

# 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

<b><u>PROJECT BESCHRIJVING</u></b>	<b>4</b>
<b>HOE EN WAT</b>	<b>4</b>
<b>OPSOMMING EIGENSCHAPPEN:</b>	<b>4</b>
<b>STATISTIEKEN</b>	<b>5</b>
<b>MATCH</b>	<b>5</b>
<b>KARAKTER</b>	<b>5</b>
<b>TEAMS</b>	<b>5</b>
<b>SPELER</b>	<b>5</b>
<b>ADMIN/ LEAGUE BEHEERDER</b>	<b>5</b>
<b>DIVISIE/ LEAGUE</b>	<b>5</b>
<b>DATACOLLECTIE</b>	<b>6</b>
<b><u>USER INTERFACE DESIGN (WIREFRAMES)</u></b>	<b>7</b>
<b>DEFAULT LAYOUT</b>	<b>7</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>7</b>
<b>Homepage/ landing page</b>	<b>7</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>7</b>
<b>Login page</b>	<b>8</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>8</b>
<b>Adminpage</b>	<b>8</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>8</b>
<b>Create en edit team (admin sub pagina)</b>	<b>9</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>9</b>
<b>Pop-up</b>	<b>10</b>
<b>Create en edit account (admin sub pagina)</b>	<b>11</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>11</b>
<b>Create en edit divisie (admin sub pagina)</b>	<b>12</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>12</b>
<b>Create en edit schedule (admin sub pagina)</b>	<b>13</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>13</b>
<b>Pop-up scherm</b>	<b>14</b>
<b>Schedule page</b>	<b>14</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>14</b>
<b>Captain page</b>	<b>15</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>15</b>
<b>Pop-ups / extra pagina's</b>	<b>15</b>
<b>Match history page</b>	<b>17</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>17</b>
<b>Match details page</b>	<b>17</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>17</b>
<b>Team stats page</b>	<b>18</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>18</b>
<b>Team details page</b>	<b>18</b>
<b>BESCHRIJVING</b>	<b>18</b>
<b>Extra team details pagina's</b>	<b>19</b>

<b>PLAYER STATS PAGE</b>	<b>20</b>
BESCHRIJVING	20
<b>PLAYER DETAILS PAGE</b>	<b>20</b>
BESCHRIJVING	20
EXTRA PAGINA PLAYER DETAILS	21
<b>PLAYER LEADERBOARD PAGE</b>	<b>21</b>
BESCHRIJVING	21
<b>STANDINGS PAGE</b>	<b>22</b>
BESCHRIJVING	22
<b>NEWS PAGE</b>	<b>22</b>
BESCHRIJVING	22
<b>FAQ-PAGE</b>	<b>23</b>
BESCHRIJVING	23
<b>RULES PAGE</b>	<b>23</b>
BESCHRIJVING	23
<hr/> <b>ERD</b>	<hr/> <b>24</b>
<b>RELATIES:</b>	<b>24</b>
<b>DIAGRAM:</b>	<b>25</b>
<hr/> <b>CONTEXT DIAGRAM</b>	<hr/> <b>26</b>
<hr/> <b>USE CASES</b>	<hr/> <b>27</b>
<b>USE CASE DIAGRAM SMITE NOOB LEAGUE</b>	<b>27</b>
<b>CAPTAIN USE CASES</b>	<b>28</b>
<b>BEHEERDER USE CASES</b>	<b>32</b>
<b>OVERIGE USE CASES</b>	<b>40</b>
<hr/> <b>TEST CASES</b>	<hr/> <b>49</b>
<hr/> <b>REQUIREMENTS</b>	<hr/> <b>51</b>

## 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 erna komen.

### Opsomming eigenschappen:

- **Team statistieken bekijken**, hoeveel punten heeft 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 weergeven 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 zei 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



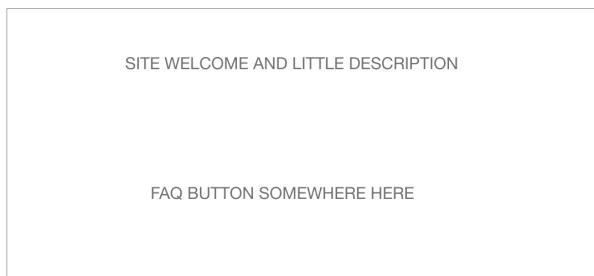
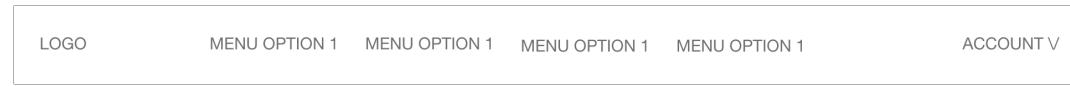
*Figure 1 layout*

### 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

A login form titled 'Smite Noob League Login' containing fields for 'Account' and 'Password', and a large central 'Login' button.

