

ONTWERP DOCUMENT_

I-Project 9 Eenmaal Andermaal

PrIP Groep 9
13 april 2021

INHOUDSOPGAVE

1	PRODUCT ARCHITECTURE	4
1.1	Toelichting.....	4
1.2	Architectuur.....	4
1.2.1	Hoe werkt onze architectuur voor verschillende actoren	4
1.2.2	Doelgroep beschrijving	5
1.3	Team verband	6
2	KLEUR.....	7
2.1	Kleurenschema	7
2.2	Typografie	8
2.3	Logo	8
2.4	Ontwerpstijl	9
3	NAVIGATIEN-.....	10
3.1	Navigatie balk	10
3.2	Broodkruimelnavigatie	10

Versie beheer

0.1v	Ommaak van het document.
0.2v	Architectuur: Actoren: Beschrijving toegevoegd Server: Informatie verbeterd. Lokale dev: Beschrijving toegevoegd. Doelgroep: Beschrijving toegevoegd. Design: Navigatiestructuur toegevoegd.

INLEIDING

Eenmaal andermaal is een veilingsite dat ontwikkeld wordt voor iConcepts. De applicatie heeft een rustig en betrouwbare uitstraling dat de gebruiker op hen gemak moet stellen. Gezien de crisis hebben mensen het mogelijk moeilijk om geld uit te geven. In dit document staat beschreven hoe de architectuur van de applicatie eruit ziet en hoe de webapplicatie opgebouwd gaat worden.

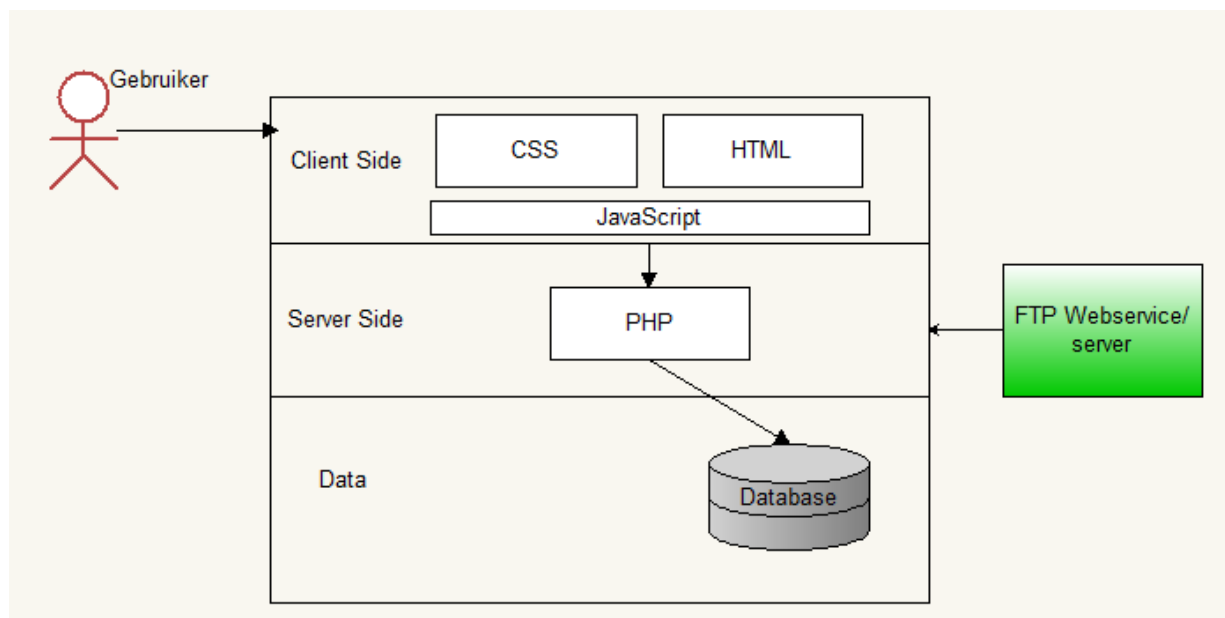
1 PRODUCT ARCHITECTURE

Bij het high level architecture is er gekeken naar wat de globale softwarecomponenten zijn. Deze componenten zijn in kaart gebracht met een architectuur design. Dit design laat zien welk softwarepakket er wordt gebruikt en waar deze voor dient.

