

Ontwerp document

Jaron Poel



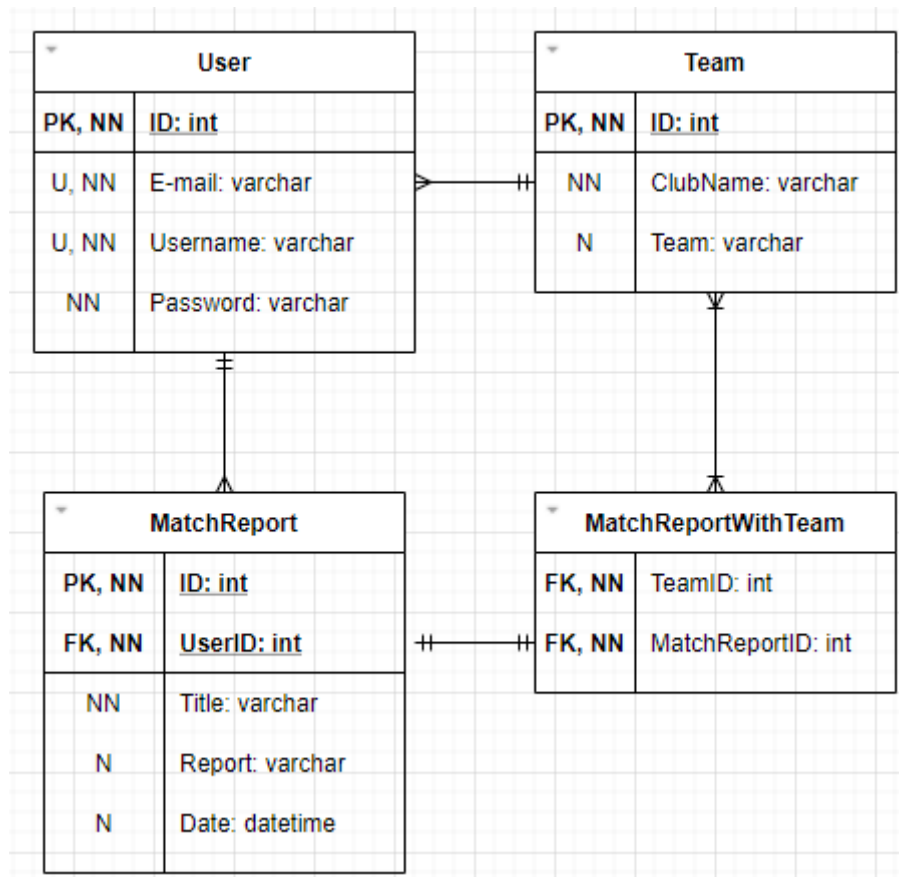
Inhoudsopgave

Inleiding:	2
Database model.....	3
Uitleg Database model	3
Klassendiagram.....	0
Uitleg klassendiagram	0
Meerlaagse architectuur	1
Uitwerking voor 1 entiteit	2

Inleiding:

In dit document staat alles in voor de voorbereiding voor het implementeren van het project. Zodat dit gemakkelijk gaat en ik een overzicht hebt over alle musts in het project.