FOOTER TEXT  
*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

A horizontal navigation bar with a logo on the left and five menu options labeled 'MENU OPTION 1' repeated three times, followed by an account icon on the right.

UPDATE LOCAL DATABASE

MANAGE SCHEDULE

UPDATE GODS

UPDATE ITEMS

CREATE SCHEDULE

EDIT SCHEDULE

MANAGE ACCOUNTS

ADMIN LOG:

CREATE ACCOUNT

EDIT ACCOUNTS

LIST OF RECENT EVENTS ON SITE LOGGED

MANAGE TEAMS

CREATE TEAM

EDIT TEAMS

MANAGE DIVISIONS

CREATE DIVISION

EDIT DIVISION

FOOTER TEXT

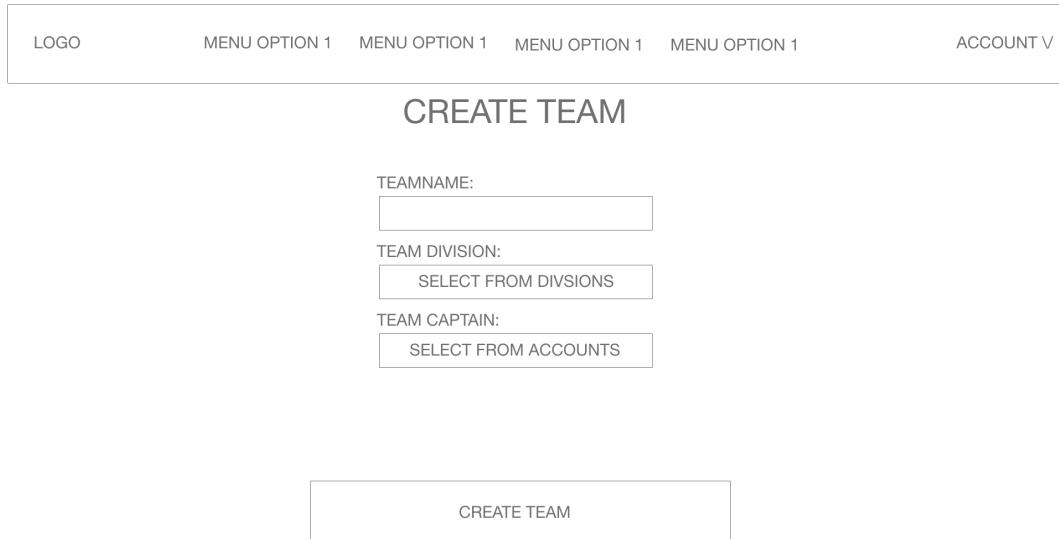
SOCIAL LINKS?

*Figure 4 admin page*

## Beschrijving

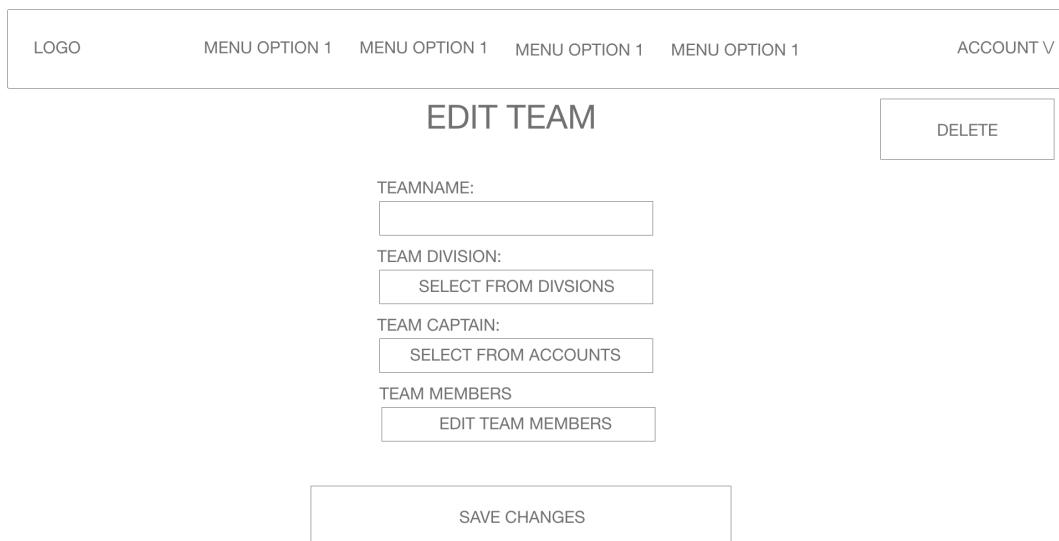
Op deze pagina kan een beheerder/ administrator een account aanmaken of aanpassen, teams aanmaken of aanpassen, een divisie aanmaken of aanpassen, en schema's aanmaken of aanpassen. Ook is er een log te zien met recente activiteiten op de website. Denk hierbij aan een melding dat een captain een match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