1.1 Toelichting

Voor het maken van dit design is er met een zo globale mogelijke manier gekeken naar het proces dat Eenmaal Andermaal zal ondervinden. Dit is opgedeeld in de Client Side, Server Side en Data. Op de Client Side is alles voor de gebruiker visueel en interactief. Dit bevat dan HTML, CSS en Javascript. Op de Server Side gebeuren processen die gegevens ontvangen, en versturen naar de database. Denk aan inloggen, afbeeldingen laden en biedingen opslaan.

1.2 Architectuur



1.2.1 Hoe werkt onze architectuur voor verschillende actoren

Algemene Gebruiker/Koper

De gebruiker start via zijn desktop of telefoon zijn webbrowser op, en gaat naar de website eenmaal andermaal. De server ontvangt een verzoek vanuit de browser, en de server laat de gebruiker toe tot de website. De server legt de connectie met de database vast. Alle afbeeldingen, en informatie over veilingen als zijnde prijzen, rubrieken, beschrijvingen en prijzen. Zodra de gebruiker succesvol inlogt, worden zijn persoonlijke gegevens opgehaald uit de database. De gebruiker krijgt hierbij rechten om te bieden op veilingen, en het recht om producten te kopen

Verkoper

De verkoper start via zijn desktop of telefoon zijn webbrowser op, en gaat naar de website eenmaal andermaal. De server ontvangt een verzoek vanuit de browser, en de server laat de verkoper toe tot de website. De server legt de connectie met de database vast. Alle afbeeldingen, en informatie over veilingen als zijnde prijzen, rubrieken, beschrijvingen en prijzen. Zodra de verkoper succesvol inlogt krijgt de verkoper zijn verkopersrechten. Hiermee kan de verkoper producten plaatsen op de site. Ook kan hij deze beheren.

Beheerder

De beheerder start via zijn desktop of telefoon zijn webbrowser op, en gaat naar de website eenmaal andermaal. De server ontvangt een verzoek vanuit de browser, en de server laat de beheerder toe tot de website. De server legt de connectie met de database vast. Alle afbeeldingen, en informatie over veilingen als zijnde prijzen, rubrieken, beschrijvingen en prijzen. Zodra de beheerder met zijn speciale account inlogt, krijgt de beheerders rechten. Hiermee kan hij alle advertenties zien, alle accounts zien en ook eventuele advertenties die niet voldoen aan de richtlijnen verwijderen, of de verkoper hierop attenderen. De rechten van beheerder komen vanaf de eigenaar van de website, en dit type actor is niet voor iedereen beschikbaar.

Gast

De gebruiker start via zijn desktop of telefoon zijn webbrowser op, en gaat naar de website eenmaal andermaal. De server ontvangt een verzoek vanuit de browser, en de server laat de gebruiker toe tot de website. De server legt de connectie met de database vast. Alle afbeeldingen, en informatie over veilingen als zijnde prijzen, rubrieken, beschrijvingen en prijzen. En gast kan niet bieden, of een product kopen. Voordat de gast dit kan doen moet hij zich eerst registreren. Zodra de gast dit doet worden er om verschillende gegevens van de gast gevraagd. Denk aan adresgegevens, een telefoonnummer, een E-Mail, je nieuwe gebruikersnaam, en je nieuwe wachtwoord. Ook kan je hier inschrijven als verkoper. Hiervoor moet je je bankgegevens met verificatie via creditcard of via de post invoeren. Zodra al deze stappen zijn voltooid kan de nieuwe verkoper of koper inloggen met zijn of haar gegevens.

1.2.2 Doelgroep beschrijving

EenmaalAndermaal is voor de persoon die voorwerpen wilt gaan kopen of zijn "oude" spullen wilt gaan verkopen/veilen. Voor degene die een van onderhandelen houdt en daarbij iemand blij wilt maken met zijn voorwerp. Dit kan elke Nederlander zijn, van jong tot oud. Ook heeft EenmaalAndermaal een milieubewust plan. Hiermee hopen wij dat het milieubewuste persoon ook zich aangetrokken tot de website, en dit ons uniek maakt.

