

Analyse document

Individueel project



In dit document wordt de basis gelegd voor mijn semester 2 individueel project, Requirements, use-cases, ERD (entity relationship diagram), Wireframes van Userinterface, Test cases gebaseerd op de use-cases.

Auteur: Kevin Bevers

Inhoudsopgave

PROJECT BESCHRIJVING	4
HOE EN WAT	4
OPSOMMING EIGENSCHAPPEN:	4
STATISTIEKEN	5
MATCH	5
KARAKTER	5
TEAMS	5
SPELER	5
ADMIN/ LEAGUE BEHEERDER	5
DIVISIE/ LEAGUE	5
DATACOLLECTIE	6
USER INTERFACE DESIGN (WIREFRAMES)	7
DEFAULT LAYOUT	7
BESCHRIJVING	7
HOMEPAGE/ LANDING PAGE	7
BESCHRIJVING	7
LOGIN PAGE	8
BESCHRIJVING	8
ADMINPAGE	8
BESCHRIJVING	8
CREATE EN EDIT TEAM (ADMIN SUB PAGINA)	9
BESCHRIJVING	9
POP-UP	10
CREATE EN EDIT ACCOUNT (ADMIN SUB PAGINA)	11
BESCHRIJVING	11
CREATE EN EDIT DIVISIE (ADMIN SUB PAGINA)	12
BESCHRIJVING	12
CREATE EN EDIT SCHEDULE (ADMIN SUB PAGINA)	13
BESCHRIJVING	13
POP-UP SCHERM	14
SCHEDULE PAGE	14
BESCHRIJVING	14
CAPTAIN PAGE	15
BESCHRIJVING	15
POP-UPS / EXTRA PAGINA'S	15
MATCH HISTORY PAGE	17
BESCHRIJVING	17
MATCH DETAILS PAGE	17
BESCHRIJVING	17
TEAM STATS PAGE	18
BESCHRIJVING	18
TEAM DETAILS PAGE	18
BESCHRIJVING	18
EXTRA TEAM DETAILS PAGINA'S	19

PLAYER STATS PAGE	20
BESCHRIJVING	20
PLAYER DETAILS PAGE	20
BESCHRIJVING	20
EXTRA PAGINA PLAYER DETAILS	21
PLAYER LEADERBOARD PAGE	21
BESCHRIJVING	21
STANDINGS PAGE	22
BESCHRIJVING	22
FAQ-PAGE	23
BESCHRIJVING	23
RULES PAGE	23
BESCHRIJVING	23
 ERD	 24
 RELATIES:	 24
DIAGRAM:	24
 USE CASES	 25

Project beschrijving

Het idee is om een website te maken waarmee een Smite(videogame) divisie wordt gerund, het voordeel van dit op een website runnen is dat er veel kan worden geautomatiseerd, dit ontziet de organisator van veel werkdruk. Het voordeel voor de gebruikers (spelers) van de divisie zijn onder andere: statistieken bekijken van eigen team, statistieken bekijken van de tegenstanders, stand bekijken, welke strategie is op het moment populair hou passen we hierop aan, wie is de beste (leaderboards). Al deze dingen zorgen ervoor dat een speler meer betrokken is bij de divisie, maar het belangrijkste is dat het runnen en het meedoen aan een divisie velen malen wordt vereenvoudigd.

Hoe en wat

Aangezien ik zelf van plan ben om beheerder te zijn van een league is het idee om voor mijn league een website te creëren waarop spelers statistieken kunnen inzien en team-captains (eigenaren) hun team kunnen beheren.

Denk bij het beheren aan hun team een naam geven, team afbeelding, team beschrijving, maar ook de leden toevoegen en verwijderen.

Voor het inzien van statistieken heb ik het idee om meerdere pagina's te maken ingedeeld op categorie, er zal een categorie zijn voor specifieke spelers hun statistiek te bekijken, maar ook voor ieder team zal er een statistieken pagina zijn.

Verder zal er een pagina zijn met Match-history (geschiedenis van gespeelde potjes) gesorteerd op datum. Ook zal er een pagina zijn met de stand van de league, hier kunnen spelers kijken welk team bovenaan staat en waar zij zelf staan met hun team.

Ook is het belangrijk dat er een pagina is waarin teams het schema kunnen zien van de speelweken, hier kunnen ze zien tegen wie ze moeten spelen in de desbetreffende week en de weken die eraan komen.

Opsomming eigenschappen:

- **Team statistieken bekijken**, hoeveel punten heet het team verdient, welke karakters gebruikt het team het meest, hoeveel kills deaths, assists etc...
- **Speler statistieken bekijken**, Hoeveel punten heeft de speler verdient, welk karakter heeft de speler het meest gebruikt, hoeveel kills deaths assists etc...
- **Stand (leaderboard) bekijken**, Welk team heeft de meeste punten welke de minste.
- **Schema (schedule) bekijken**, Wie moet wanneer spelen en tegen wie
- **Match-history bekijken**, Terugkijken wat de uitslagen van de gespeelde potjes zijn en deze in detail kunnen bekijken.
- **Beheren van schema en mogelijk verschillende divisies door een manager/ admin**
- **Beheren van een team door een team-captain**
- **Lijst van teams bekijken**

Statistieken

De statistieken voor teams en zowel spelers bestaan uit: *Kills, Deaths, Assists, Gold per minute, Total gold earned, Damage dealt, Damage taken, Damage mitigated, Player healing, Karakter gespeeld*

Voor match stats zijn er nog een paar extra statistieken: winner (welk team heeft gewonnen), per speler in een match: player level (0 tot 20), player items (bestaat uit 6) player relics (bestaan uit 2).