## Create en edit team (admin sub pagina)



The Create Team page features a header with 'LOGO' and five 'MENU OPTION 1' buttons, followed by an 'ACCOUNT V' button. The main title 'CREATE TEAM' is centered above a form. The form includes fields for 'TEAMNAME' (input box), 'TEAM DIVISION' (button labeled 'SELECT FROM DIVSIONS'), 'TEAM CAPTAIN' (button labeled 'SELECT FROM ACCOUNTS'), and a large central button labeled 'CREATE TEAM'. At the bottom, there's a 'FOOTER TEXT' section and a 'SOCIAL LINKS?' section.

Figure 5 create team page



The Edit Team page has a similar header structure. The main title 'EDIT TEAM' is centered above the form. The form includes fields for 'TEAMNAME' (input box), 'TEAM DIVISION' (button labeled 'SELECT FROM DIVSIONS'), 'TEAM CAPTAIN' (button labeled 'SELECT FROM ACCOUNTS'), and a 'TEAM MEMBERS' section with a 'EDIT TEAM MEMBERS' button. A 'DELETE' button is located to the right of the main form area. Below the form is a 'SAVE CHANGES' button. The footer sections 'FOOTER TEXT' and 'SOCIAL LINKS?' are also present.

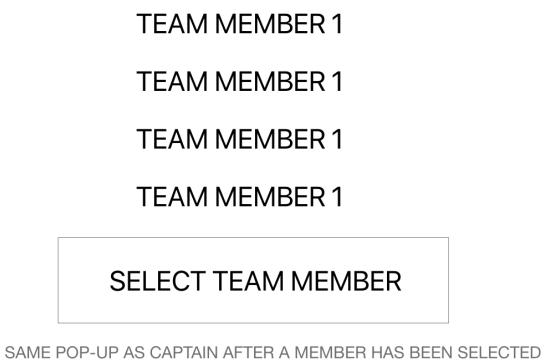
Figure 6 edit team page

### 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 beheerde team members toevoegen of verwijderen.

Pop-up



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
<b>CREATE ACCOUNT</b>					
<p>ACCOUNTNAME: <input type="text"/></p>					
<p>PASSWORD: <input type="password"/> <input type="button" value="GENERATE PASSWORD"/></p>					
<p>ACCOUNT LEVEL: <input type="text"/></p>					
<p>LINKED INGAME PLAYER: <input type="text"/> <input type="button" value="SEARCH PLAYER"/></p>					
<input type="button" value="CREATE ACCOUNT"/>					