Onderdeel	Toelichting
Gebruiker	Een gebruiker is een individu of entiteit die gebruik maakt van de site Eenmaal Andermaal. Dit doet de gebruiker door een interactie te hebben met de site. Denk aan een bieding plaatsen, een advertentie plaatsen of gewoon over de site heen surfen
Client Side	De visuele kant die de klant ziet. Denk aan afbeeldingen, tekst en animaties. De (script) talen die hoor voor gebruikt worden zijn HTML, CSS en Javascript.
Data	De laag waar alle data in wordt opgeslagen, in dit geval zijn dat inlog gegevens, afbeeldingen, prijzen, persoonsgegevens, biedingen etc.
Server Side	De laag waar het processing gedeelte van de site plaats vindt, hier worden requests gestuurd naar de database voor informatie over biedingen, afbeeldingen, persoonsgegevens en prijzen. Ook wordt er van uit deze laag naar de database verzonden. De programmeertaal die hiervoor gebruikt wordt is PHP. Op de server draait de database connectie. Op de server staan alle bestanden van de website opgeslagen in de vorm van PHP bestanden, HTML bestanden, en CSS bestanden.
Webservice	De webservice die in ons geval gebruikt wordt is degene die door de HAN meegeleverd is met het I-Project. Hier wordt de site op gehost. Onze host is dus extern.
Beveiliging	Voor de beveiliging zal er gebruik gemaakt moeten worden van het tegengaan van SQL-Injectie. Dit kan door bijvoorbeeld de uploads minimaal te houden. Ook zal er gebruik gemaakt moeten worden van het https-protocol. Ook is het belangrijk dat de host een veilige verbinding heeft.

1.3 Team verband

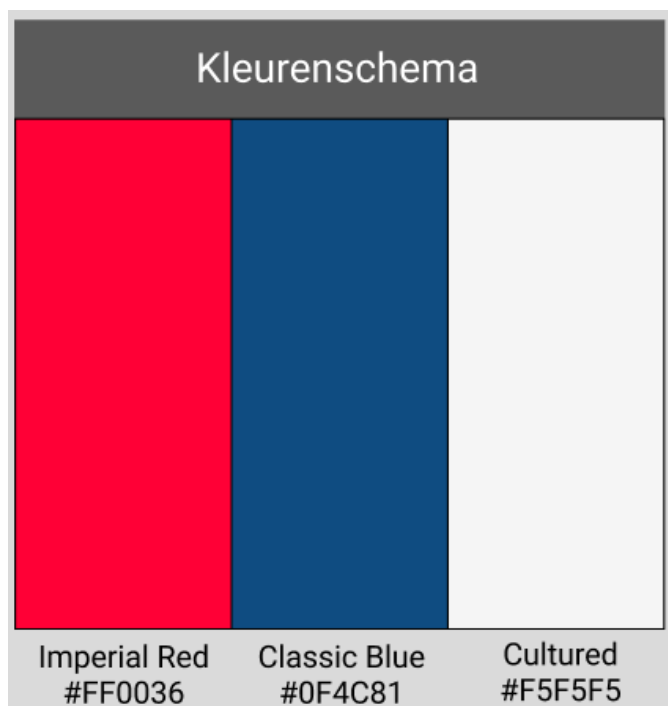
Tijdens het project wordt er gebruikt gemaakt van Visual studio code, hiermee worden HTML, CSS en PHP-elementen geschreven. Doormiddel van PHP wordt er een database connectie gelegd, zo kunnen we gegevens die in de database staan gebruiken voor onze webapplicatie. Voor het maken van deze webapplicatie zal er gebruikt gemaakt worden van een HTML/CSS framework, dit zal ons helpen met het gestructureerd bouwen van de veilingsite. Om ervoor te zorgen dat er geen misbruik gemaakt wordt van onze data zal SQL-injectie worden tegengaan. Ook zal er gekeken worden naar https (ssl) verbinding zodat de gebruikers een veilige verbinding kunnen maken met de veilingsite en zo ook met zekerheid kunnen zeggen dat ze op de juiste veilingsite zitten. De veilingsite zal worden gehost op een webserver, bij het overplaatsen van bestanden zal er gebruik worden gemaakt van het ftp-protocol. De user stories die uitgekozen zijn zullen verwerkt worden in de veilingsite, de status van deze user stories zal worden bijgehouden in een gitlab omgeving. Voor onze lokale omgeving maken wij gebruik van Visual Studio Code, een Docker Container (van WTUX), Microsoft SQL server managementstudio. Hiermee is het mogelijk om lokaal tests de draaien met onze conceptcode. En daarmee gebruik te maken van de PHP functionaliteit. Voor het delen van die code maken wij gebruik van Gitlab en van Teams. Dit werkt eenvoudig en snel.

