Documentatie

Scoresmaster



Joshua dos Santos

Requirements

## Functional Requirements

* FR01. De tijden en clubs moeten per wedstrijd worden weergegeven.
  + K1. Deze waarden worden op een rij laten zien.
  + B1. Het laden van deze wedstrijden duurt ongeveer 5-6 seconden.
* FR02. De applicatie moet de selectie per club kunnen laten zien.
  + K1. Alle gegevens van de spelers moeten worden weergegeven
  + K2. De tekst van de nationaliteit moet de kleur van het land hebben.
* FR03. Er moet per gebruiker een persoonlijk account gemaakt kunnen worden.
  + B1. Het wachtwoord moet minimaal 8 karakters lang zijn.
  + K1. Als er niks is ingevoerd, moet het systeem een error weergeven.
* FR04. Een gebruiker moet met zijn persoonlijk account kunnen inloggen.
  + B1. Na 3 keer incorrect inloggen, moet de gebruiker 2 minuten wachten om opnieuw in te loggen.
  + K1. Als er niks is ingevoerd, moet het systeem een error weergeven.
* FR05. De applicatie moet favoriete competities per gebruiker kunnen selecteren.
  + B1. Een normale gebruiker kan maximaal 3 favoriete competities selecteren.
* FR06. De applicatie moet per land de selectie kunnen laten zien.
  + K1. De selectie wordt in een lijst weergeven op de pagina.
  + K2. De navbar wordt weergeven in de primary color van het land.
* FR07. De applicatie moet op een Profile Page de gegevens van de gebruiker en de favoriete competities laten zien.
  + K1. Het wachtwoord van de gebruiker wordt verborgen, waardoor je sterretjes gaat zien i.p.v. het wachtwoord.
  + K2. De favoriete competities worden weergeven in een lijst.
* FR08. De applicatie moet alleen wedstrijden van de favoriete competities laten zien.
  + B1. De gebruiker moet een favoriete competitie selecteren.

## Non-functional requirements

* De applicatie moet worden laten zien in een bepaalde huisstijl.
  + K1. Deze huisstijl wordt overal gebruikt.
* Er wordt gecontroleerd op incorrecte inloggegevens.
  + B1. De gebruiker kan maar 3 keer proberen in te loggen voordat er een timer aan vast zit.
* De applicatie wordt in één taal weergeven.
  + K1. Deze taal is Engels.

Use-Cases

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC01: Gebruiker toevoegen |
| Samenvatting | Na het invullen van alle gegevens wordt een gebruiker toegevoegd |
| Actors | Gebruiker, Systeem, database |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker wordt geleid naar de registratiepagina. 2. Gebruiker vult alle gegevens in. 3. Systeem checkt of alle gegevens zijn ingevuld. 4. Gegevens worden verstuurd naar database. |
| Uitzonderingen | 1. Niet alle gegevens zijn ingevuld. Toon melding en ga terug naar stap 2. |
| Resultaat | Er is een nieuwe gebruiker toegevoegd. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC02: Gebruiker Inloggen |
| Samenvatting | Na het invullen van een correcte combinatie van gegevens wordt een gebruiker ingelogd |
| Actors | Gebruiker, Systeem, database |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker navigeert naar login pagina. 2. Gebruiker vult zijn inloggegevens in. 3. Systeem checkt of er gegevens zijn ingevuld. 4. Gegevens worden vergeleken met de gegevens in de database. 5. Gebruiker wordt ingelogd. |
| Uitzonderingen | 1. Niet alle gegevens zijn ingevuld. Laat melding zien en ga terug naar stap 2. 2. Incorrecte gegevens ingevuld. Laat melding zien en ga terug naar stap 2. |
| Resultaat | Gebruiker is ingelogd. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC03: Wedstrijden laten zien |
| Samenvatting | Na het opstarten van de applicatie worden de wedstrijden laten zien. |
| Actors | API, Systeem |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker start applicatie op. 2. Systeem maakt connectie met API. 3. Systeem vraagt data van wedstrijden op aan API. 4. API haalt gevraagde data op. 5. Systeem laat alle gevraagde data zien in een List View. |
| Uitzonderingen | 1. Systeem heeft geen data gevraagd. Laat error message zien en ga terug naar stap 3. |
| Resultaat | Wedstrijden worden laten zien in List View. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC04: Selecties van clubs laten zien |
| Samenvatting | Na het klikken op “See home/away squad” wordt de selectie laten zien van de club. |
| Actors | Systeem, database |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker ziet Home Page met wedstrijden. 2. Gebruiker klikt op “See home squad”. 3. Database haalt clubID op door middel van de clubnaam. 4. Database haalt spelers met betrekkende informatie over de spelers op door middel van het ClubID. 5. Systeem laat selectie zien in een List View. |
| Uitzonderingen | Geen |
| Resultaat | Spelers + informatie over spelers wordt laten zien in een List View |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC05: Profile page per gebruiker |
| Samenvatting | Na het inloggen komt de gebruiker op de profile page met de gegevens van de gebruiker. |
| Actors | Systeem, database, gebruiker |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker logt in op login page. 2. Gebruiker wordt doorgestuurd naar Profile page. 3. Gegevens van de gebruiker worden uit de database gehaald. 4. Het systeem laat deze gegevens (wachtwoord gehashed) zien op de Profile page. |
| Uitzonderingen | 1. Gegevens kunnen niet worden opgehaald. Laat error message zien en ga terug naar stap 1. |
| Resultaat | Profile page wordt laten zien met de gegevens van de gebruiker. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC06: Favoriete competities gebruiker laten zien |
| Samenvatting | In de profile page, worden de favoriete competities laten zien. |
| Actors | Systeem, database |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker komt op profile page. 2. Gebruiker selecteert rechts van de pagina een competitie. 3. Competitie wordt toegevoegd aan favorieten in database. 4. Competitie wordt toegevoegd aan lijst op profile page. |
| Uitzonderingen | Geen |
| Resultaat | Lijst met favoriete competities worden laten zien op profile page. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | UC07: Selecties van landen kunnen zien |
| Samenvatting | Na het klikken op een land op de clubselectie view, krijg je een aparte pagina met de selectie van het land. |
| Actors | Systeem, database |
| Aannamen |  |
| Scenario | 1. Gebruiker ziet pagina met club selectie 2. Gebruiker klikt op nationaliteit van speler 3. Database haalt LandID op door middel van de land naam. 4. Database haalt spelers met betrekkende informatie over de spelers op door middel van het landID. 5. Systeem laat selectie zien in een List View. |
| Uitzonderingen | Geen |
| Resultaat | Spelers + informatie over spelers wordt laten zien in een List View |