Figure 8 create account page

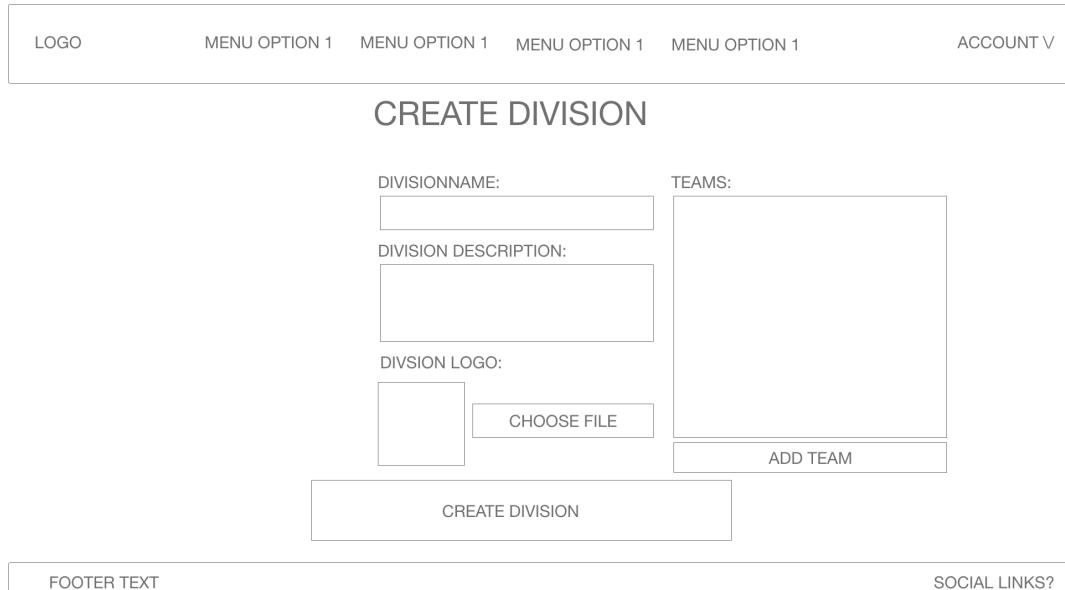
LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
<b>EDIT ACCOUNT</b>					
<input type="button" value="DELETE"/>					
<p>ACCOUNTNAME: <input type="text"/></p>					
<p>PASSWORD: <input type="password"/> <input type="button" value="GENERATE PASSWORD"/></p>					
<p>ACCOUNT LEVEL: <input type="text"/></p>					
<p>LINKED INGAME PLAYER: <input type="text"/> <input type="button" value="SEARCH PLAYER"/></p>					
<input type="button" value="SAVE CHANGES"/>					

Figure 9 edit account page

### Beschrijving

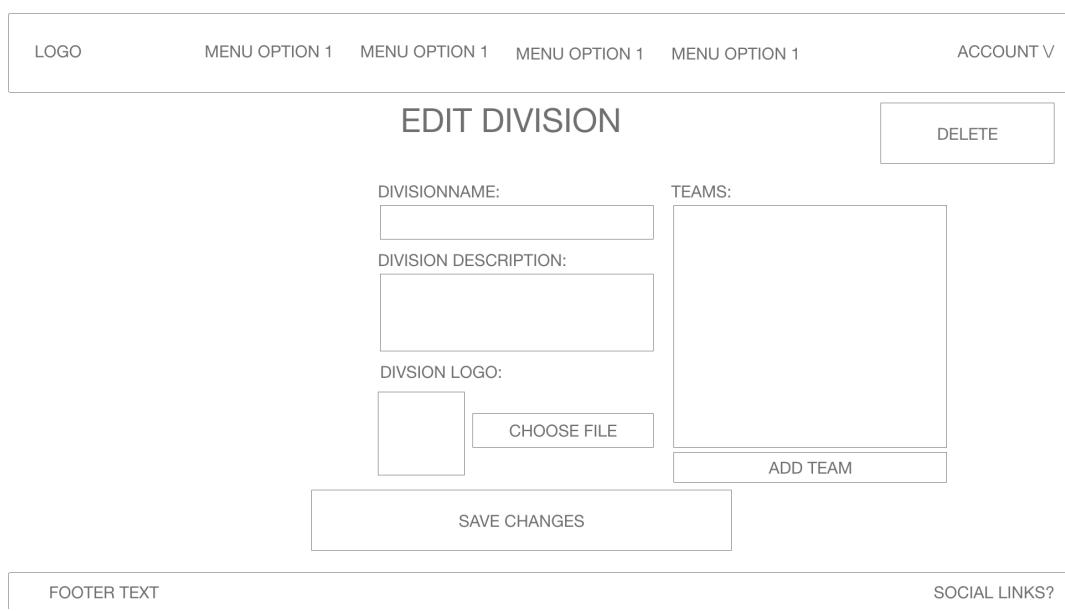
Op deze 2 pagina's kan een account worden aangemaakt of aangepast worden, even als de optie om een account te verwijderen bij edit pagina. Er worden verschillende gegevens ingevuld en een speler wordt gelinkt aan het account.

