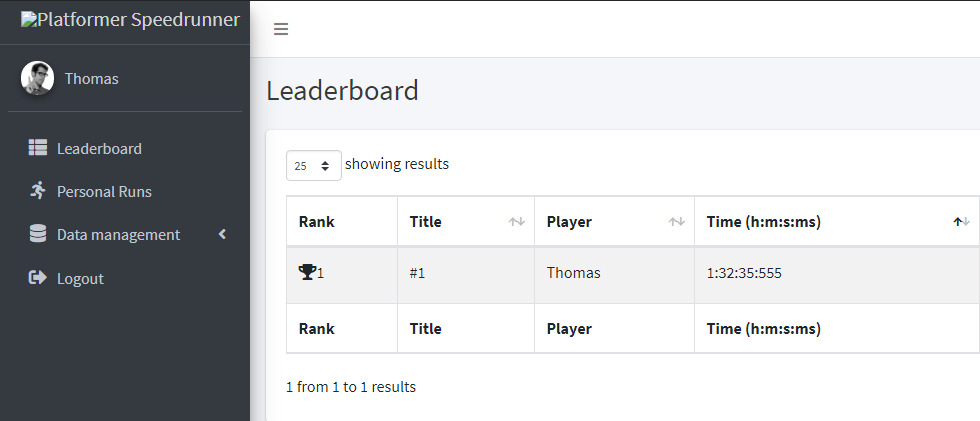
Stakeholder Documentatie Web

Thomas van der Molen



|  |  |
| --- | --- |
| **Project gegevens** | |
| Projectleden | Thomas van der Molen (456905) |
| Projectnaam | PlatformSpeedrunner |
| Versie | 1.1 |

Inhoud

[Versiebeheer 2](#_Toc73542401)

[Userstories 3](#_Toc73542402)

[MoSCoW 3](#_Toc73542403)

[Must have: 3](#_Toc73542404)

[Should have: 3](#_Toc73542405)

[Could have: 3](#_Toc73542406)

[Won’t have: 3](#_Toc73542407)

[Use-cases 4](#_Toc73542408)

[Account aanmaken 4](#_Toc73542409)

[Account aanmaken 4](#_Toc73542410)

[Run aanpassen 4](#_Toc73542411)

[Visuele voorbeelden 6](#_Toc73542412)

[Eerste schets 6](#_Toc73542413)

[Pagina beelden: 6](#_Toc73542414)

# Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum** | **Verandering** |
| 1.0 | 16-04-2021 | Eerste versie en document gevuld met suerstories, requirements, MoSCoW en visuele beelden. |
| 1.1 | 02-06-2021 | Requirements aangepast en begonnen met use cases. |

# Userstories

* Als gebruiker kan ik gemakkelijk inloggen met een account.
* Als gebruiker kan ik gemakkelijk de snelste “runs” zien.
* Als gebruiker kan ik mijn eigen runs zien.
* Als gebruiker kan ik mijn eigen runs aanpassen of verwijderen.
* Als gebruiker kan ik commentaar op runs zetten.
* Als gebruiker kan ik mijn eigen commentaar aanpassen en verwijderen.
* Als gebruiker kan ik gemakkelijk een account aanmaken die gekoppeld is aan mijn spel.
* Als administrator kan ik alle commentaar, accounts en runs inzien en aanpassen of verwijderen.
* Als administrator kan ik verwijderde accounts, commentaar of runs terughalen.

# MoSCoW

## Must have:

* Accounts kunnen makkelijk aangemaakt worden en mee worden ingelogd.
* De run leaderboard is makkelijk te vinden en overzichtelijk.
* Het systeem moet goed beschermd zijn tegen aanvallen.
* Het systeem is goed zichtbaar op browsers.
* Run kunnen makkelijk bekeken worden.
* Er kan gemakkelijk comments worden geplaatst op runs.
* Gebruikers kunnen gemakkelijk informatie bij hun runs plaatsen.

