

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 spellID. 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.

VIEWS

1 homepage

TM (logo)

Log in Register

Eenmalig spel

naam Start

Spel JOINEN

Code naam Start

2 Wachten (eenmalig spel)

TM

Code

#695143

Tegenstander:

Start Spel

Dr. C.J.K. van Aalslweg 5, 1625 NV Hoorn
0229-768768 | <http://bpa.nl>

BEERPO
AUTOMATISER

3 spel start

TM

Tussenstand:

5-7

categorie:

sport 1

moelijkheidsgraad

easy	x1	90
medium	x1.2	90
hard	x1.5	90

BEEREPOOT
AUTOMATISEREN

9 spel

TM

5PZ

hoeveel eieren legt - 2 kip?

A 7

B 6,3

C 2

D -5

STREAK

2

x1.2

Dr. C.J.K. van Aalsweg 5, 1625 NV Hoorn
0229-768768 | <http://bpaz.nl>

BEEREPOOT
AUTOMATISEREN

5 Einde

TM

WINNER - LOSER
(triviamaster) (triviamateur)

naam naam

18 - 14

6 Pers. Homepagina

TM

Welkom terug, naam?

Klasse	Spellen	Rank	stand
Jonge	4	1-8	
Piege	3	9-5	
Klasse	2	10-5	

Start nieuw spel

tegenstander naam sterk

Highscores	
1	345787
2	345786
3	281841
745	32

Dr. C.J.K. van Aalsweg 5, 1625 NV Hoom
0229-768768 | <http://bpaz.nl>

BEEPERPOO
AUTOMATISEREN

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 - <https://www.fullstackpython.com/flask-redirect-examples.html>
- 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 - <https://docs.python.org/3/library/datetime.html>