## Create en edit divisie (admin sub pagina)



The form for creating a division consists of several input fields and buttons. At the top, there are five menu options labeled 'MENU OPTION 1' and an account link 'ACCOUNT V'. Below this is a title 'CREATE DIVISION'. The form includes fields for 'DIVISIONNAME' (input box), 'DIVISION DESCRIPTION' (input box), 'DIVISION LOGO' (input box with a 'CHOOSE FILE' button), and a 'TEAMS:' section (input box with an 'ADD TEAM' button). A large 'CREATE DIVISION' button is located at the bottom of the form area.

Figure 10 create division page



The form for editing a division is similar in structure to the creation form. It features a title 'EDIT DIVISION' and a 'DELETE' button in the top right corner. The input fields for 'DIVISIONNAME', 'DIVISION DESCRIPTION', and 'DIVISION LOGO' are present, along with the 'TEAMS:' section and 'ADD TEAM' button. A 'SAVE CHANGES' button is located at the bottom of the form area. The top navigation bar includes 'LOGO', 'MENU OPTION 1', 'ACCOUNT V', and '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
<h3>CREATE SCHEDULE</h3>					
DIVISION: <input type="text"/>					
SCHEDULE NAME: <input type="text"/>					
MATCH UP: <input type="checkbox"/> 1X <input type="checkbox"/> 2X					
AMOUNT OF PLAY WEEKS DEPENDS ON AMOUNT OF TEAMS. 1X MATCH UP = TEAMS - 1 2X MATCH UP = TEAMS X 2 - 2					
<input type="button" value="CREATE SCHEDULE"/>					

FOOTER TEXT

SOCIAL LINKS?

Figure 12 create schedule page

LOGO	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	MENU OPTION 1	ACCOUNT V
<h3>EDIT SCHEDULE</h3>					<input type="button" value="DELETE"/>
SCHEDULE NAME: <input type="text"/>					
<input type="button" value="MANUAL EDIT"/>					
<input type="button" value="SAVE CHANGES"/>					