Match

Een match bestaat uit een conquest potje Smite (5 v 5 moba) per match zijn er 10 Karakters die gespeeld worden en 10 Karakters die gebanned zijn. Voor meer info:

<https://smite.gamepedia.com/Conquest>

Karakter

Met een karakter wordt een God bedoeld in het spel, deze Gods hebben ieder een eigen id, naam, beschrijving, en afbeelding. Het is de bedoeling dat deze op de website worden weergegeven als onderdeel van statistieken en match geschiedenis.

Teams

Een team is een groep van 5 spelers onderverdeeld in 5 verschillende rollen: Hunter, Support, Mid, Jungler, Solo. Ieder team heeft een captain die de rollen van de spelers beheert en ook beheert welke spelers er in zijn team zitten.

Speler

Een speler is een persoon die in een team speelt, een speler kan maar in 1 team tegelijk zitten en krijgt in dit team een rol aangewezen, per speler zijn er statistieken die bij deze speler horen. Total Kills, Deaths, Assists, etc...

Admin/ league beheerder

Een Admin/ league beheerder is de persoon die accounts aanmaakt voor team captains en teams indeelt in divisies. De admin genereert/ maakt ook de schema's waar de teams kunnen zien wanneer ze moeten spelen.

Divisie/ league

Een divisie is een competitie van een paar weken.

In een divisie zitten minimaal 4 teams en maximaal 8 teams.

In een divisie spelen teams 2x tegen elkaar 1x als thuis team en 1x als away team.

Datacollectie

Het plan is om alle data op te halen vanuit een REST API die het spel heeft. Ik heb als ontwikkelaar al toegang gekregen tot deze API. Deze API heeft vele mogelijke requests waaronder `getMatchDetails`.

Het is de bedoeling dat het team dat thuis speelt volgens het schema de `matchId` submit voor datacollectie.

De data die wordt opgehaald wordt lokaal opgeslagen op de website, omdat de API na 30 dagen de verzamelde data verwijderd. Door het lokaal op te slaan kan ik er ook makkelijker mee rekenen en verschillende grafieken en leaderboards mee maken.

User interface design (wireframes)

Default layout



Figure 1 layout

Beschrijving

Elke pagina heft de default lay-out eromheen zitten.

Dit bevat het logo van de site alle menu opties en een mogelijkheid om te kunnen inloggen/uitloggen(rechtsboven). Onderin de pagina zit de footer met informatie over de maker van de site en mogelijke social links naar twitter etc.

Homepage/ landing page

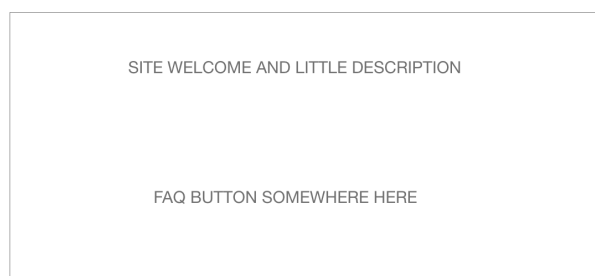


Figure 2 home page

Beschrijving

Een groot blok in het midden met de titel van de site met beschrijving en een knop die de gebruiker redirect naar de FAQ-pagina

Login page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

Smite Noob League Login

Account:

Password:

Login

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 3 login page

Beschrijving

Een simpel login form accountnaam, password en een grote login knop. Deze login pagina wordt voor beheerders en captains gebruikt.

Adminpage

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

UPDATE LOCAL DATABASE

UPDATE GODS

UPDATE ITEMS

MANAGE SCHEDULE

CREATE SCHEDULE

EDIT SCHEDULE

MANAGE ACCOUNTS

CREATE ACCOUNT

EDIT ACCOUNTS

MANAGE TEAMS

CREATE TEAM

EDIT TEAMS

MANAGE DIVISIONS

CREATE DIVISION

EDIT DIVISION

ADMIN LOG:

LIST OF RECENT EVENTS ON SITE LOGGED

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 4 admin page

Beschrijving

Op deze pagina kan een beheerder/ administrator een account aanmaken of aanpassen, teams aanmaken of aanpassen, een divisie aanmaken of aanpassen, en schema's aanmaken of aanpassen. Ook is er een log te zien met recente activiteiten op de website. Denk hierbij aan een melding dat een captain een match heeft gesubmit

Create en edit team (admin sub pagina)

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

CREATE TEAM

TEAMNAME:

TEAM DIVISION:

TEAM CAPTAIN:

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 5 create team page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

EDIT TEAM

TEAMNAME:

TEAM DIVISION:

TEAM CAPTAIN:

TEAM MEMBERS

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 6 edit team page

Beschrijving

Op deze 2 pagina's wordt een team aangemaakt of verwijderd, bij de edit pagina is ook een delete knop om een team te kunnen verwijderen.

Er zijn meerdere opties met een dropdown met verschillende opties die het team linken aan een captain en een divisie. Als er op de edit pagina op edit team members wordt gedrukt verschijnt er een pop up waarin de beheerder team members toevoegen of verwijderen.

Pop-up

TEAM MEMBER 1

TEAM MEMBER 1

TEAM MEMBER 1

TEAM MEMBER 1

SELECT TEAM MEMBER

SAME POP-UP AS CAPTAIN AFTER A MEMBER HAS BEEN SELECTED

Figure 7 edit team members pop up

Create en edit account (admin sub pagina)

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

CREATE ACCOUNT

ACCOUNTNAME:

PASSWORD:

ACCOUNT LEVEL:

LINKED INGAME PLAYER:

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 8 create account page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

EDIT ACCOUNT

ACCOUNTNAME:

PASSWORD:

ACCOUNT LEVEL:

LINKED INGAME PLAYER:

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 9 edit account page

Beschrijving

Op deze 2 pagina's kan een account worden aangemaakt of aangepast worden, even als de optie om een account te verwijderen bij edit pagina. Er worden verschillende gegevens ingevuld en een speler wordt gelinkt aan het account.