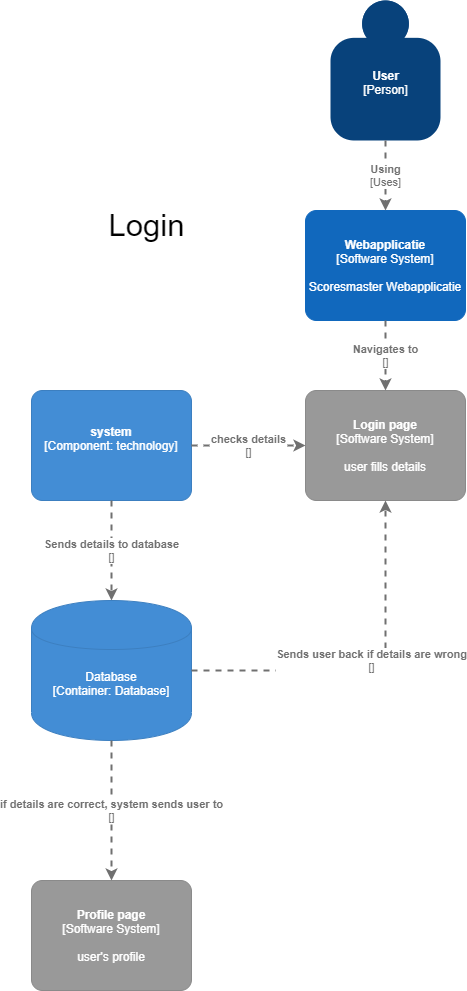
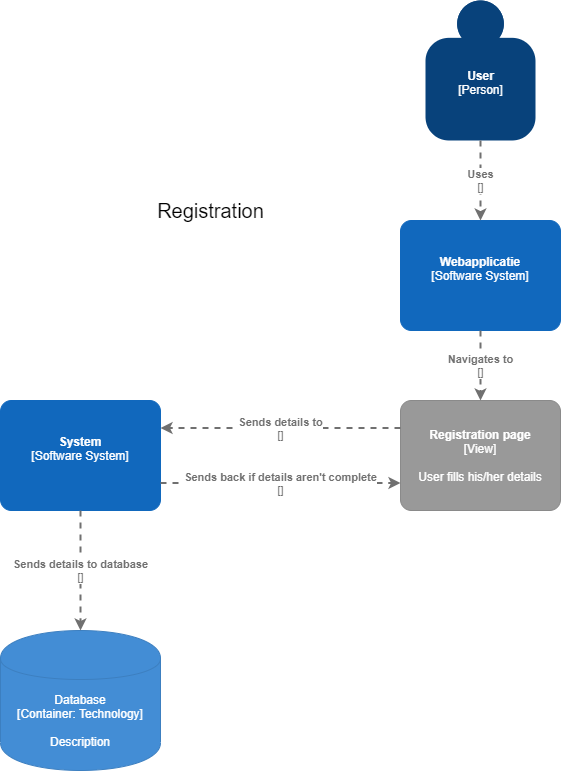
User story’s

