CompetitionManager

# Inhoudsopgave

Contents

[Inhoudsopgave 2](#_Toc160616561)

[Doel 3](#_Toc160616562)

[Gebruikers 3](#_Toc160616563)

[Concurrenten 3](#_Toc160616564)

[Requirements 4](#_Toc160616565)

[Use-cases 5](#_Toc160616566)

[UC01: Actor wil stand van competitie zien 5](#_Toc160616567)

[UC02: Actor wil komende of afgelopen wedstrijden bekijken 5](#_Toc160616568)

[UC03: Spelers willen persoonlijke data kunnen zien 5](#_Toc160616569)

[Conceptueel model 7](#_Toc160616570)

[UI-schetsen 8](#_Toc160616571)

# Doel

Zoals veel anderen heb ook ik mijn hele leven gevoetbald. Ik heb van mijn kinds af aan altijd gevoetbald, maar op jonge leeftijd heb ik nooit nagedacht over het regelen van alles. Sinds een paar jaar ben ik veel bezig geweest met hoe dingen op de achtergrond geregeld werden. Hierdoor ben ik erachter gekomen hoe onduidelijk alles op dit moment werkt binnen mijn vereniging. Op het moment dat je wilt kijken naar iets voor de club zit je in een bepaalde omgeving. Als je dan voor je eigen team iets wilt bekijken moet je eerst naar een hele andere omgeving. Dit is voor de eindgebruiker erg ingewikkeld. Voetbal.nl is in Nederland dé plek om dingen te vinden van je competitie. Het doel van mijn applicatie is om dit zelf ook te implementeren.

Met het maken van een eigen applicatie wil ik ervoor zorgen dat alle data die normaal alleen binnen Voetbal.nl staat ook daarbuiten gebruikt kan worden. Door een eigen applicatie te maken met een database is het mogelijk voor een club om al hun wedstrijden in een centrale plek te staan en dit te blijven updaten. Als dit dan bij de clubs ligt kunnen zij dit implementeren in hun eigen omgeving en hoeft hier niet tussen gewisseld te worden.

# Gebruikers

Per club is er iemand die dit bij moet houden, dit zal in dit geval een admin zijn. Deze persoon houdt zich bezig met beheer en zal alle data invoeren, wijzigen en verwijderen.

Per club zijn er veel verschillende gebruikers: spelers, trainers, ouders en andere vrijwilligers.

Voor spelers is het belangrijk dat ze snel alle dingen kunnen zien die horen bij uitslagen en hun competitie. Zij zijn hierin grotendeels hetzelfde als ouders en willen zien hoe zij ervoor staan vergeleken met de rest.

Voor trainers is het belangrijk dat ze een bepaald beheer hebben. Zo kunnen zij dingen invoeren als goalmakers en kaarten. Voor hen is het beheer van veranderen van teamindelingen niet belangrijk. Verder is voor deze groep het zien van de competitie net zo belangrijk als voor de spelers.

Voor vrijwilligers, zoals scheidsrechters is het belangrijk om hun eigen schema te zien. Zij hoeven weinig te zien van competities, omdat zij daar weinig belang bij hebben.

# Concurrenten

Zoals eerder genoemd is Voetbal.nl de marktleider in Nederland op het gebied van voetbalcompetities. Zij hebben nagenoeg geen concurrentie, omdat heel Nederland gebruik maakt van hun diensten. Hierom is het belangrijk om dit als “basis” te pakken en te kijken waar en hoe ik kan verbeteren.

# Requirements

**FR-01** De gebruiker wil zien hoe ze ervoor staan in de competitie

T-01.1 Data van de competitie moet opgehaald worden uit een database (filter op benodigde gegevens).

F-01.2 Data moet worden getoond op een goed leesbare manier.

**FR-02** De gebruiker wil toekomstige/afgelopen wedstrijden bekijken

T-02.1 Data van de wedstrijden moet opgehaald worden uit een database.

T-02.2 Moet gekeken worden of er een bijbehorend rijschema is meegeleverd.

F-02.3 Data moet worden weergegeven op een duidelijke manier, zonder grote invloed van het rijschema.

**FR-03** Spelers willen persoonlijke data kunnen zien (goals kaarten etc.)

T-03.1 De database moet een manier hebben om data van spelers op te kunnen slaan en dit op te halen.

T-03.2 Speler moet zijn data kunnen vergelijken met anderen.

T-02.3 Er moet een manier zijn om data van spelers in te voeren via een (beveiligde omgeving).

**FR-04** De beheerder (trainer) wil gegevens aanpassen

T-04.1 Er moet een systeem worden gemaakt, dat de trainer toestemmingen geeft die spelers en ouders niet hebben.

F-04.2 Er moet een goed en duidelijke interface komen voor het aanpassen van gegevens.

**FR-05** Ouders willen informatie van hun kind veranderen, of spelers van zichzelf.

T-05.1 Er moet een systeem komen dat ouders ook bepaalde toestemmingen geeft.