Create en edit divisie (admin sub pagina)

LOGO

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

ACCOUNT V

CREATE DIVISION

DIVISIONNAME:

DIVISION DESCRIPTION:

DIVISION LOGO:

CHOOSE FILE

TEAMS:

ADD TEAM

CREATE DIVISION

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 10 create division page

LOGO

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

ACCOUNT V

EDIT DIVISION

DIVISIONNAME:

DIVISION DESCRIPTION:

DIVISION LOGO:

CHOOSE FILE

TEAMS:

ADD TEAM

DELETE

SAVE CHANGES

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 11 edit division page

Beschrijving

Op deze 2 pagina's kan een divisie worden aangemaakt of aangepast worden.

Per divisie worden er teams toegevoegd, een beschrijving, naam, en een optie om een logo te hebben.

Create en edit Schedule (admin sub pagina)

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

CREATE SCHEDULE

DIVISION:

SCHEDULE NAME:

MATCH UP:

AMOUNT OF PLAY WEEKS DEPENDS ON AMOUNT OF TEAMS.
1X MATCH UP = TEAMS - 1
2X MATCH UP = TEAMS X 2 - 2

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 12 create schedule page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

EDIT SCHEDULE

SCHEDULE NAME:

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 13 edit schedule page

Beschrijving

Op deze 2 pagina's kan een schedule worden aangemaakt of aangepast. Een gebruiker kan bij het aanpassen kiezen voor het handmatig aanpassen van het schema, als de beheerder dit doet komt er een pop up scherm/ nieuwe pagina waar de beheerder het schema kan aanpassen.

Pop-up scherm

SCHEDULE PAGE

< WEEK #. >

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

HOVER OVER SELECT, DROPDOWN APPEARS THEN ADMIN CAN CHANGE THE TEAM MATCH UP, IT WILL AUTO SWITCH IT AROUND

DONE

Figure 14 pop-up edit schedule

Schedule page

LOGO MENU OPTION 1 MENU OPTION 1 MENU OPTION 1 MENU OPTION 1 ACCOUNT V

DIVISION: DIVISION DROPDOWN

SCHEDULE PAGE

< WEEK #. >

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

TEAMLOGO TEAMNAME VS TEAMLOGO TEAMNAME

FOOTER TEXT SOCIAL LINKS?

Figure 15 schedule page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker selecteren doormiddel van een dropdown van welke divisie hij of zij het schema wil zien. De gebruiker ziet de matches per week en kan hier doorheen scrollen.

Captain page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

CAPTAINPAGE

SUBMIT MATCH

SUBMIT

EDIT TEAM INFO

MANAGE TEAM

PLAYERROLELOGO CAPTAINNAME	EDIT
PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT
PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT
PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT
PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 16 captain page

Beschrijving

Deze pagina kan een captain bekijken nadat hij is ingelogd, hier kan hij zijn beheren en match ids submitten. Ook kan de captain op de knop edit team info drukken om de team naam, beschrijving en logo aan te kunnen passen.

Pop-ups / extra pagina's

GOD	PLAYER	KDA	DAMAGE DEALT	DAMAGE TAKEN	DAMAGE MITIGATED	GOLD EARNED	GPM.	BUILD
<input type="checkbox"/>	playername							<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	playername							
<input type="checkbox"/>	playername							
<input type="checkbox"/>	playername							
<input type="checkbox"/>	playername							

STATS PER PLAYER

VS

GOD	PLAYER	KDA	DAMAGE DEALT	DAMAGE TAKEN	DAMAGE MITIGATED	GOLD EARNED	GPM.	BUILD
<input type="checkbox"/>	playername							<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	playername							
<input type="checkbox"/>	playername							
<input type="checkbox"/>	playername							
<input type="checkbox"/>	playername							

STATS PER PLAYER

BANS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

CONFIRM MATCH SUBMIT

Figure 17 match submit confirm pop up

HIGHLIGHT ROLE

ROLE:

ROLE LOGO

ROLE LOGO

ROLE LOGO

ROLE LOGO

ROLE LOGO

PLAYER:

PLAYERNAME / INPUT

SEARCH PLAYER

RESULT OF FOUND PLAYER LIST

SELECT ONE TO CHANGE INPUT FIELD

SAVE CHANGES

Figure 18 edit team member pop up

LOGO

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

MENU OPTION 1

ACCOUNT V

EDIT TEAM INFO

TEAM NAME:

TEAM DESCRIPTION:

TEAM LOGO:

CHOOSE FILE

SAVE CHANGES

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 19 edit team info page / pop up

Match history page

LOGO

MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1

ACCOUNT V

MATCH HISTORY

DIVISION: DIVISION DROPDOWN

BACKGROUND COLOR GREEN FOR WINNER, RED FOR LOSER

TEAM1_LOGO TEAM1_NAMEVS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MINDATE: 01-01-2020

TEAM1_LOGO TEAM1_NAMEVS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MINDATE: 01-01-2020

TEAM1_LOGO TEAM1_NAMEVS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MINDATE: 01-01-2020

TEAM1_LOGO TEAM1_NAMEVS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MINDATE: 01-01-2020

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 20 match history page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker de match history zien van alle potjes die gespeeld zijn, deze kunnen worden gefilterd gebaseerd op divisie. Zodra er op een match wordt geklikt wordt de match details pagina geopend.

