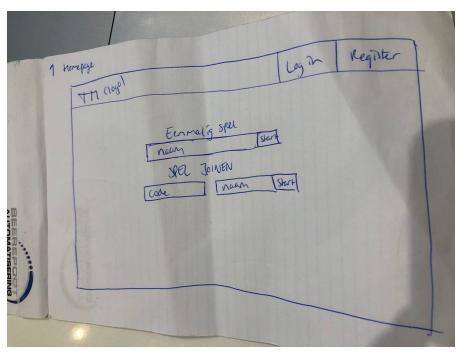
#### EINDE

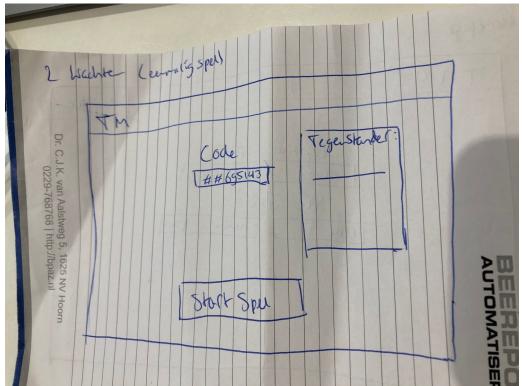
- de eindscores worden uit de database gehaald, en weergegeven in een html pagina. De gebruiker met de hoogste score wint het spel en is de triviamaster.

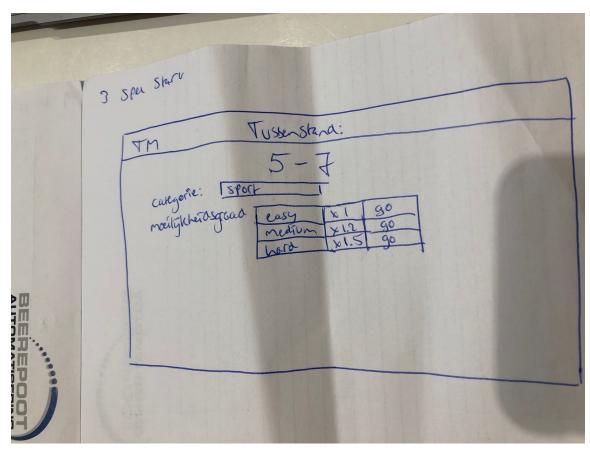
# EMAIL

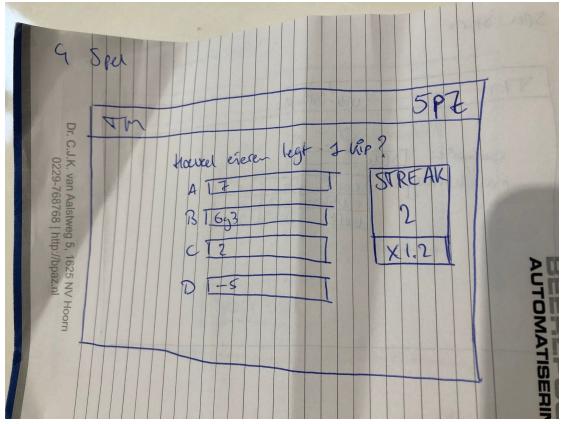
- verstuur een email, wanneer een gebruiker meer dan 24 uur niet heeft gereageerd op een spel.

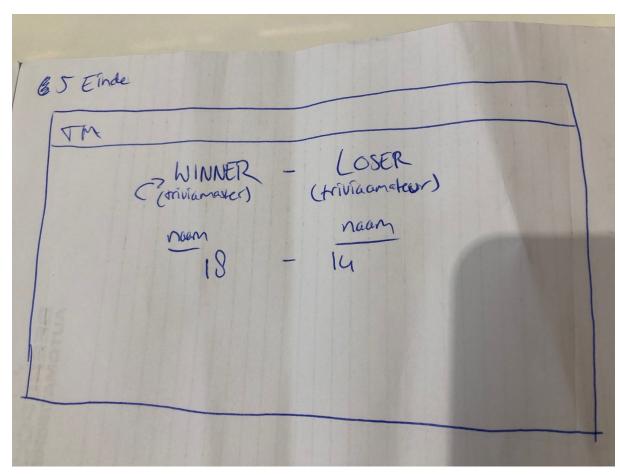
# **VIEUWS**

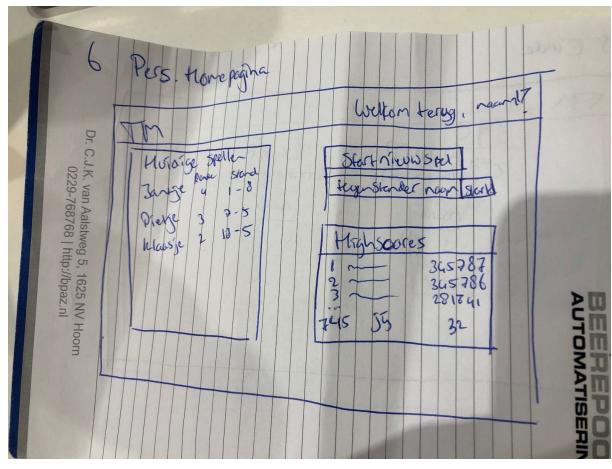












# MODELS/HELPERS

• Apology - In het geval dat er geen (correcte) informatie wordt ingevoerd zal er een error worden weergegeven.

# **PLUGINS**

- Bootstrap https://getbootstrap.com/docs/4.4/getting-started/introduction/
- Flask https://flask.palletsprojects.com/en/1.1.x/quickstart/
- Redirect <a href="https://www.fullstackpython.com/flask-redirect-examples.html">https://www.fullstackpython.com/flask-redirect-examples.html</a>
- Request https://requests.readthedocs.io/en/master/
- Session https://kite.com/python/docs/requests.Session
- Werkzeug https://werkzeug.palletsprojects.com/en/0.15.x/utils/
- Datetime <a href="https://docs.python.org/3/library/datetime.html">https://docs.python.org/3/library/datetime.html</a>