Analyse

Analyse persoonlijk project

Tijn van Veghel

2020

# Inleiding

Dit bestand is het analyse document voor het persoonlijk project van semester 2

Mijn doel voor dit project is een website maken waar, gamers die genoeg hebben gehad van het matchmaking systeem van hun favorieten spel, een nieuwe manier hebben om lobbies te vinden. Dit kunnen ze doen door samen met een team of solo een competitie of toernooi te joinen. Ook kunnen de spelers een profiel opstellen waar teamleiders of organisaties kunnen zien of ze geschikt zijn voor hun team. Dit helpt de spelers die moeite hebben met teams vinden, om toch groepen/teams te joinen en daardoor toch de mogelijkheid krijgen om mee te doen aan toernooien.

Contents

[Inleiding 0](#_Toc51161355)

[Requirements 3](#_Toc51161356)

[Legenda 4](#_Toc51161357)

[Context 5](#_Toc51161358)

[Use cases 6](#_Toc51161359)

[Conceptueel model 11](#_Toc51161360)

[UI schetsen 12](#_Toc51161361)

[Login 12](#_Toc51161362)

[Home 12](#_Toc51161363)

[Competitie 13](#_Toc51161364)

[Team 13](#_Toc51161365)

[Join Team 14](#_Toc51161366)

[Toernooien 14](#_Toc51161367)

[Profiel 15](#_Toc51161368)

[Test plan 16](#_Toc51161369)

[Test Matrix 19](#_Toc51161370)

# Requirements

FR-01 De spelers moeten hun eigen statistieken in kunnen zien.

K01-01 Statistieken moeten per spel kunnen worden weergegeven.

K01-02 Statistieken moeten automatisch door berekend worden op wins en losses

K01-03 Statistieken bestaan uit: Kills, Deaths, Wins, Losses, Headshots, Rounds won, Rounds lost

B01-01 Statistieken worden alleen gesorteerd op maand, jaar en all time.

FR-02 De spelers moeten een eigen account kunnen maken.

K02-01 Account moet bestaan uit: Naam, Beschrijving, Leeftijd, Land van herkomst, Gesproken talen en Inloggegevens.

B02-01 Een naam kan maar een keer gebruikt worden.

FR-03 De spelers moeten een team kunnen joinen.

K03-01 Het team kan op privé staan, in dit geval wordt er een verzoek gestuurd.

B03-01 Er zit een maximaal aantal spelers aan een team, dit maximum verschilt per game waarin het team is ingeschreven.

B03-02 De speler moet voldoen aan de eisen van het team.

FR-04 De spelers moeten een competitie kunnen joinen.

B04-01 Spelers kunnen competities alleen zelf joinen en niet met andere spelers

B04-02 Spelers kunnen maar aan een competitie tegelijk meedoen.

FR-05 De teamleiders moeten een team aan kunnen maken.

K05-01 Team moet bestaan uit: naam, beschrijving, land van herkomst, gesproken taal, minimum Elo in de desbetreffend game en minimumleeftijd.

B05-01 Het team moet Openbaar of Privé zijn.

FR-06 De teamleiders moeten de profielen van spelers kunnen zien.

B06-01 De teamleiders kunnen alleen de statistieken, in-game naam, Leeftijd, Land van herkomst en gesproken taal zien.

FR-07 De teamleiders moeten competities kunnen joinen als team.

B07-01 Teams kunnen alleen competities joinen als het team volledig gevuld is.

B07-02 Teams kunnen alleen competities joinen in een bepaalde elo klassement.

B07-03 Teams kunnen maar aan een competitie tegelijk meedoen.

FR-08 De organisaties moeten toernooien kunnen hosten.

K08-01 Een competitie moet bestaan uit: Game waarin hij gehouden wordt, Maximaal aantal spelers en prijs.

FR-09 De organisaties moeten de mogelijkheid hebben om teams te werven.

B09-01 De teams moeten de werving accepteren.