Match details page

LOGO

MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1

ACCOUNT V

TEAM1_LOGO TEAM1_NAME

GOD PLAYERKDA DAMAGE DEALT DAMAGE TAKEN DAMAGE MITIGATED GOLD EARNED GPM. BUILD

playername10/2/320.00012.3246.200216.000520

playername

playername

playername

playername

playername

BANS:

VS

TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

GOD PLAYERKDA DAMAGE DEALT DAMAGE TAKEN DAMAGE MITIGATED GOLD EARNED GPM. BUILD

playername10/2/320.00012.3246.200216.000520

playername

playername

playername

playername

playername

BANS:

TOTAL KILLS: 10

EXTRA INFO

LENGTH:
42.35 MIN

DATE PLAYED:
01-01-2020

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 21 match details page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker alle details bekijken van een specifieke match. Alle stats per speler per team.

Team stats page

LOGO

MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1

ACCOUNT V

TEAM STATS

SEARCH

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 22 team stats page

Beschrijving

Als een gebruiker op deze pagina komt kan hij of zij een team kiezen er van dit team alle statistieken zien. Als er op een specifiek team wordt gedrukt wordt de team details page geopend.

Team details page

LOGO


MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1MENU OPTION 1

ACCOUNT V

TEAMLOGO

TEAMNAME

MATCHESPLAYED: 58 W/L: 50/8 CURRENT DIVISION: PRIME

RECENT PEFORMANCE CHART:


GENERAL STATS

TOTAL TEAM KILLS: 2451
TOTAL TEAM DEATHS: 1232
TOTAL TEAM ASSISTS: 4523
TOTAL TEAM DAMAGE DEALT: 2.254.302
TOTAL TEAM DAMAGE TAKEN: 1.654.302
TOTAL TEAM DAMAGE MITIGATED: 1.654.302
TOTAL TEAM HEALING: 200.000

MOST PLAYED

MOST BANNED

STAR PLAYER:

PLAYERNAME

CLICK HERE TO SEE ALL PICK PRECENTAGES

ROSTER

PLAYERNAME
PLAYERNAME
PLAYERNAME
PLAYERNAME
PLAYERNAME

LAST 5 MATCHES

VS TEAM2

VS TEAM2

VS TEAM2

VS TEAM2

VS TEAM2

CLICK TO SEE MORE

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 23 team details page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker alle statistieken van een team bekijken, wie er in he team zitten, en de laatste matches die het team gespeeld heeft. Er zijn 2 extra pagina's 1 pagina met alle geschiedenis van matches van het team en een pagina met alle pick ban info van het team.

Extra team details pagina's

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

TEAMLOGO

TEAMNAME

search

FILTER

GODNAME

PICKED: 0%

BANNED: 100%

SNL AVG

PICKED: 100%

BANNED: 0%

GODNAME

PICKED: 0%

BANNED: 100%

SNL AVG

PICKED: 100%

BANNED: 0%

GODNAME

PICKED: 0%

BANNED: 100%

SNL AVG

PICKED: 100%

BANNED: 0%

GODNAME

PICKED: 0%

BANNED: 100%

SNL AVG

PICKED: 100%

BANNED: 0%

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 24 team pick ban page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

TEAM MATCH HISTORY

GO BACK

BACKGROUND COLOR GREEN FOR WINNER, RED FOR LOSER

TEAM1_LOGO TEAM1_NAME VS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MIN DATE: 01-01-2020

TEAM1_LOGO TEAM1_NAME VS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MIN DATE: 01-01-2020

TEAM1_LOGO TEAM1_NAME VS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MIN DATE: 01-01-2020

TEAM1_LOGO TEAM1_NAME VS TEAM2_LOGO TEAM2_NAME

MATCH LENGTH: 42:35 MIN DATE: 01-01-2020

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 25 team match history page

Player stats page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

PLAYER STATS

SEARCH

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

ROLELOGO

PLAYERNAME

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

ROLELOGO

PLAYERNAME

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

ROLELOGO

PLAYERNAME

TEAMLOGO

TEAM1_NAME

ROLELOGO

PLAYERNAME

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 26 player stat page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker een speller selecteren en hiervan alle player details bekijken.

Player details page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

TEAMLOGO

TEAMNAME

PLAYERNAME

MATCHESPLAYED: 58 W/L: 50/8

RECENT PICKS

ROLELOGO

AVERAGE STATS

AVG K/D/A: 10/2/12

AVG DMG DEALT: 20.234

AVG DMG TAKEN: 10.231

GENERAL STATS

TOTAL PLAYER KILLS: 2451

TOTAL PLAYER DEATHS: 1232

TOTAL PLAYER ASSISTS: 4523

TOTAL PLAYER DAMAGE DEALT: 2.254.302

TOTAL PLAYER DAMAGE TAKEN: 1.654.302

TOTAL PLAYER DAMAGE MITIGATED: 1.654.302

TOTAL PLAYER HEALING: 200.000

BEST PICKS

MOST PICKED

TOP BANS AGAINST

CLICK HERE TO SEE ALL PLAYER PICK PERCENTAGES

PIE CHART OF DATA

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 27 player details page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker alle statistieken van een speler bekijken, ook kan hij alle pick percentages bekijken van een speler.