## Gebruiker

* Als gebruiker wil ik mijn eigen account kunnen maken en hiermee in kunnen loggen.
* Als gebruiker wil ik tijden van wedstrijden kunnen zien op een pagina.
* Als gebruiker wil ik selecties kunnen zien van clubs en landen.
* Als gebruiker wil ik mijn eigen profiel kunnen zien met mijn gegevens en profielfoto.
* Als gebruiker wil ik favoriete competities kunnen selecteren en deze kunnen bekijken.

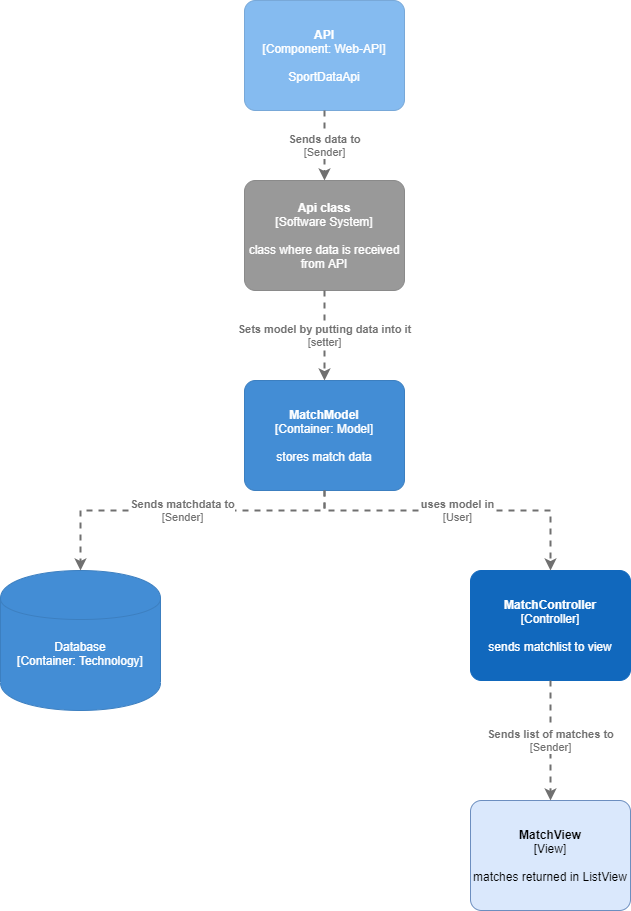
## programmeur

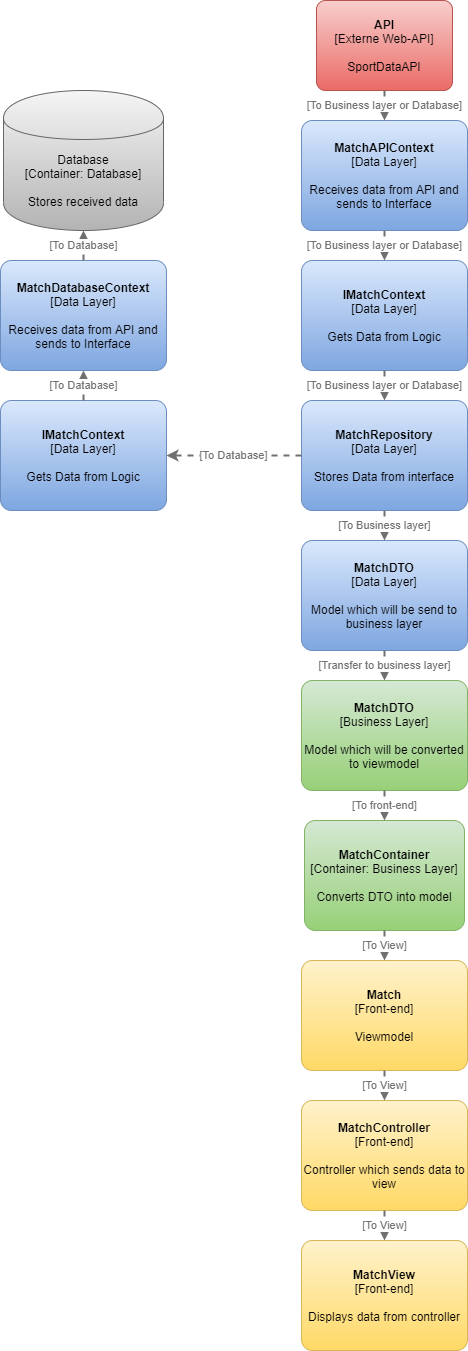
* Als programmeur wil ik dat de applicatie in een bepaalde huisstijl wordt weergegeven..
* Als programmeur wil ik dat de gegevens vanuit de API binnen maximaal 3 seconden worden weergeven.