FR-10 De gebruikers moeten om een admin kunnen vragen tijdens een wedstrijd.

B10-01 De admin kan alleen aangevraagd worden door iemand in de wedstrijd.

FR-11 De spelers moeten hun accounts kunnen linken aan hun ingame profielen.

K11-01 Spelers moeten hun profielen kunnen linken aan: Steam, Battle.net, Riot Games, Epic games en Origin.

FR-12 Een organisatie kan zich registreren op de website

K12-01 Een organisatie moet bestaan uit: Naam, Beschrijving en Land van herkomst.

FR-13 Aan het einde van een wedstrijd kan het resultaat van de wedstrijd ingevoerd worden

K13-01 Er is de mogelijkheid om het resultaat door te sturen doormiddel van een foto

B13-01 Het resultaat moet minimaal bestaan uit: Score van beide teams

FR-14 Een speler moet zijn profiel aan kunnen passen

K14-01 Profiel moet bestaan uit: Naam, Beschrijving, Leeftijd, Land van herkomst en Gesproken talen.

FR-15 Een gebruiker moet in kunnen loggen

K15-01 Het wachtwoord moet niet zichtbaar zijn tijdens het inloggen

## Legenda

Must have = Rood

Should have = Geel

Could have = Groen

# Context

A picture containing device

Description automatically generated

# Use cases

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 1: | Een speler bekijkt zijn statistieken FR-01 |
| Actor | De Speler |
| Precondition | * Er is een account aangemaakt * De actor is ingelogd |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan van welk spel hij zijn statistieken wil zien 2. Het systeem slaat dit op 3. De actor geeft aan van welk tijdsperiode hij zijn statistieken wil zien 4. Het systeem laat een pagina zien |
| Result | De speler zijn statistieken zijn weergegeven |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 2: | Een speler maakt een account aan FR-02 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * De actor is ingelogd |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan wat zijn Naam, Beschrijving, Land van herkomst en gesproken talen zijn. En geeft aan wat zijn inloggegevens zijn. (Altenative flow 1.) 2. Het systeem slaat dit op |
| Result | Het profiel is aangemaakt |
| Alternative flow | 1. De actor heeft een van de verplichte velden niet ingevuld  * Het systeem stuurt een foutmelding naar de actor * Ga verder bij 1. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 3: | Een speler wil een team joinen FR-03 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Er is een profiel aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan welk team hij wil joinen 2. Het systeem controleert of het team niet op prive staat (Als hij voldoet ga verder bij 3, zo niet alternative flow 1) 3. Het systeem controleert of de speler voldoet aan de eisen (Als hij voldoet ga verder bij 4, zo niet alternative flow 2) 4. Het systeem slaat dit op en laat en succes bericht zien. |
| Result | De speler is het team gejoined |
| Alternative flow | 1. Het team staat op prive    * De actor geeft aan of hij een verzoek wil sturen om te joinen    * Zo ja, Het systeem verstuurt dit verzoek 2. De actor voldoet niet aan de eisen    * Het systeem geeft foutmelding |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 4: | De speler joined een competitie FR-04 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Er is een profiel aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan een competitie te willen joinen 2. Het systeem berekent welke competitie het beste is voor de speler 3. De actor geeft aan of hij deze competitie zeker wil joinen 4. Het systeem slaat dit op |
| Result | De speler is een competitie gejoined |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 5: | Een teamleider maakt een team aan FR-05 |
| Actor | De teamleider |
| Precondition | * Er is een profiel aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan wat het team zijn: Naam, Beschrijving, Land van herkomst, gesproken talen, minimumleeftijd en minimum elo is 2. Het systeem slaat dit op 3. De actor geeft aan of het team openbaar of privé is 4. Het systeem slaat dit op |
| Result | Het team is aangemaakt |
| Alternative flow | 1. De actor heeft een van de verplichte velden niet ingevuld  * Het systeem stuurt een foutmelding naar de actor * Ga verder bij 1. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 6: | Een teamleider bekijkt een profiel FR-06 |
| Actor | De teamleider |
| Precondition | * Er is een team aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan welk profiel hij wil zien |
| Result | Het profiel is weergegeven |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 7: | Een team joined een competitie FR-07 |
| Actor | De teamleider |
| Precondition | * Er is een team aangemaakt * Het team is gevuld |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan een competitie te willen joinen 2. Het systeem berekent welke competities het team kan joinen 3. De actor kiest een van deze competities 4. Het systeem slaat dit op 5. Alle spelers uit het team krijgen een bericht dat ze een competitie zijn gejoined 6. Het systeem laat een pagina zien |
| Result | Het team is een competitie gejoined |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 8: | Een organisatie host een toernooi FR-08 |
| Actor | De organisatie |
| Precondition | * Er is een organisatie aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan welk spel 2. Het systeem slaat dit op 3. De actor geeft aan maximaal aantal spelers en prijs 4. Het systeem slaat dit op |
| Result | Een toernooi is aangemaakt |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 9: | Een organisatie werft een team FR-09 |
| Actor | De organisatie |
| Precondition | * Er is een organisatie aangemaakt * Er is een team aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan welk team 2. Het systeem stuurt een bericht naar de teamleider van dat team 3. De teamleider accepteert de werving (Anders ga naar alternative flow 1) 4. Het systeem slaat dit op |
| Result | Het team is nu deel van de organisatie |
| Alternative flow | 1. De teamleider weigert het verzoek  * Het systeem slaat dit op |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 10: | Een speler vraagt om een admin FR-10 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Er is een profiel aangemaakt * De actor is een wedstrijd gejoined |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De speler geeft aan een admin te willen 2. Het systeem stuurt een bericht naar de admins 3. Een admin joined een chatroom met de speler |
| Result | Een admin is een chatroom met die speler gejoined |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 11: | Een speler linkt zijn profiel aan zijn ingame profielen |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Een profiel is aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan welk ingame profiel hij wil linken 2. De actor vult zijn gegevens in 3. Het systeem slaat dit op |
| Result | Het ingame profiel is gelinked |
| Alternative flow |  |