Extra pagina player details

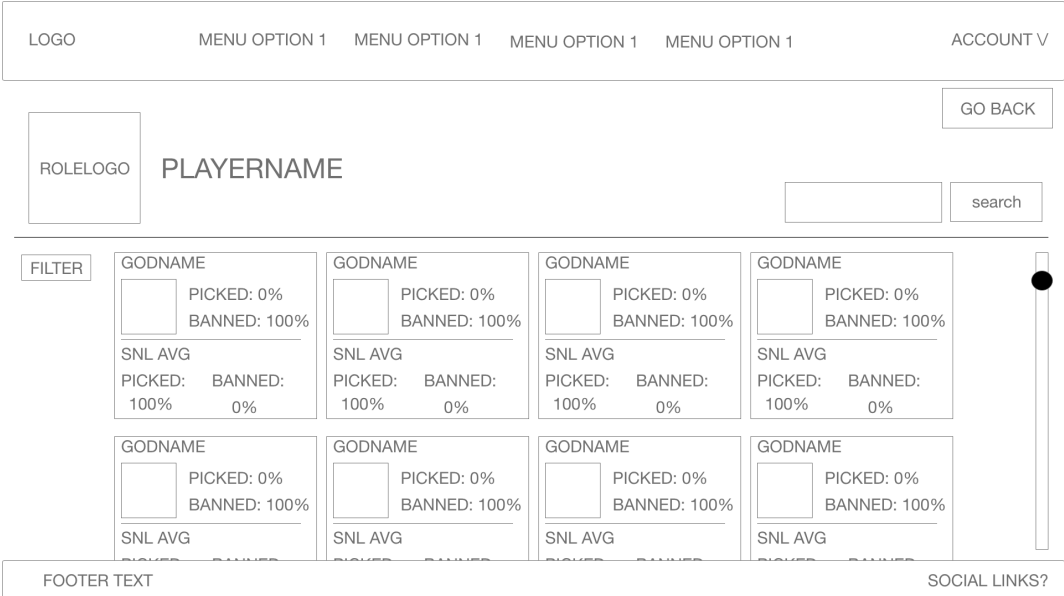


Figure 28 player pick percentage page

Player leaderboard page



Standings page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------

DIVISION: DIVISION DROPDOWN

STANDINGS

TEAM	POINTS
1. TEAMNAME	34
2. TEAMNAME	20
3. TEAMNAME	15
4. TEAMNAME	14
5. TEAMNAME	14
6. TEAMNAME	14
7. TEAMNAME	12
8. TEAMNAME	10
9. TEAMNAME	9
10. TEAMNAME	4

POINT RULES

SOME EXPLANATION TEXT

FOOTER TEXT	SOCIAL LINKS?
-------------	---------------

Figure 30 standing page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker een divisie selecteren doormiddel van een dropdown en hiervan de standing zien. De standing is een lijst van teams met hun score van hoog naar laag.

FAQ-page

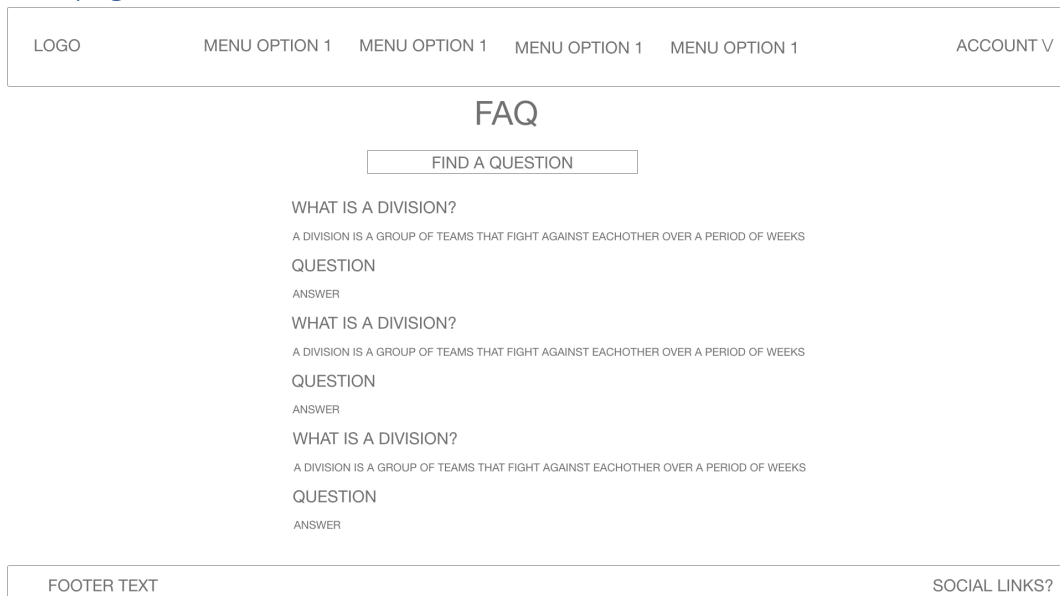


Figure 31 FAQ-page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker veel gestelde vragen bekijken en het antwoord op deze vragen.