Database model

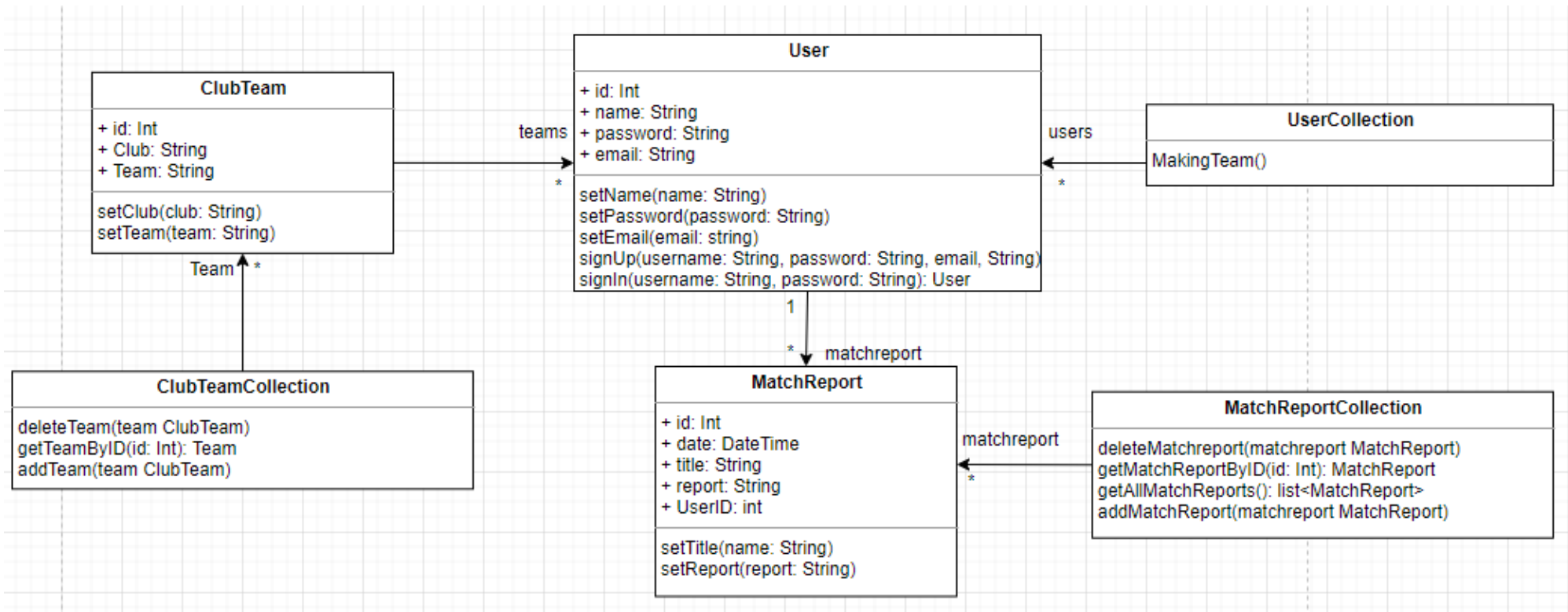


Uitleg Database model

U	Unique
NN	Not Null
N	Null

Ik heb een database nodig voor het cms systeem goed te laten werken en bij te houden wie wat heeft gemaakt. En ik heb het nodig voor om alle verslagen bij te houden.

Klassendiagram



Uitleg klassendiagram

User/UserCollection:

Ik gebruik dit vanwege voor het aanmaken van een matchreport zodat je een overzicht kan hebben van alle reports van een persoon die ze o ok heeft aangemaakt. Hierdoor heb je een cms systeem als framework eigenlijn

Matchreport/Matchreportcollection:

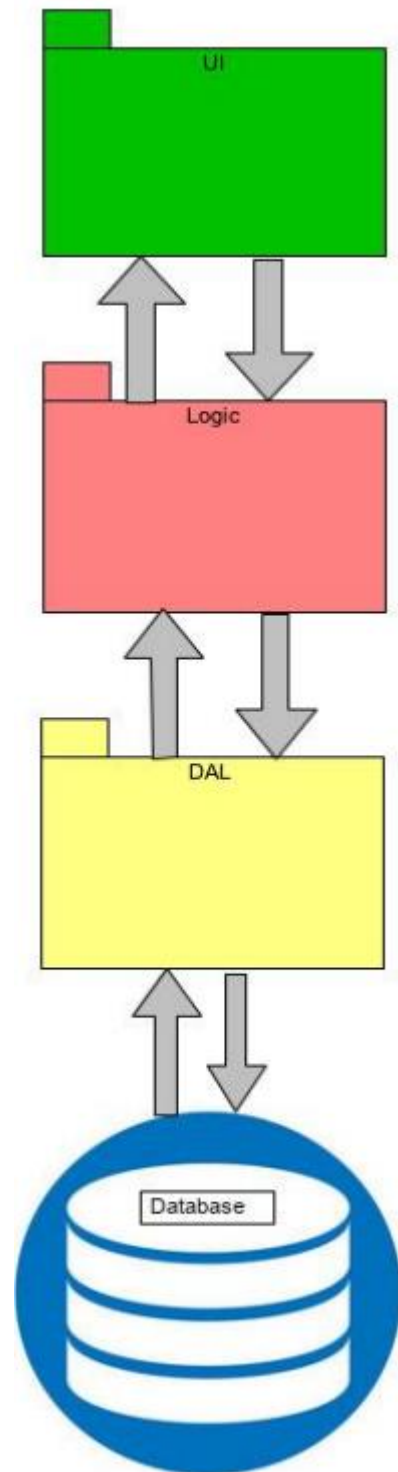
Natuurlijk hoort bij een wedstrijd een verslag deze komen hierin staat her verslag van de wedstrijd daarom is deze nodig. Met hierbij een aantal handige dingen om het makkelijk terug te vinden zoals een titel.