2 KLEUR

Vanuit de casus is de opdracht gekomen om minmaal *classic blue* te verwerken als kleur. Hieromheen hebben we nog twee kleuren gezocht die gebruikt zal worden voor de ontwikkeling van de webapplicatie. Het kleuren patroon van de site bestaat uit drie hoofd kleuren. Deze kleuren zijn in onderstaande afbeelding te zien.

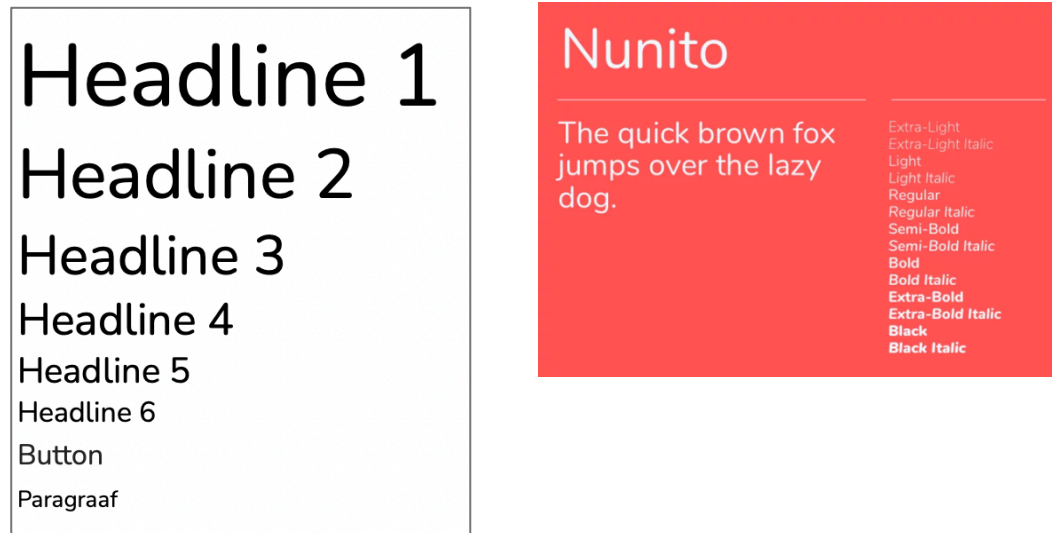
2.1 Kleurenschema

De kleuren die uit eindelijk als primaire kleuren gekozen zijn: Imperial red, Classic blue en Cultured. Ook heeft iedere kleur zijn eigen functionaliteit. Zo geeft Imperial red alle knoppen en handelingen aan die voor iedere gebruiker hetzelfde zijn (server side informatie). Denk aan een categorie lijst, het inloggen van een gebruiker, etc. Classic blue zal gebruikt worden voor alle variabele handelingen waar de gebruiker interactie mee kan hebben. Denk aan het wijzigen van profiel informatie, Het bekijken van het gebruikers profiel. Kort om alle handelingen die gericht zijn tot de gebruiker. Cultured is voornamelijk voor de achtergrond van de pagina. Door de achtergrond licht te houden behoud je een rustige toon op de webpagina. Voor de tekst dat op de pagina komt te staan gebruiken wij zwart. Denk dan bijvoorbeeld aan een product dat ter veiling is aangeboden. Deze heeft een titel, huidig bod, product omschrijvingen en de informatie van de verkoper. Iedere kleur heeft zo ook een alternatieve kleur om accenten of highlights weer te geven.



2.2 Typografie

We hebben gekozen voor het font: Nunito. Nunito is een font dat veel stijl mogelijkheden biedt, ook past Nunito goed bij onze stijlkeuzes van een rond en strak ontwerp. Hieronder zijn de verschillende maten tekst te zien.