Rules page

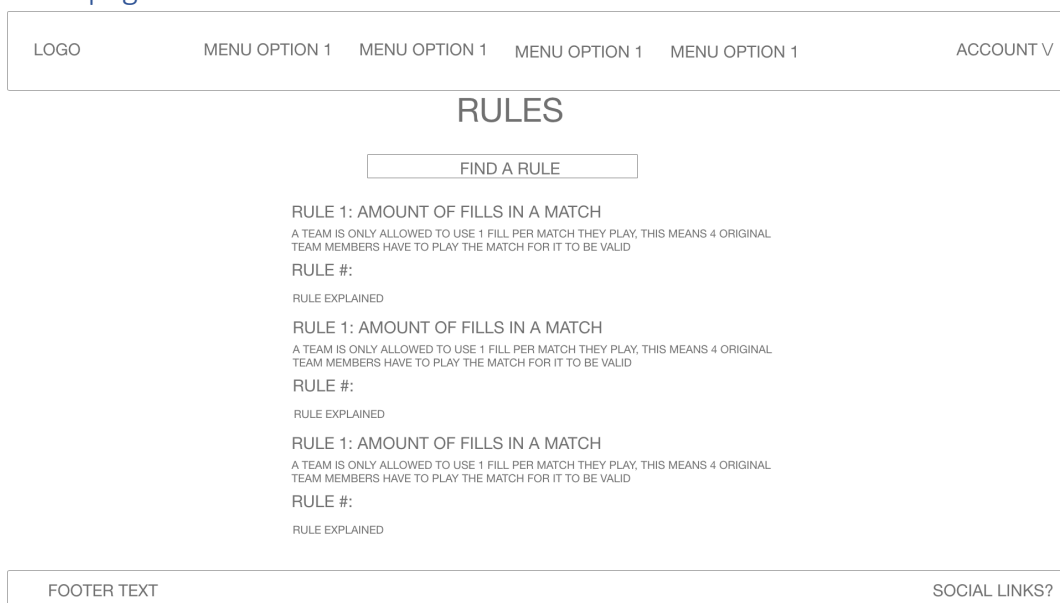


Figure 32 rules page

Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker alle regels van de league bekijken.

ERD

Relaties:

- **Team**
 - Een team heeft 1 captain
 - Een team heeft meerdere spelers.
- **Speler**
 - Een speler heeft 1 team
 - Een speler heeft meerdere playerstats
- **Account**
 - Een account heeft 1 speler
- **Match**
 - Een match bevat meerdere playerstats
 - Een match heeft 2 teams

Diagram:

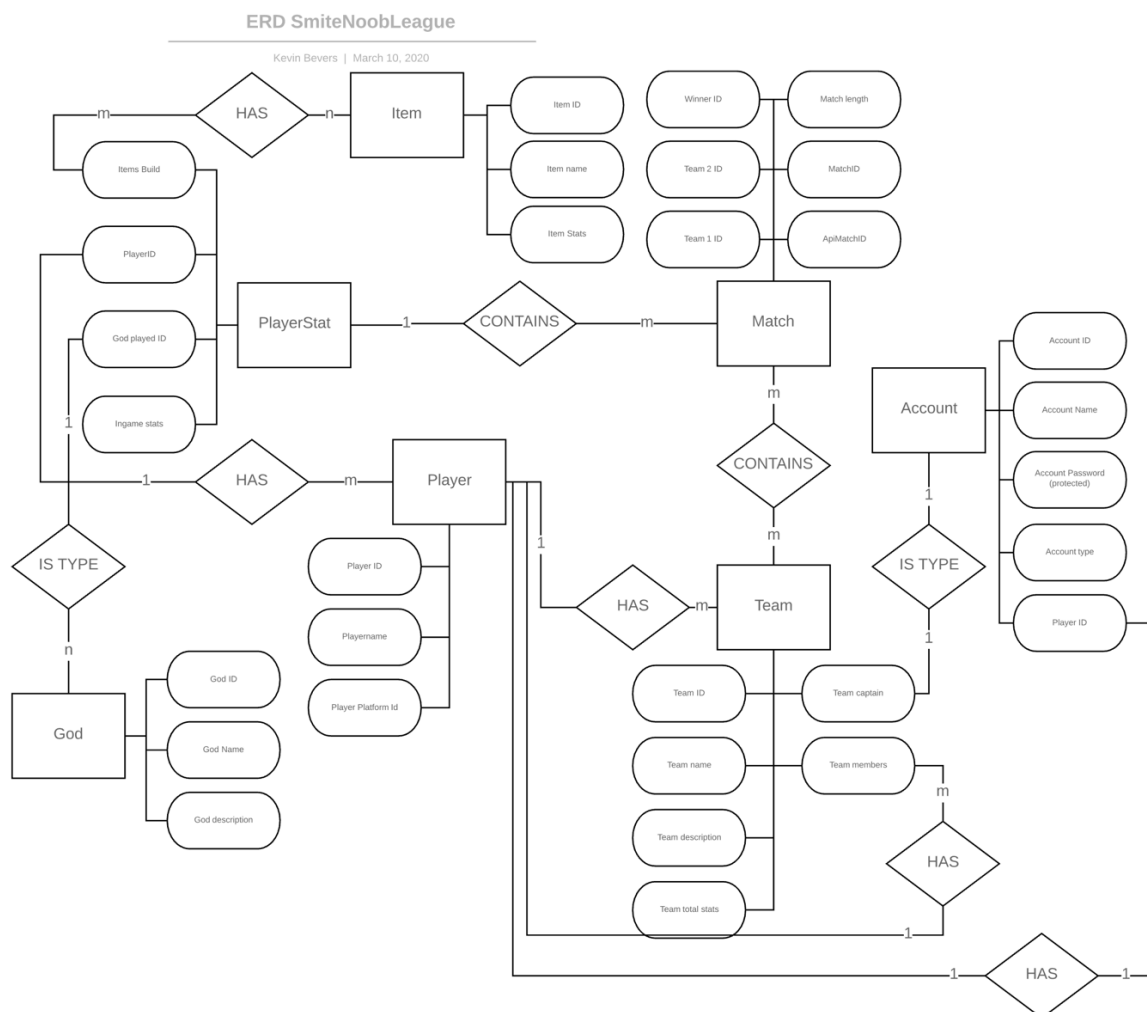


Figure 33

Er moet nog een 2^e diagram worden gemaakt met schedule, divisions en standings.