## Should have:

* Een administrator kan comments, runs en accounts inzien en aanpassen, ook als ze verwijderd zijn.
* Iedere ingelogde gebruiker kan zijn eigen comments en runs gemakkelijk terug vinden.

## Could have:

* Comments en runs kunnen geliked worden.
* Het leaderboard kan gesorteerd worden en gezocht worden naar bepaalde waardes.
* Gebruikers hebben een optie om runs niet automatisch zichtbaar te hebben.

## Won’t have:

# Use-cases

## Account aanmaken

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam** | **Account aanmaken** |
| Samenvatting | Als een speler het spel heeft gekocht kan hij een account aanmaken op de website via een speciale game key. |
| Actors | Speler |
| Aannamen | De actor heeft het spel opgestart en voor een create account optie gekozen. |
| Scenario | 1. Het systeem toont een overzicht met invulvelden voor naam, wachtwoord en een automatisch ingevulde game key. 2. De actor geeft een naam en wachtwoord. 3. Het systeem voert controleert de data en maakt een account. |
| Uitzonderingen | 1. Niet alle gegevens zijn correct ingevuld. Toon een informatieve foutmelding en ga naar stap 2. 2. Er lijkt al een account te bestaan met de gegeven game key. Geef de actor een optie om in te loggen. |
| Resultaat | De actor heeft een account binnen het systeem en kan hiermee inloggen. |

## Account aanmaken

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam** | **Account aanmaken** |
| Samenvatting | Als een actor een account heeft kan er met dit account ingelogd worden. |
| Actors | Speler |
| Aannamen | De actor heeft een account in het systeem. |
| Scenario | 1. De actor gaat naar de website 2. Het systeem toont een overzicht met invulvelden voor naam en wachtwoord. 3. De actor geeft zijn naam en wachtwoord. 4. Het systeem controleert deze informatie en laat de speler het hoofdscherm zien. |
| Uitzonderingen | 1. De actor geeft incorrecte informatie voor inloggen. Toon een informatieve foutmelding en ga naar stap 2. |
| Resultaat | De actor is ingelogd in het systeem. |

