DreamScape Interactive

Thijs van den Heuvel

# Inhoud

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Als.. | Wil ik.. | Zodat.. |
| Speler | Een account kunnen aanmaken met een uniek gebruikersnaam en wachtwoord | Ik gebruik kan maken van de applicatie. |
| Gebruiker | Kunnen inloggen bij een aangemaakt account | Ik bij mijn gegevens kan en gebruik kan maken van de applicatie. |
| Speler | Een overzicht van mijn virtuele items kunnen zien | Ik een overzicht heb van mijn bezittingen in de game. |
| Speler | Een specifieker scherm kunnen zien van mijn items. | Ik specifieke stats en details van een item kan zien. |
| Speler | Een catalogus kunnen zien van alle beschikbare items | Ik een goed overzicht heb van welke items ik niet heb, en wat ik moet doen om de items de verkrijgen. |
| Speler | Mijn profiel kunnen bekijken | Ik een overzicht heb van al mijn gegevens die ik opgegeven heb. |
| Speler | Mijn gegevens kunnen aanpassen | Ik eventueel mijn logingegevens kan veranderen indien nodig. |
| Speler | Een aanbod kunnen doen naar andere spelers om een handeling te doen | Ik mijn items kan ruilen voor items die ik graag wil, en andersom ook. |
| Als.. | Wil ik.. | Zodat.. |
| Speler | Een aanbod kunnen accepteren/weigeren van andere spelers | Ik een keuze kan maken of ik een aanbod wil aangaan of niet. |
| Speler | Een melding ontvangen als er een update is over een van mijn handelingen | Ik kan zien of een aanbod van mij door is gegaan, en als ik een aanbod heb ontvangen. |
| Beheerder | Een account kunnen aanmaken voor een speler | Ik controle heb over gebruikers-populatie en ervoor kan zorgen dat spelers meteen aan de slag kunnen. |
| Beheerder | Items kunnen aanmaken | Spelers gebruik kunnen maken van deze items en ze kunnen zien in de catalogus |
| Beheerder | Items kunnen bijwerken | Ik eventueel fouten kan oplossen en rebalancing veranderingen kan doen aan het item. |
| Beheerder | Items kunnen verwijderen | Ik deze items uit het spel kan halen, en zodat ze niet meer gebruikt kunnen worden door spelers. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Als.. | Wil ik.. | Zodat.. |
| Beheerder | Items kunnen geven aan spelers | Ik eventueel items kan teruggeven als deze verloren waren gegaan door bugs, of als spelers deze gewonnen hebben. |
|  |  |  |
| Beheerder | Kunnen opvragen hoeveel spelers een bepaald type item in bezit hebben | Ik de economie van de game kan observeren en deze in balans houden. |

# Haalbaarheid

Dit ontwerp is denk ik wel haalbaar voor mij, want ik heb al veel geoefend met andere projecten zoals Barroc-Intens en BibBib. Ik heb al een goed idee met hoe ik dit kan aanpakken, en met hulp van de userstories en het project board op GitHub, is dit realistisch te halen voor mij.

Als ik toch tijd te kort heb, zou ik de handelings-functionaliteit kunnen versimpelen, of compleet laten vallen. Dit is makkelijk het meest ingewikkelde en uitgebreide deel van de applicatie, en dit gaat mij hoogst waarschijnlijk het meeste tijd kosten.

Als ik tijd over heb, zou ik bijvoorbeeld foto’s kunnen toevoegen aan de items, maar dit is iets waar ik nog niet veel mee heb gewerkt, dus ik zal wel even moeten kijken naar hoe dat zit, en of dat realistisch haalbaar is voor deze type applicatie.

# Privacy

Privacy is ook belangrijk voor een gebruiker. De applicatie vraagt alleen voor informatie die nodig is voor de veiligheid van de gebruiker, zoals een gebruikersnaam en een wachtwoord. Eventueel zou de gebruiker ook nog een E-Mail kunnen invoeren. Deze E-Mail zou dan gebruikt worden voor veiligheidsredenen, zoals 2-Factor-Authenticatie.

Het gebruikersnaam en wachtwoord is nodig om een veilige verbinding met de applicatie te maken.

De gebruiker kan alle gegevens die hij/zij heeft opgegeven hebben zien bij zijn/haar account. Deze kunnen ook aangepast worden, en als er wens naar is, kan deze gebruiker ook zijn/haar account verwijderen. Als dit gebeurd, worden alle gegevens van de gebruiker gewist, inclusief items, handelingen die klaar staan, etc.

# Security

De applicatie gebruikt voor het opslaan van wachtwoorden het

B-Crypt algoritme. Dit is een veilige manier om wachtwoorden in op te slaan, en is ook niet meer terug te achterhalen. Je kan met dit algoritme alleen wachtwoorden vergelijken. Dus zelfs als een medewerker/hacker toegang krijgt tot de database, kan deze niet de login-gegevens van de gebruiker zien. Alleen een gebruikersnaam en eventueel een e-mail adres.

Daarbovenop wordt in de applicatie gebruik gemaakt van Entity Framework Core. Deze heeft al bescherming tegen bekende hacking technieken zoals een SQL-Injection.

Als laatst gaat de applicatie een rate-limit systeem hebben voor het inloggen, om brute-force attacks tegen te gaan.

# Toekomst

De applicatie kan in de toekomst nog uitgebreid worden, door bijvoorbeeld in real time verbonden te zijn met de game zelf, en eventueel de mogelijkheid om veiligheidssystemen uit te breiden, met bijvoorbeeld 2-Factor authenticatie met behulp van een app.

Ook kan het handelings-systeem worden uitgebreid. Door bijvoorbeeld meerdere items tegelijkertijd te handelen, of door een counter-offer te geven op een handel.