Use cases

Captain use cases

Naam	Captain use case 1: submitten van een match id
Samenvatting	Een captain vult een match id in zodat de match info kan worden opgeslagen voor verwerking in statistieken en andere info op de website.
Actors	Captain
Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. De actor gaat naar de captain page2. De actor vult een match id in en drukt op submit match id3. Het systeem haalt de match info op en controleert of de match voldoet aan de vereisten om een valid match te zijn [1]4. Het systeem toont de match info aan de actor en vraagt of bevestiging.5. De actor bevestigt dat de match correct is.[2]6. Het systeem saved de match op in de database.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none">1. Als een match niet valid is wordt dit aan de gebruiker getoond. Een valid match is een gebaseerd op leagueregels (deze kunnen veranderen).2. Actor bevestigt de match niet of drukt op annuleren. Het proces wordt beëindigd.
Resultaat	Er is nieuwe match data gesaved in de database, voor verwerking in statistieken.

<i>Naam</i>	Captain use case 2: toevoegen/aanpassen van een team member
<i>Samenvatting</i>	Een captain drukt op een van de knoppen edit/ add bij manage team members gedeelte van de captain page. Als hij dit doet kan hij team members zoeken en toevoegen of een persoon zijn rol aanpassen.
<i>Actors</i>	Captain
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op edit team member 2. Het systeem toont een pop up met een rol selectie voor de aangeklikte team mate en een search veld om een speler te zoeken. 3. De actor vult een speler naam in en drukt op zoeken 4. Het systeem zoekt alle spelers die aan de opgezochte naam voldoen en toont een lijst aan de actor [1] 5. De actor kiest een speler uit de lijst en drukt op save changes 6. Het systeem verandert de vorige speler/ lege plek in de geselecteerde speler en saved dit in de database.
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Er zijn geen spelers gevonden dit wordt getoond aan de gebruiker en het systeem geeft de optie om opnieuw te zoeken.
<i>Resultaat</i>	Team member is aangepast of toegevoegd aan het team.

Naam	Captain use case 3: aanpassen van team member rol
<i>Samenvatting</i>	Een captain drukt op een van de knoppen edit/ add bij manage team members sub menu van de captain page. Als hij dit doet kan hij team members zoeken en toevoegen of een persoon zijn rol aanpassen.
<i>Actors</i>	Captain
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op edit team member 2. Het systeem toont een pop up met een rol selectie voor de aangeklikte team mate en een search veld om een speler te zoeken. 3. De actor klikt een van de rollen aan 4. De actor drukt op save changes 5. Het systeem verandert de rol van de speler en saved deze changes in de database.
<i>Uitzonderingen</i>	
<i>Resultaat</i>	Team member rol is aangepast.

Naam	Captain use case 4: aanpassen van team info
Samenvatting	Een captain gaat naar het sub menu van team info en drukt op de knop edit team info, de captain krijgt dan een pop up met een paar invul velden om de team info aan te passen. Team info: naam, beschrijving, logo
Actors	Captain
Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op de knop edit team info 2. Het systeem toont een pop-up met 2 invul velden een een manier om een foto te uploaden. 3. De actor verandert de naam of beschrijving of upload een afbeelding [1] 4. Het systeem controleert de invulvelden (naam al bezet) en de afbeelding(grootte) hierna saved het systeem de veranderingen in de database.[2][3]
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melding over bestandsgrootte voor bestanden over 30mb, de actor kan deze afbeelding niet uploaden en heeft de mogelijkheid om een nieuwe te kiezen. 2. De naam is al bezet, het systeem weergeeft dit aan de gebruiker doormiddel van een highlight om de inputfield en een melding 3. De afbeelding is te groot, er wordt een melding weergegeven aan de gebruiker.
Resultaat	Info van het team is aangepast door de captain.

Beheerder use cases

<i>Naam</i>	Beheerder use case 1: aanmaken van een account
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder maakt een account aan via het beheer paneel, dit account is gelinkt aan een ingame speler
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none">1. De actor gaat naar de beheer pagina, op de beheer pagina klikt hij de knop create account aan2. Het systeem toont een pagina met daarop een invulveld voor naam, password, accountlevel dropdown en een input veld om een ingame speler te zoeken.3. De actor vult een accountnaam in, een wachtwoord [1], een accountlevel.4. De actor vult een ingame playername in en drukt op search player.[3]5. Het systeem zoekt alle ingame spelers die aan de ingevulde naam voldoen en laat een lijst zien met alle ingame spelers.6. De actor kiest een ingame speler uit de lijst, en drukt op create account.[2]7. Het systeem maakt een account aan en slaat deze op in de database.
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Wachtwoord kan ook random generated worden doormiddel van een javascript knop.2. Er is geen ingame speler geselecteerd, dit wordt aan de actor weergeven, er wordt alleen een account aangemaakt als er een ingame speler aangelinkt is.3. Er is niks ingevuld, dit wordt aan de actor weergeven.
<i>Resultaat</i>	Er is een nieuw account toegevoegd aan de database, dit account is gelinkt met een ingame speler

<i>Naam</i>	Beheerder use case 2: aanpassen van een account
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder kan een account aanpassen, de beheerder kiest een account uit een lijst en krijgt dan een pagina te zien om dit account aan te passen.
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op de knop edit accounts. 2. Het systeem weergeeft een pop up met hierin een lijst van alle accounts. 3. De actor kiest een account. 4. Het systeem weergeeft een edit pagina voor het aangeklikte account. 5. De actor verandert dingen en drukt op save changes. 6. Het systeem saved de veranderingen in de database.
<i>Uitzonderingen</i>	1.
<i>Resultaat</i>	Een account is aangepast