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



Figure 14 pop-up edit schedule

## Schedule page

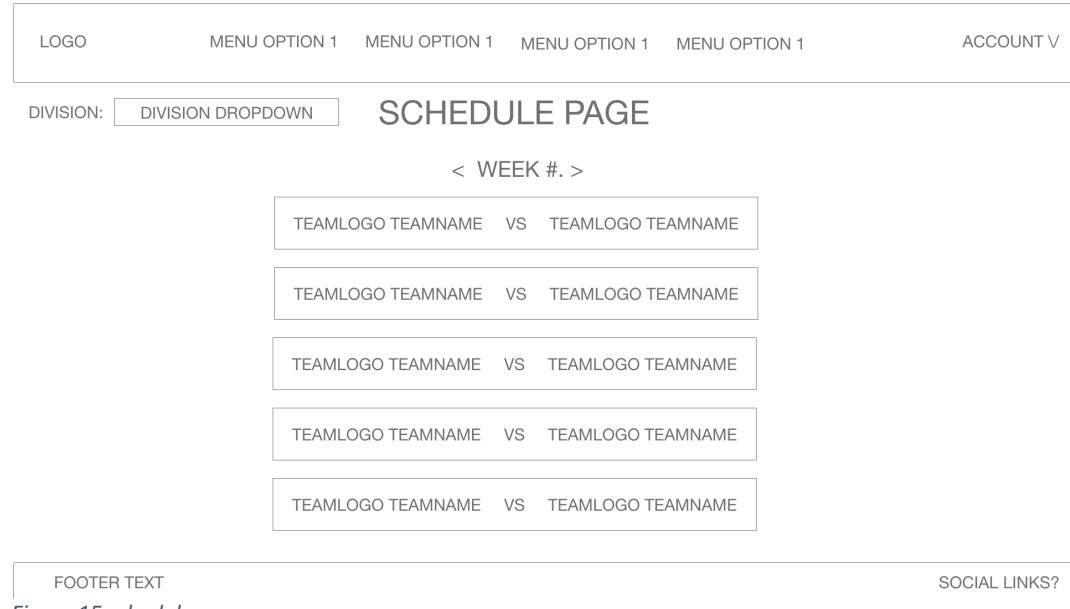


Figure 15 schedule page

### 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						
<b>CAPTAINPAGE</b>											
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <b>SUBMIT MATCH</b>  <input type="text"/>  <input type="button" value="SUBMIT"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <b>EDIT TEAM INFO</b> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <b>MANAGE TEAM</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">PLAYERROLELOGO CAPTAINNAME</td> <td style="padding: 5px; text-align: right;">EDIT</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">PLAYERROLELOGO PLAYERNAME</td> <td style="padding: 5px; text-align: right;">EDIT</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">PLAYERROLELOGO PLAYERNAME</td> <td style="padding: 5px; text-align: right;">EDIT</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">PLAYERROLELOGO PLAYERNAME</td> <td style="padding: 5px; text-align: right;">EDIT</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">PLAYERROLELOGO PLAYERNAME</td> <td style="padding: 5px; text-align: right;">EDIT</td> </tr> </table> </div>	PLAYERROLELOGO CAPTAINNAME	EDIT	PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT	PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT	PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT	PLAYERROLELOGO PLAYERNAME	EDIT
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"/> playername <input type="checkbox"/> playername <input type="checkbox"/> playername <input type="checkbox"/> playername 	STATS PER PLAYER <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
VS		
GOD PLAYER    KDA    DAMAGE DEALT    DAMAGE TAKEN    DAMAGE MITIGATED    GOLD EARNED    GPM.    BUILD <input type="checkbox"/> playername <input type="checkbox"/> playername <input type="checkbox"/> playername <input type="checkbox"/> playername <input type="checkbox"/> playername	STATS PER PLAYER <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
BANS		<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="CONFIRM MATCH SUBMIT"/>		

Figure 17 match submit confirm pop up

HIGHLIGHT ROLE

ROLE:

PLAYER:

RESULT OF FOUND PLAYER LIST

SELECT ONE TO CHANGE INPUT FIELD

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:

FOOTER TEXT
SOCIAL LINKS?

Figure 19 edit team info page / pop up

## Match history page

The screenshot shows a user interface for a game's match history. At the top, there are menu options: LOGO, MENU OPTION 1, MENU OPTION 1, MENU OPTION 1, MENU OPTION 1, and ACCOUNT V. Below the menu is a section titled "MATCH HISTORY". A dropdown menu labeled "DIVISION: DIVISION DROPODOWN" is shown. A note says "BACKGROUND COLOR GREEN FOR WINNER, RED FOR LOSER". There are four match results listed:

- 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

At the bottom left is "FOOTER TEXT" and at the bottom right is "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

The screenshot shows a detailed view of a specific match. At the top, there are menu options: LOGO, MENU OPTION 1, MENU OPTION 1, MENU OPTION 1, MENU OPTION 1, and ACCOUNT V. The match details are displayed in two sections:

**TEAM1\_LOGO TEAM1\_NAME** VS **TEAM2\_LOGO TEAM2\_NAME**

**TEAM1\_STATS:**

GOD PLAYER	KDA	DAMAGE DEALT	DAMAGE TAKEN	DAMAGE MITIGATED	GOLD EARNED	GPM.	BUILD
playername	10/2/3	20.000	12.324	6.2002	16.000	520	██████████
playername							
playername							
playername							
playername							

**TOTAL KILLS: 10**

**TEAM2\_STATS:**

GOD PLAYER	KDA	DAMAGE DEALT	DAMAGE TAKEN	DAMAGE MITIGATED	GOLD EARNED	GPM.	BUILD
playername	10/2/3	20.000	12.324	6.2002	16.000	520	██████████
playername							
playername							
playername							
playername							

**TOTAL KILLS: 10**

**EXTRA INFO:**

- LENGTH: 42.35 MIN
- DATE PLAYED: 01-01-2020

At the bottom left is "FOOTER TEXT" and at the bottom right is "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

The wireframe shows a header with 'LOGO' and 'ACCOUNT V'. Below the header is a title 'TEAM STATS' with a search bar. A vertical list of four team entries is shown, each with a 'TEAMLOGO' icon and the placeholder text 'TEAM1\_NAME'. At the bottom is a footer section with 'FOOTER TEXT' and '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

The wireframe shows a header with 'LOGO' and 'ACCOUNT V'. Below the header is a team logo and the team name 'TEAMNAME'. It displays statistics like 'MATCHESPLAYED: 58 W/L: 50/8 CURRENT DIVISION: PRIME'. To the right is a 'RECENT PEFORMANCE CHART:' showing a line graph. The page is divided into sections: 'GENERAL STATS' (listing kills, deaths, assists, damage dealt, taken, mitigated, and healing), 'MOST PLAYED' (five icons), 'MOST BANNED' (five icons), 'STAR PLAYER:' (one icon and placeholder 'PLAYERNAME'), 'ROSTER' (table with five rows, each with 'PLAYERNAME'), and 'LAST 5 MATCHES' (list of five matches against 'VS TEAM2'). At the bottom is a footer section with 'FOOTER TEXT' and 'SOCIAL LINKS?'.