ClubTeam/ClubTeamcollection:

Dit was meer voor de uitbreiding om teams aan een matchreport te koppelen. Zodat de tegenstanders ook de wedstrijdverslag kunnen delen met elkaar om een andere team te helpen. Of terug te lezen hoe ze een beetje spelen als je er zelf nog niet tegen hebt gespeeld.

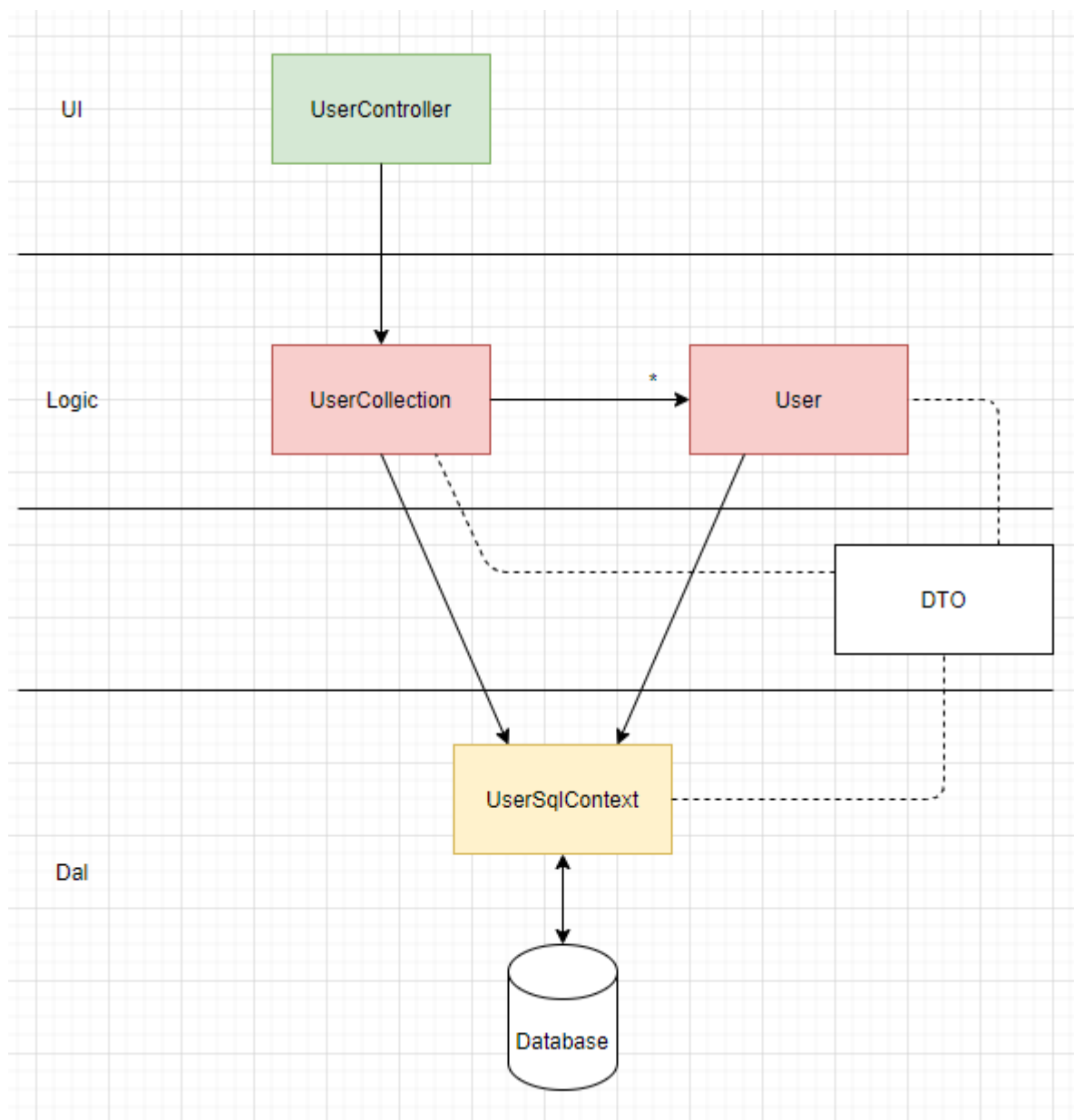
Meerlaagse architectuur

De applicatie zal een Multi-tier lagen structuur hanteren die er als volgend eruit ziet: De UI gedeelte bestaat uit specifiek het MVC structuur die communiceert met de Logica laag waarin alle logica wordt gehanteerd van het berekenen van dingen tot aan het controleren van input en output. De logica laag communiceert met de UI nadat de logica is uitgevoerd om de UI bij te werken. De logica laag communiceert ook met de DAL laag om data te sturen naar en op te vragen vanuit de (lokale) database