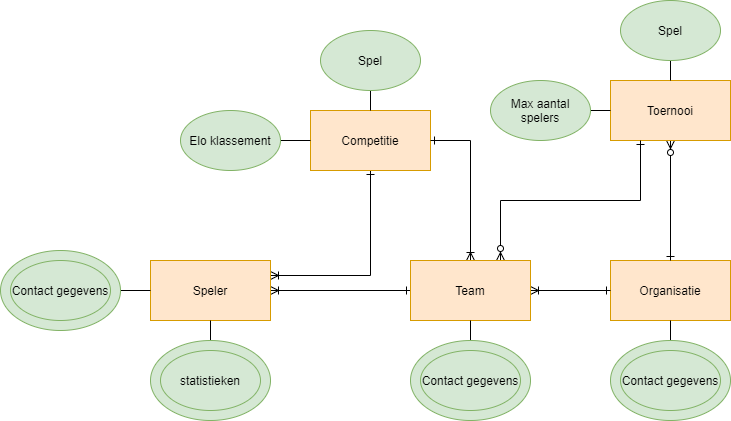
|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 12: | Een organisatie registreert zich op de site FR-12 |
| Actor | De organisatie |
| Precondition |  |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan wat zijn: Naam, Beschrijving en Land van herkomst is 2. Het systeem slaat dit op |
| Result | De organisatie is geregistreerd |
| Alternative flow | 1. De actor heeft een van de verplichte velden niet ingevuld  * Het systeem stuurt een foutmelding naar de actor * Ga verder bij 1. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 13: | Een speler stuurt het resultaat door van de wedstrijd FR-13 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Er is een wedstrijd aan de gang * Er is een profiel aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan het resultaat door te willen sturen 2. Het systeem laat een pagina zien 3. De actor vult de score van beide teams in 4. Het systeem slaat dit op |
| Result | Het resultaat staat geregistreerd |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 14: | Een speler past zijn profiel aan FR-14 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Account is aangemaakt * Er is ingelogd |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor geeft aan wat zijn Naam, Beschrijving, Land van herkomst en gesproken talen zijn. 2. Het systeem slaat dit op. |
| Result | Het profiel is aangepast |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case 15: | Een speler logt in FR-15 |
| Actor | De speler |
| Precondition | * Account is aangemaakt |
| **Basic flow** |  |
| Scenario | 1. De actor vult zijn inloggegevens in. 2. Het systeem logt de speler in |
| Result | Het profiel is aangepast |
| Alternative flow | 1. De actor heeft verkeerde inloggegevens ingevuld.  * Het systeem stuurt een foutmelding naar de actor |