<i>Naam</i>	Beheerder use case 3: aanmaken van een team
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder maakt een team aan via het beheer paneel, dit account is gelinkt aan een captain(account)
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op de knop create team. 2. Het systeem weergeeft een pagina met invulvelden (teamname, dropdown division, list van accounts). 3. De actor vult de velden in. 4. De actor selecteert een divisie [1]. 5. De actor selecteer een account [2]. 6. De actor drukt op create team. 7. Het systeem checkt de ingevulde waardes. 8. Het systeem saved een nieuw team in de database.
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De divisie heeft al het maximumaantal teams bereikt. Dit wordt aan de actor weergeven met een melding 2. Het account is al gekoppeld aan een team. Dit wordt aan de actor weergeven met een melding
<i>Resultaat</i>	Er is een nieuw team toegevoegd aan de database, dit team is gelinkt met een account.

Naam	Beheerder use case 4: aanpassen van een team
Samenvatting	Een beheerder past een team aan, naam, divisie, captain, team members
Actors	Beheerder
Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op de knop edit team. 2. Het systeem weergeeft een lijst met alle teams. 3. De actor kiest een team. 4. Het systeem weergeeft een pagina met invulvelden (teamname, dropdown division, list van accounts) deze zijn ingevuld met de huidige waarden, ook is er een knop edit team members aanwezig op de pagina. 5. De actor bewerkt de invulvelden [1][2]. 6. De actor drukt op de knop edit team members. 7. Het systeem weergeeft een lijst van alle team members en de optie om deze individueel aan te passen. 8. De actor selecteert een team member. 9. Het systeem toont een pop up, met de keuze uit een rol en een zoek veld om de huidige team member te vervangen met een nieuwe. 10. De actor selecteert een rol en vult een naam in van een speler. 11. Het systeem zoekt alle ingame spelers die matchen met de ingevulde naam en toont deze in een lijst [3]. 12. De actor kiest een speler uit de lijst en drukt op save changes. 13. Het systeem slaat de veranderingen aan de team member op. 14. De actor drukt op save changes op de edit team pagina. 15. Het systeem slaat de rest van de changes op en saved deze allemaal op de database.
Uitzonderingen	<ol style="list-style-type: none"> 1. De divisie heeft al het maximumaantal teams bereikt. Dit wordt aan de actor weergegeven met een melding. 2. Het account is al gekoppeld aan een team. Dit wordt aan de actor weergegeven met een melding. 3. Er is geen speler gevonden, toon een melding aan de actor.
Resultaat	Er is een nieuw team toegevoegd aan de database, dit team is gelinkt met een account.

<i>Naam</i>	Beheerder use case 5: aanmaken van een divisie
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder maakt een divisie aan via het beheer paneel,
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op de knop create division 2. Het systeem toont een pagina met daarop verschillende invulvelden. 3. De actor vult een naam in voor de divisie 4. De actor selecteert teams in een lijst (max 8) [1] 5. De actor drukt op create division 6. Het systeem saved de nieuwe divisie in de database
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Er is een onjuist hoeveelheid teams geselecteerd (min 4, max 8) dit wordt weergegeven aan de actor
<i>Resultaat</i>	Er is een nieuwe divisie toegevoegd.

<i>Naam</i>	Beheerder use case 6: aanpassen van een divisie
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder maakt een divisie aan via het beheer paneel,
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op edit division 2. Het systeem toont een lijst met alle divisies 3. De actor kiest een divisie 4. Het systeem toont de edit pagina met hierop alle invulvelden. 5. De actor verandert de teams of het aantal teams op de pagina [1], mogelijk de naam. 6. De actor drukt op save changes 7. Het systeem saved de changes in de database
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Er is een onjuist hoeveelheid teams geselecteerd (min 4, max 8) dit wordt weergegeven aan de actor
<i>Resultaat</i>	Er is een divisie aangepast toegevoegd.

<i>Naam</i>	Beheerder use case 7: aanmaken van een schedule
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder maakt een schedule aan via het beheer paneel,
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op create schedule 2. Het systeem toont een pagina met een paar invulvelden (dropdown divisie, schedule name, match up frequency) 3. De actor vult alle opties in [1][2] 4. Het systeem genereert een schema voor de divisie aan de hand van alle teams die in die divisie zitten. 5. Het systeem toont een pop up met het genereerde schema. 6. De actor drukt op create schedule 7. Het systeem slaat het nieuwe schema in de database.
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naam van schema is al bezet, melding weergegeven aan de actor 2. Er is geen divisie geselecteerd, melding weergegeven aan de actor
<i>Resultaat</i>	Er is schema aangemaakt en gelinkt aan een divisie.

<i>Naam</i>	Beheerder use case 8: aanpassen van een schedule
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder past een schedule aan via het beheer paneel,
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De actor drukt op create schedule 2. Het systeem toont een pop-up met alle schema's 3. De actor selecteert een schema 4. Het systeem toont een pagina met de schema naam, en een knop edit schedule manually 5. De actor kan de naam aanpassen [1] 6. De actor drukt op de knop edit manually 7. Het systeem toont een pagina met het schema 8. De actor versleept en ruilt matches om naar behoren 9. De actor drukt op save changes 10. Het systeem saved de veranderingen in de database
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naam is al bezet, dit wordt weergegeven aan de actor
<i>Resultaat</i>	Er is schema aangepast.

Overige use cases

W.I.P.