**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) | 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

Onze proftaak bestaat uit een website geschreven in HTML5 en PHP die gekoppelt is met een MySQL database waar de gebruiker zich op kan registreren en inloggen door middel van een database connectie. 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 worden de gegevens die hij in heeft gevult gecontroleerd met een SQL injectie. Wanneer de gebruikers naam en wachtwoord gevonden kunnen worden in de database wordt je ingelogt.

Als de gebruiker ingelogt is kan hij op de forum posten en dergelijke. Alles in de forum wordt opgehaald en opgeslagen in de database.

De gebruiker kan naar zijn profiel gaan om al zijn informatie te zien. Daarnaast kan de gebruiker ook zijn inventory zien. De inventory wordt opgehaald uit de database.

Ten slotte maken we ook nog een applicatie die dezelfde functionaliteiten heeft als de website.

# Beslissingen

We kiezen voor een login system zodat niet iedereen op de forums kan posten zonder eerst een account aan te maken en ook voor de veiligheid van de gebruikers op de website. Ook ziet het er netjes uit en kan de gebruiker zijn informatie terug vinden op de gebruikers account page.

We hebben gekozen om een forum bij de website te maken zodat mensen makkelijk met elkaar kunnen praten zonder complexe technieken te gebruiken.

We maken er een applicatie bij zodat we meer C# leren en dan kan je ook makkelijker bij de website.

We hebben ook voor costumer support gekozen omdat we zo vlug mogelijk willen weten als er een bug of fout is zodat we deze zo vlug mogelijk kunnen verhelpen

# 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.

daarna kijken we als de informatie die wordt ingevult bij het registreren ook wel wordt opgeslagen

vervolgens kijken we ook als de opgeslagen informatie kan worden opgehaalt, gecheckt en goedgekeurt voor login. Als alle informaite goed wordt ingevult dan ben je ingelogt

# 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. |
| Microsoft office | We gebruiken microsoft office voor de documentatie van ons project |
| Adobe Illustrator | Dit is een beeldbewerkingsprogramma die we gebruiken bij het maken van de logo |
| Adobe Photoshop | Software om afbeeldingen te manipuleren of te verbeteren die we gebruiken bij het maken van het logo |