# Conceptueel model



# UI schetsen

## Login

A close up of a sign

Description automatically generated

## Home

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

## Competitie

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

## Team

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

## Join Team

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

## Toernooien

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

## Profiel

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

# Test plan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Test case** | **Use case** | **Invoer** | **Verwachte uitvoer** | **Opmerking** |
| TC01 | UC01 | Spel: "Modern Warfare" Tijdsperiode: "1 Maand" Speler: Tijn van Veghel | De statistieken van Tijn van Veghel voor Modern warfare van de afgelopen maand zijn weergegeven |  |
| TC02 | UC01 | Spel: "Modern Warfare" Tijdsperiode: "2 Maanden" Speler: Tijn van Veghel | De statistieken worden niet weergegeven want 2 maanden is geen geaccepteerde tijdsperiode |  |
| TC03 | UC02 | Naam: "Tijn van Veghel" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "NL" Gesproken talen: "NL,EN" | Een account wordt aangemaakt met als naam Tijn van Veghel, Beschrijving Lorem Ipsum, Land van herkomst Nederland, Gesproken talen Nederlands en Engels |  |
| TC04 | UC02 | Naam: "" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "NL" Gesproken talen: "NL,EN" | Er is geen account gemaakt en er wordt een error gegeven met "Naam is verplicht" |  |
| TC05 | UC03 | Team: "F4DED" Elo: "1500" | Er wordt een scherm laten zien met daarop de vraag of je een verzoek om te joinen wil sturen | Team F4DED is een prive team |
| TC06 | UC03 | Team: "F4DED" Elo: "1500" | Er wordt een error weergegeven met "Je voldoet niet aan de eisen van het Team" | Team F4DED heeft een minimum Elo van 1600 |
| TC07 | UC03 | Team: "F4DED" Elo: "1500" | De speler is het team gejoined |  |
| TC08 | UC04 | Elo: "1500" Competitie soort: "1v1" Spel: "Modern Warfare" | Er wordt een scherm laten zien met daarop de vraag of je de competitie met elo range: "1250 - 1500" zeker wilt joinen |  |
| TC09 | UC05 | Team naam: "Team F4DED" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "NL" gesproken talen: "EN" minimumleeftijd: "16" minimum elo: "1500" | Er is een team aangemaakt met als naam Team F4DED, Beschrijving Lorem Ipsum, Land van herkomst Nederland, Gesproken talen Engels, Minimumleeftijd 16, Minimum elo 1500 |  |
| TC10 | UC05 | Team naam: "Team F4DED" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "" gesproken talen: "EN" minimumleeftijd: "16" minimum elo: "1500" | Er is geen team gemaakt en er wordt een error gegeven met "Land van herkomst is verplicht" |  |
| TC11 | UC06 | Naam: "Tijn van Veghel" | Het profiel van Tijn van Veghel wordt weergegeven, Alleen de publieke informatie wordt weergegeven |  |
| TC12 | UC06 | Naam: "Danillo Perez" | Er wordt een foutmelding weergegeven met daarin dat er geen profiel is gevonden met de naam Danillo Perez |  |
| TC13 | UC07 | Elo: "1500" Competitie soort: "5v5" Spel: "Modern Warfare" | De teamleider krijgt een scherm te zien of hij zeker weet dat hij de competitie met elo: "1250 - 1500" |  |