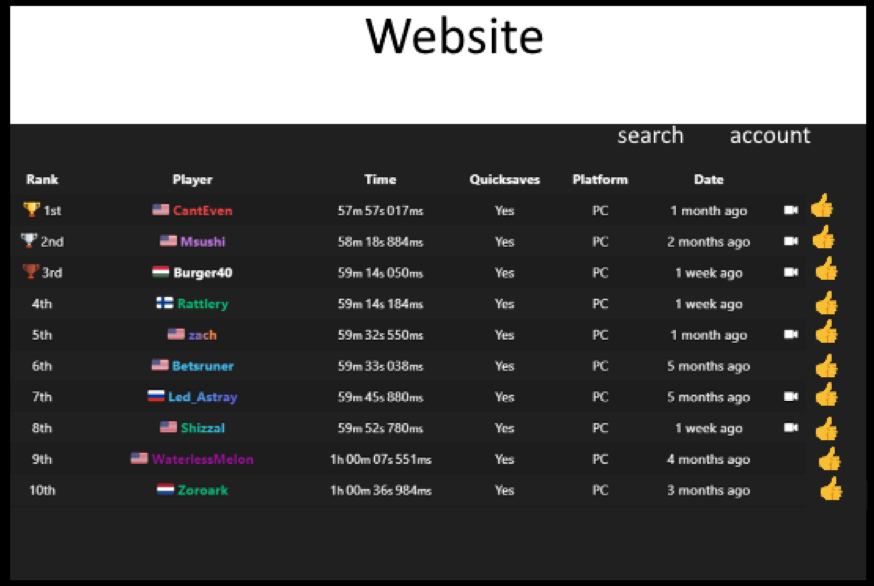
## Run aanpassen

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam** | **Run aanpassen** |
| Samenvatting | Als een speler runs heeft kan hij deze aanpassen om benodigde informatie toe te voegen/ verwijderen. |
| Actors | Speler |
| Aannamen | De actor heeft een account en runs in het systeem en is ingelogd. |
| Scenario | 1. De actor gaat naar zijn persoonlijke runs. 2. Het systeem toont een lijst van de actor’s runs in een overzicht met een optie om de run te bekijken of aan te passen. 3. De actor kiest om de run aan te passen. 4. Het systeem toont een overzicht met invulvelden met de huidige data voor titel en informatie, ook is er een optie om terug te gaan of de run te verwijderen. 5. De actor vult de nieuwe data in. 6. Het systeem controleert de data en past de run aan.   Het systeem toont de speler de run met de aangepaste informatie. |
| Uitzonderingen | 1. De actor kiest om de run geheel te verwijderen. Toon de speler het hoofdscherm na het verwijderen. 2. De actor geeft foutieve data bij een run. Toon een informatieve foutmelding en ga naar stap 4. |
| Resultaat | Een run is aangepast naar de nieuwe data gegeven door de actor. |

# Visuele voorbeelden

## Eerste schets

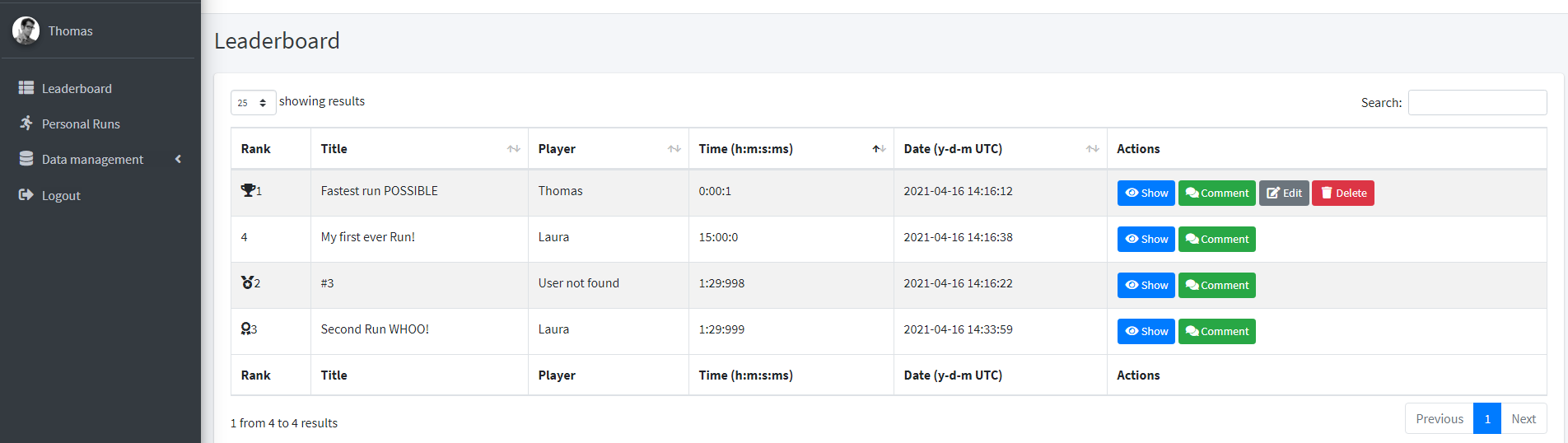
Aan het begin van het project is er een schets gemaakt van hoe de website zijn leaderboard pagina eruit zal komen te zien.



## Pagina beelden:

Na het maken van het MVP van het web systeem zijn er visuele beelden toonbaar van hoe het er allemaal uit komt te zien.

In deze beelden zijn al veel dingen bruikbaar, zoals het tonen van een leaderboard die ook gesorteerd kan worden.



Ook is er voor de administratoren een Data management tab waarin ze dus alle data kunnen aanpassen zoals hieronder een voorbeeld van.