F-05.2 Er moet een logische omgeving komen voor het aanpassen van persoonsgegevens.

|  |  |
| --- | --- |
| **Must** | **FR-01** De gebruiker wil zien hoe ze ervoor staan in de competitie  T-01.1 Data van de competitie moet opgehaald worden uit een database (filter op benodigde gegevens).  F-01.2 Data moet worden getoond op een goed leesbare manier.  **FR-02** De gebruiker wil toekomstige/afgelopen wedstrijden bekijken  T-02.1 Data van de wedstrijden moet opgehaald worden uit een database.  **FR-03** Spelers willen persoonlijke data kunnen zien (goals kaarten etc.)  T-03.1 De database moet een manier hebben om data van spelers op te kunnen slaan en dit op te halen. |
| **Should** | T-02.2 Moet gekeken worden of er een bijbehorend rijschema is meegeleverd.  F-02.3 Data moet worden weergegeven op een duidelijke manier, zonder grote invloed van het rijschema.  T-03.2 Speler moet zijn data kunnen vergelijken met anderen.  T-03.3 Er moet een manier zijn om data van spelers in te voeren via een (beveiligde omgeving).  **FR-04** De beheerder (trainer) wil gegevens aanpassen  T-04.1 Er moet een systeem worden gemaakt, dat de trainer toestemmingen geeft die spelers en ouders niet hebben.  F-04.2 Er moet een goed en duidelijke interface komen voor het aanpassen van gegevens. |
| **Could** | **FR-05** Ouders willen informatie van hun kind veranderen, of spelers van zichzelf.  T-05.1 Er moet een systeem komen dat ouders ook bepaalde toestemmingen geeft.  F-05.2 Er moet een logische omgeving komen voor het aanpassen van persoonsgegevens. |

# Use-cases

## UC01: Actor wil stand van competitie zien

Spelers, ouders en trainers willen graag zien hoe ze het doen binnen hun competitie. De applicatie moet hier een simpel en goed beeld van geven. Dit kan de actor doen door gebruik van deze use-case.

| ***Naam*** | **UC01: Competitie bekijken** |
| --- | --- |
| *Samenvatting* | Actor kan de actuele stand van haar competitie bekijken |
| *Actors* | Speler, ouder en trainer |
| *Aannamen* | Er is geen beveiligde omgeving en alle actoren zien in essentie hetzelfde |
| *Scenario* | Actor gaat naar de pagina “competitie” en vult team in/kiest eigen team. Het systeem haalt de data over de gekozen competitie op en geeft die weer |
| *Resultaat* | De actor krijgt een duidelijk beeld van de gekozen competitie |

## UC02: Actor wil komende of afgelopen wedstrijden bekijken

Om een planning te maken is het voor alle betrokken partijen belangrijk om te zien wat er de komende tijd van ze verwacht wordt. Hierom is het belangrijk om een functie te maken die een overzicht weergeeft van de komende wedstrijden. Ook is het goed om terug te kunnen kijken in de planning.

| ***Naam*** | **UC02: Schema weergeven** |
| --- | --- |
| *Samenvatting* | Actor wil een schema zien van de komende wedstrijden |
| *Actors* | Speler, ouder en trainer |
| *Aannamen* | Er is geen bijbehorend rijschema beschikbaar |
| *Scenario* | Actor navigeert naar de “programma” pagina. Systeem vraagt voor het invullen van een team. Actor vult team in en krijgt een schema te zien |
| *Resultaat* | Actor krijgt een overzicht van de planning |

## UC03: Spelers willen persoonlijke data kunnen zien

Binnen een team is het leuk om te kunnen kijken hoe spelers tegen elkaar op gaan. Hierom is het interessant om persoonlijke data te kunnen zien, zoals goals en kaarten. Om dit te bewerkstelligen moet voor iedereen data opgeslagen worden en opgehaald kunnen worden. In dit geval zal dit via een aparte persoonlijke omgeving zijn.

| ***Naam*** | **UC03: Persoonlijke data opvragen** |
| --- | --- |
| *Samenvatting* | Actor wil persoonlijke data opvragen |
| *Actors* | Speler |
| *Aannamen* | Er is al ingelogd en het systeem is bekend met de persoon |
| *Scenario* | Actor navigeert naar persoonlijke pagina. Systeem vraagt data op uit de database en laat deze zien. (Actor selecteert vergelijk optie, systeem geeft aan wat het gemiddelde is van het team) |
| *Resultaat* | Speler ziet persoonlijke data en kan vergelijkingen treffen met teamgenoten |

# Conceptueel model

A diagram of a team

Description automatically generatedHieronder is mijn conceptueel model te zien. Zoals te zien valt is alles verbonden aan een team. Een team bestaat uit spelers, waar dingen aan verbonden zijn als naam, positie en andere data. Deze data zijn nog onbepaald maar zal later extra functies kunnen vormen. Een speler heeft (soms) een ouder. Deze ouder kan als de speler nog jong is extra rechten hebben. Elk team heeft een trainer. Deze trainer heeft eigen data en zal een login hebben om later mogelijk bij een beveiligde omgeving te komen. Mochten er meerdere trainers zijn, dan kunnen deze nog een bepaalde rol krijgen.  
Aan de andere kant heb je de wedstrijden. Een wedstrijd heeft een datum, locatie en uitslag. Ook bestaat een wedstrijd uit 2 teams. Verder heeft een competitie een verzameling van teams en is deze op een bepaald niveau.

# UI-schetsen

Omdat ik zelf niet enorm geïnteresseerd ben in het ontwerpen en hier niet de fantasie voor heb, heb ik voetbal.nl als basis genomen. Uit cijfers blijkt dat rood veruit de meest gekozen kleur is voor (amateur) clubs. Om deze reden heb ik rood als basis genomen, in plaats van het groen.

A screenshot of a phone

Description automatically generated