**Technisch Ontwerp**

**BioCodeGaming**

datum: 16-5-2017

Versie: V 1.1

door: Damian Giese & Alex Mares

klas: IC.16AO.a

Begeleidend docent: Cees Loomans

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam: Jacob Van Brandwijk | Naam: Cees Loomans | Naam: Alex Mares & DamianGiese |
| Functie: Docent | Functie: Docent | Functie: Student |
| Datum: 16-5-2017 | Datum: 16-5-2017 | Datum: 16-5-2017 |
| Goedgekeurd (handtekening) | Goedgekeurd (handtekening)  De klant kan dezelfde persoon zijn als de docent. | Goedgekeurd (handtekening) |

**Goedkeuring**

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc482705857)

[Eisen 3](#_Toc482705858)

[Beslissingen 3](#_Toc482705859)

[Afspraken 3](#_Toc482705860)

[Grenzen 3](#_Toc482705861)

[Plan van Aanpak 4](#_Toc482705862)

[Haalbaarheidsstappen 4](#_Toc482705863)

[Over dit document 4](#_Toc482705864)

[Afkortingen 4](#_Toc482705865)

[Definities 5](#_Toc482705866)

[Gebruikte materialen 5](#_Toc482705867)

# Inleiding

Wij zijn Damian en Alex en wij maken door C# en WebDevelopment te combineren een community website met een bijbehorende applicatie. Wij willlen een interactieve en aantrekkelijke website en applicatie maken waar gebruikers met elkaar kunnen communiceren en informatie kunnen vinden. Met dit project willen wij beter worden in het schrijven van PHP en het werken met SQL DataBases.

# Eisen

Dit is een website geschreven HTML5 en PHP, gekoppelt met een MySQL database waar de gebruiker zich op zal kunnen registreren door middel van een connectie met de database en daarna ook kan inloggen. Dit doen we met PHP, we geven PHP de opdracht om de ingevulde gegevens op te slaan in de SQL database. Als de gebruiker wil inloggen dan worden de gegevens die hij in heeft gevult gecontroleerd met SQL en als de combinatie klopt wordt die doorverwezen naar de index en is ingelogt.

Als de gebruiker is ingelogt kan die ook op de forum en ermeee interacten. Alles dat op de forum staat wordt opgeslagen in de DB

De gebruiker kan naar zijn profiel gaan om al zijn informatie te zien. Ook kan de gebruiker zijn inventory zien. Dit inventory wordt opgeslagen in de DB

Daarnaast maken we ook een C# applicatie dat een mirror van de website wordt

# Beslissingen

Beschrijf hier kort:

* Waarom het op deze manier opgelost gaat worden

# Afspraken

Hier volgen enkelen regels die wij vast gesteld hebben.

* Damian is onze project leider
* De heer Loomans is onze toegewezen project begeleider
* Op 22 juni 2017 leveren wij een werkende versie van het project op.
* 15 mei 2017 beginnen wij met coderen.
* Op iedere dag werkafspraken maken.

# Grenzen

Wat word er WEL gemaakt:

* Een register system
* Login
* Forum
* Applicatie
* Download page voor applicatie
* Customer support
* Acount page(gebruiker gegevens)
* News feed

Wat word er **Niet** gemaakt:

* De gebruiker kan de website design niet zelf veranderen

# Plan van Aanpak

Nadat we klaar zijn met het documenteren van ons project gaan we beginnen met het maken van de database waar alles in komt te staan. Als we dit gedaan hebben gaan we eerst een aantrekkelijke maar overzichtelijke HTML design maken. Dan beginnen we aan het register en login systeem. Dit doen we door de website te koppelen aan de gemaakte database. Hierdoor worden alle gegevens die worden opgehaalt uit het registreren opgesagen en kunnen worden opgehaalt voor het inloggen. Wachtwoorden worden geéncrypt met een SHA1 encryption. Vervolgens gaan we aan de slag met het maken van de forum. Ook dit wordt allemaal opgeslgen in de SQL database. Daarna begint Damian te werken aan de customer support en Alex aan de mirror applicatie in C# van de website. Nadat de applicatie klaar is weergeven we deze op de website om te downloaden.

## Haalbaarheidsstappen

Eerst testen we de connnectie tussen de Database en de website die we gemaakt hebben met PHP.

# Over dit document

## Afkortingen

|  |  |
| --- | --- |
| Afkorting | Omschrijving |
| SQL | Structured Query Language |
| PHP | Hypertext Preprocessor |
| HTML | HyperText Markup Language |

## Definities

|  |  |
| --- | --- |
| Definitie | Omschrijving |
| Showstopper | Technisch onderdeel van een ontwerp dat er voor kan zorgen dat de totale haalbaar heid van het project in gevaar komt. Het is belangrijk dat de eerst de showstoppers geïdentificeerd worden en getest worden.  Voorbeeld: als een apparaat bestuurd moet worden vanuit een PC maar de communicatie werkt niet tussen PC en apparaat, zal het dus nooit vanuit een PC bestuurd kunnen worden. Oplossing: eerst dit testen, dan pas naar de volgende stap. |
| database | Een database, gegevensbank of databank is een digitaal opgeslagen archief, ingericht met het oog op flexibele raadpleging en gebruik. Databases spelen een belangrijke rol voor het archiveren en actueel houden van gegevens bij onder meer de overheid, financiële instellingen en bedrijven, in de wetenschap, en worden op kleinere schaal ook privé gebruikt. |

## Gebruikte materialen

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel | Omschrijving |
| laptop | Hardware om alle software op te runnen |
| gitkraken | Software om samen te werken met andere aan hetzelfde project. |
| sublime | Software om HTML, CSS en PHP code te schrijven. |
| Visual studio | Software om apps te maken. |
| USB webserver | Softare om een local server te hosten. |
| Adobe Illustrator | Software om te tekenen. |
| Adobe Photoshop | Software om afbeeldingen te manipuleren of te verbeteren |