**De appels**

**Zaalvoetbal project**

**Onderzoeksrapport**



Groepsleden: Jeroen Stamkot, Marco Havermans, Teun Aarts en Damian Leijten

RIO4-APO1A

Inhoudsopgave

[Technisch: 3](#_Toc388964521)

[Hoe zit het programma in elkaar? 3](#_Toc388964522)

[Functioneel: 4](#_Toc388964523)

[Design: 4](#_Toc388964524)

# Technisch:

1. Zorgen dat de connectie met de database niet te vaak word gecontroleerd zodat de melding wegblijft.
2. Alle message-boxen verander d.m.v. class MessageHandler.
3. Maximaal aantal characters aan passen bij register/login
4. Melding als je succesvol geregistreerd hebt
5. Meer comments uitleg
6. Als je ingelogd bent en wilt voorspellen geen mogelijkheid geven om letters in te vullen
7. Login/register hoofdletter gevoelig maken
8. Edit en clear prediction zorgen dat ze werken
9. Melding of je zeker wilt weten of je wilt uitloggen

# Hoe zit het programma in elkaar?

1. Als het programma word opgestart dan word de database verbinding getest en komt er een melding of het gelukt is of niet. Dit gebeurt ook als er op login word gedrukt maar dan 2x.
2. Ook als er een fout is of een melding komt wordt deze weergegeven d.m.v. MessageBox.Show. Er is hier ook een aparte class voor genaamd MessageHandler. Met deze kunnen we precies hetzelfde doen en zijn aanpassingen sneller te doen.
3. Geen uitleg meer voor nodig.
4. Op het moment dat een registratie succesvol is krijg je er geen melding van, we willen hier dus een messagebox bij maken die je krijgt als er succesvol is geregistreerd.
5. Geen uitleg meer voor nodig.
6. Op het moment dat je wilt gaan voorspellen kun je ook letters invoeren bij de uitslagen, we willen dit aanpassen door de textboxes te vervangen naar NumericUpDown zodat je met de pijltjes kan kiezen welke uitslagen je wilt voorspellen.
7. Op dit moment wordt er met de database verbonden. Daarna wordt gekeken of de gebruiksnaam en wachtwoord bestaan in de tabel. Maar dit gebeurt niet hoofdlettergevoelig. Dit komt doordat de database zo ingesteld is dat het niet gebeurt. Dit kunnen we oplossen door de COLLATE statement in de SQL te zetten. Met deze collate kan je zorgen dat het wel hoofdlettergevoelig is.
8. Met Edit Prediciton is het de bedoeling dat de gebruiker zijn voorspellingen kan veranderen. Dit moet veranderd worden in de database. Het is de bedoeling dat de gebruiker zijn voorspellingen kan aanpassen met de NumericUpDown. Zodat er geen letters ingevoerd kunnen worden. Dit gebeurt met een UPDATE statement in SQL. Met Clear Predicition is het de bedoeling dat de gebruiker zijn weddenschappen verwijderd worden uit de database en dat deze opnieuw ingevoerd kunnen worden. Dit kan gebeuren met een DELETE Statement in SQL. En daarna met een INSERT Statement opnieuw toegevoegd worden.
9. Wanneer je op uitloggen drukt ga je gelijk terug naar het login scherm zonder dat er wordt gevraagd of je wel wilt uitloggen. Je kan tevens natuurlijk verkeerd drukken. Dus wij willen een soort beveiliging hierop maken, die vraagt of je zeker weet of je wel wilt uitloggen op het moment dat je op uitloggen drukt.

# Functioneel:

* Als je op enter drukt op het login scherm en je login naam en wachtwoord is goed dan log je in.
* Het login scherm naar voren halen nadat je bent uitgelogd

# Design:

* Zorgen dat als er een gebruiker inlogt er een venster komt met buttons naar de andere vensters. Een soort algemeen overzicht scherm van alle vensters.
* Meer een voetbalteam maken van de schermen. Het is nu allemaal heel grijs. Wij willen meerdere kleuren.