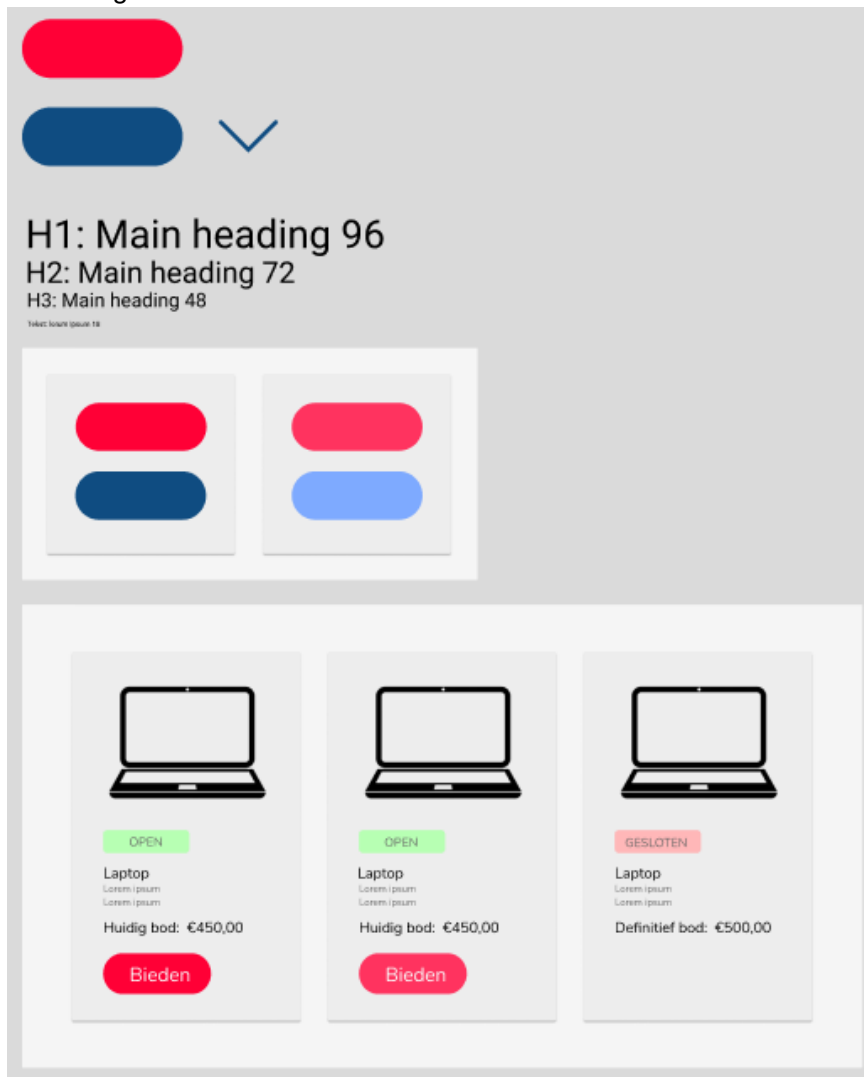
2.3 Logo

Voor de webapplicatie hebben we een potentieel logo ontworpen. Het logo representeert een veilinghamer dat op een resonatieblok slaat.



2.4 Ontwerpstijl

Voor de stijl hebben we gekozen voor een strakke lay-out met een ronde afwerking. De knoppen worden pil knoppen en de hoeken krijgen een stom randje. Zie de afbeelding hieronder voor visuele toelichting.



3 NAVIGATIEN-

De navigatie is een belangrijk aspect van de webpagina. Deze moet duidelijk en overzichtelijk zijn. In dit hoofdstuk worden de functies en het uiterlijk van de navigatie genoteerd.

3.1 Navigatie balk

De navigatiebalk(hier rechts weergegeven) dient als sidebar navigatie. Wij hebben ervoor gekozen om een sidenavigatie aan te houden, omdat dit in stroomlijn ligt met de rest van de pagina. Zo leest de pagina eenvoudiger en behoud je meer ruimte voor andere elementen.

3.2 Broodkruimelnavigatie

Broodkruimelnavigatie is een manier om een bezoeker van een webpagina duidelijk te maken waar hij zich precies bevindt website (zie afbeelding voor vb.).

Home > registreren

Vb broodkruimelnavigatie



BRONNEN

The best 30 Google Fonts for your website. (z.d.). Justinmind. Geraadpleegd op 15 april 2021, van <https://www.justinmind.com/blog/best-google-web-fonts-website/>

Coolers - The super fast color schemes generator! (z.d.). Coolers.Co. Geraadpleegd op 15 april 2021, van <https://coolers.co>

Search projects | Photos, videos, logos, illustrations and branding on Behance. (2021, 19 april). 2021 Behance. <https://www.behance.net>

Dragon1 - Architecture Diagram Definition (z.d.) Geraadpleegd op 13 april 2021, van <https://www.dragon1.com/terms/architecture-diagram-definition>

Alibaba Cloud - How to Create an Effective Technical Architectural Diagram.(2020, 10 april) Geraadpleegd op 13 april 2021, van https://www.alibabacloud.com/blog/how-to-create-an-effective-technical-architectural-diagram_596100

**OPEN UP
NEW **HAN_** UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
HORIZONS.**