| TC14 | UC08 | Spel: "CS:GO" Maximaal aantal: "32" Prijs: 1000 punten | Er is een toernooi aangemaakt binnen het spel Counter Strike: Global Offensive met een maximum van 32 spelers en 1000 punten prijzen pot |  |
| TC15 | UC09 | Team naam: "F4DED" | Het team F4DED valt nu onder de zeggenschap van de organisatie | Teamleider accepteerd de werving |
| TC16 | UC09 | Team naam: "F4DED" | De werving wordt geweigert en het team blijft van de teamleider | Teamleider weigert de werving |
| TC17 | UC11 | Spel: "Modern warfare" Ingame name: "Str1XHyper" | Het Modern Warfare account Str1XHyper is nu toegevoegd aan het profiel |  |
| TC18 | UC12 | Naam: "ESL One" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "DU" | Er is een organisatie geregistreerd met de Naam ESL One, Beschrijving Lorem Ipsum en Land van herkomst Duitsland |  |
| TC19 | UC12 | Naam: "ESL One" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "" | Er is geen Organisatie gemaakt en er wordt een error gegeven met "Land van herkomst is verplicht" |  |
| TC20 | UC13 | Winnaar: "Team 1" Stand: "16-12" | De wedstrijd is geregistreerd met als uitkomst dat Team 1 gewonnen heeft met een stand van 16-12 |  |
| TC21 | UC13 | Winnaar: "Team 1" Stand: "14-13" | De wedstrijd is niet geregistreerd want de wedstrijd kan niet eindigen met 14-13 |  |
| TC22 | UC14 | Naam: "Tijn van Veghel" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "NL" Gesproken talen: "NL,EN" | het profiel van Tijn van Veghel is aangepast |  |
| TC23 | UC14 | Naam: "" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "NL" Gesproken talen: "NL,EN" | Er is geen account gemaakt en er wordt een error gegeven met "Naam is verplicht" |  |
| TC24 | UC15 | Gebruikers naam: "Tijn van Veghel" Wachtwoord: "12345678" | Er wordt ingelogd in het account van Tijn van Veghel |  |
| TC25 | UC15 | Gebruikers naam: "Tijn van Veghel" Wachtwoord: "" | Er is niet ingelogd en er wordt een error gegeven met "Wachtwoord is verplicht" |  |
| TC26 | UC15 | Gebruikers naam: "Tijn van Veghel" Wachtwoord: "12345679" | Er is niet ingelogd en er wordt een error gegeven met "Verkeerd wachtwoord en/of gebruikers naam is ingevuld" |  |
| TC27 | UC07 | Elo: "1500" Competitie soort: "5v5" Spel: "Modern Warfare" | De teamleider krijgt een foutmelding te zien met daarop "Er kan maar aan 1 competitie tegelijk worden deelgenomen" |  |
| TC28 | UC04 | Elo: "1500" Competitie soort: "1v1" Spel: "Modern Warfare" | De speler krijgt een foutmelding te zien met daarop "Er kan maar aan 1 competitie tegelijk worden deelgenomen" |  |
| TC29 | UC03 | Team: "F4DED" Elo: "1500" | Er wordt een foutmelding weergegeven met daarin "Het team wat u probeert te joinen zit vol" |  |
| TC30 | UC02 | Naam: "Tijn van Veghel" Beschrijving: "Lorem Ipsum" Land van herkomst: "NL" Gesproken talen: "NL,EN" | Er is geen account gemaakt en er wordt een error gegeven met "Naam is al ingebruik" |  |
| TC31 | UC07 | Elo: "1500" Competitie soort: "5v5" Spel: "Modern Warfare" | De teamleider krijgt een foutmelding te zien met daarop "Het team is nog niet volledig gevuld" |  |

## Test Matrix