Contextdiagrammen

ArchitectuurDiagram

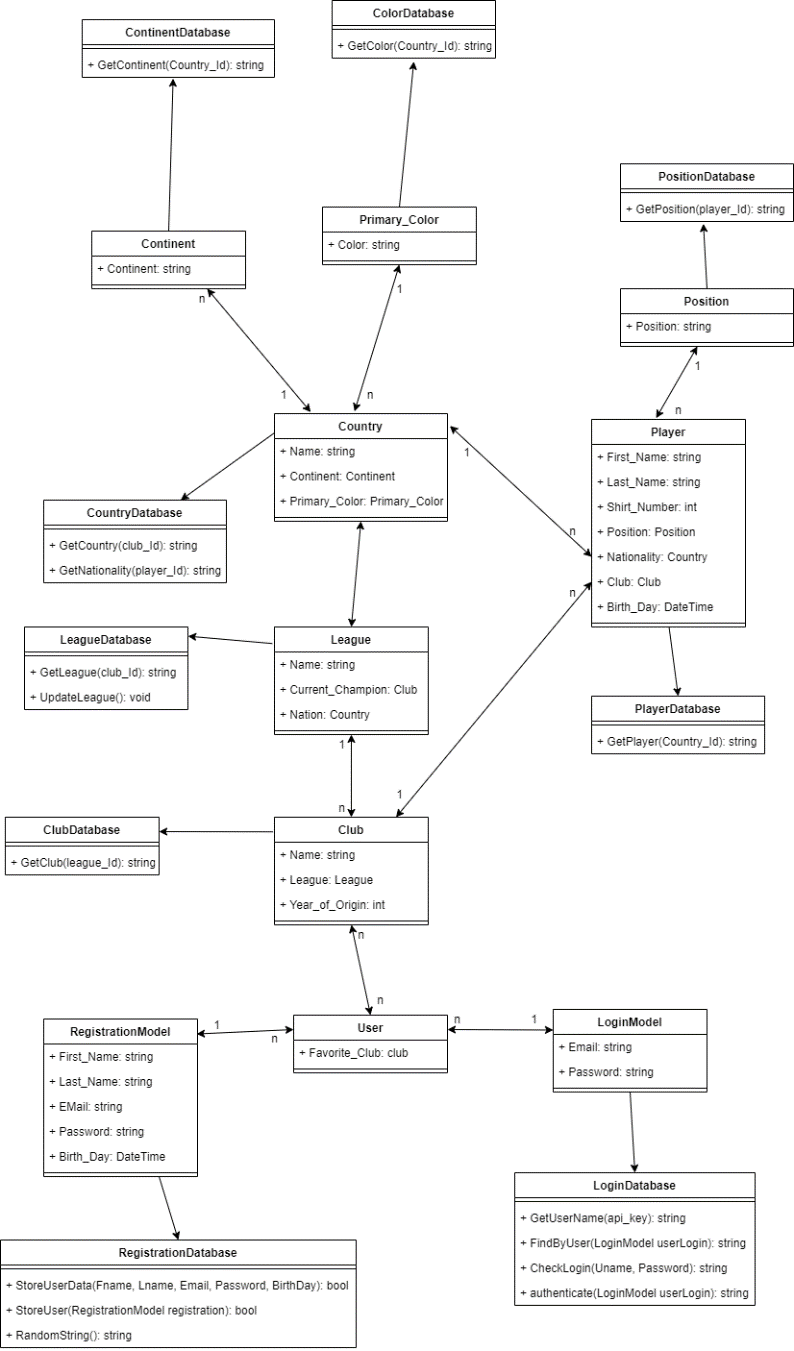
V1:

Dit Architectuur diagram is niet correct. Dit komt doordat ik hier de lagen niet goed heb gespecificeerd en ik heb bepaalde klassen niet verwerkt.

V2:

Dit is de tweede versie van mijn architectuur diagram. Deze gebruik ik ook in mijn code.

1. API-wrapper
2. DataLayer
3. BusinessLayer
4. Front-End
5. Database

Klassendiagram

Databasediagram