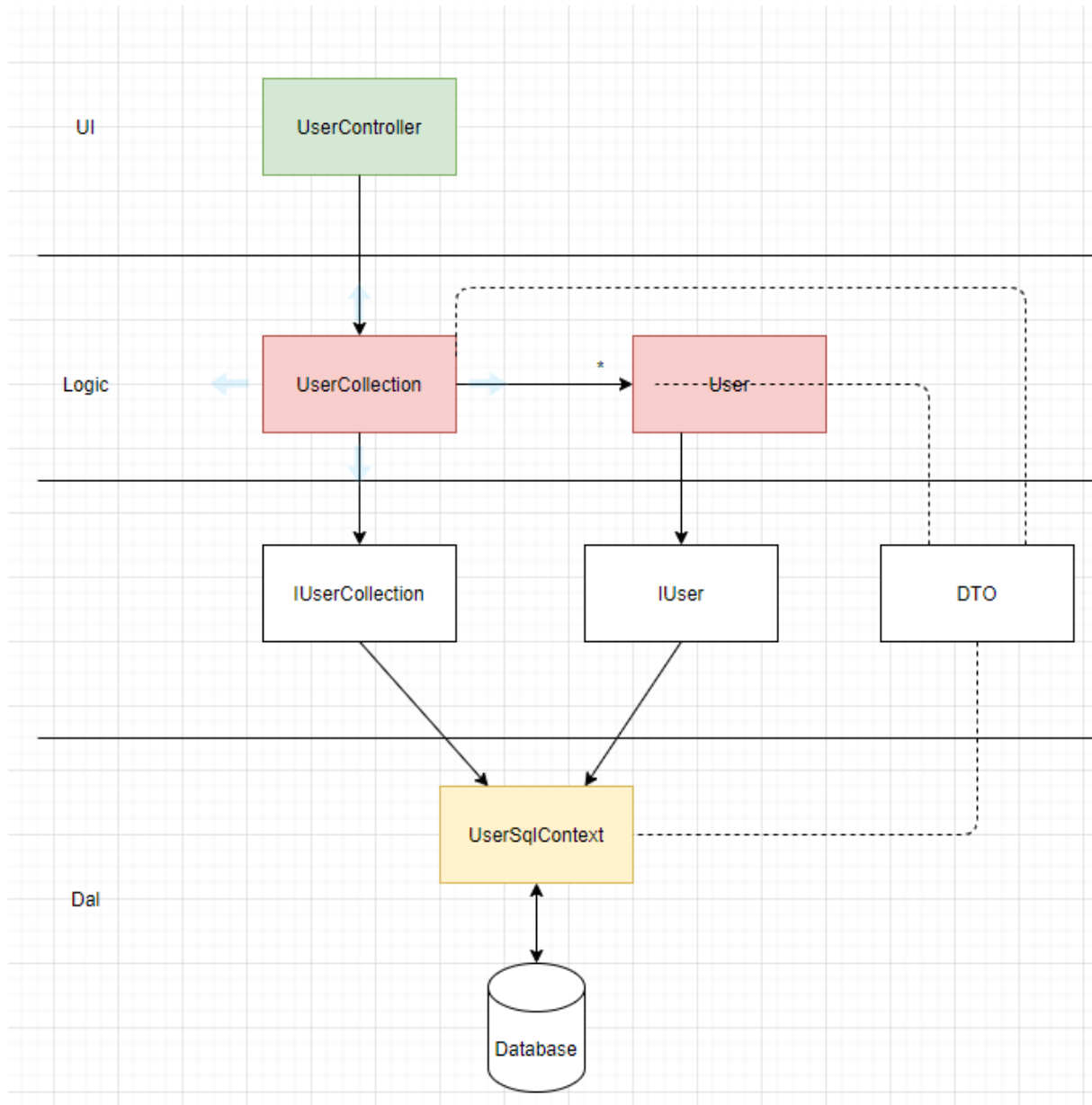


Uitwerking voor 1 entiteit

Versie 1 zonder interfaces



Versie 2 met interfaces



Versie 3 met factory en interfaces