Figure 23 team details page

### Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker alle statistieken van een team bekijken, wie er in het 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

The screenshot shows a user interface for managing team picks and bans. At the top, there is a navigation bar with 'LOGO', 'MENU OPTION 1' (repeated three times), 'ACCOUNT V'. Below the navigation bar is a 'GO BACK' button. The main content area includes a 'TEAMLOGO' placeholder and a 'TEAMNAME' field. To the right of these fields are two buttons: 'search' and another unlabeled button. A vertical scroll bar is visible on the right side of the content area. On the left, there is a 'FILTER' button. The central part of the screen displays a grid of eight cards, each containing a 'GODNAME' placeholder, 'PICKED: 0%', 'BANNED: 100%', and 'SNL AVG' section. The bottom of the screen features a 'FOOTER TEXT' placeholder and a 'SOCIAL LINKS?' placeholder.

Figure 24 team pick ban page

The screenshot shows a user interface for viewing team match histories. At the top, there is a navigation bar with 'LOGO', 'MENU OPTION 1' (repeated three times), 'ACCOUNT V'. Below the navigation bar is a 'GO BACK' button. The main content area has a title 'TEAM MATCH HISTORY'. A note 'BACKGROUND COLOR GREEN FOR WINNER, RED FOR LOSER' is displayed above the match records. The interface shows four match records, each consisting of 'TEAM1\_LOGO TEAM1\_NAME' and 'VS' followed by 'TEAM2\_LOGO TEAM2\_NAME'. Below each record, it says 'MATCH LENGTH: 42:35 MIN DATE: 01-01-2020'. A vertical scroll bar is visible on the right side of the content area. At the bottom, there is a 'FOOTER TEXT' placeholder and a 'SOCIAL LINKS?' placeholder.

Figure 25 team match history page

## Player stats page

The wireframe shows a header with 'LOGO' and five 'MENU OPTION 1' buttons. On the right is an 'ACCOUNT V' button. Below the header is a title 'PLAYER STATS'. A search bar with a 'SEARCH' button follows. A vertical scroll bar is on the right. The main content area displays four identical player cards. Each card has a 'TEAMLOGO', 'TEAM1\_NAME', 'ROLELOGO', and 'PLAYERNAME'. At the bottom left is a 'FOOTER TEXT' box, and at the bottom right is a 'SOCIAL LINKS?' box.

Figure 26 player stat page

### Beschrijving

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

## Player details page

The wireframe shows a header with 'LOGO' and five 'MENU OPTION 1' buttons. On the right is an 'ACCOUNT V' button. The main content area includes a player summary with 'TEAMLOGO', 'TEAMNAME', 'PLAYERNOME', and 'MATCHESPLAYED: 58 W/L: 50/8'. To the right are 'RECENT PICKS' (five squares) and 'AVERAGE STATS' (avg K/D/A: 10/2/12, avg DMG DEALT: 20.234, avg DMG TAKEN: 10.231). Below this is a 'ROLELOGO'. The left side features 'GENERAL STATS' with various numerical values. The right side shows 'BEST PICKS' (five squares), 'MOST PICKED' (five squares), and 'TOP BANS AGAINST' (five squares). A link 'CLICK HERE TO SEE ALL PLAYER PICK PERCENTAGES' is at the bottom. A large circular 'PIE CHART OF DATA' is on the far right. At the bottom are 'FOOTER TEXT' and 'SOCIAL LINKS?' boxes.

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

The wireframe shows a header with 'LOGO', 'MENU OPTION 1', 'ACCOUNT V', and a 'GO BACK' button. Below the header is a section with 'ROLELOGO' and 'PLAYERNAME'. To the right are two input fields and a 'search' button. A vertical scroll bar is on the right side. The main content area contains a 'FILTER' button and a 2x4 grid of player statistics. Each grid item includes a small icon, 'GODNAME', 'PICKED: 0%', 'BANNED: 100%', 'SNL AVG', and 'PICKED: 100%' and 'BANNED: 0%'. At the bottom are 'FOOTER TEXT' and 'SOCIAL LINKS?'.

Figure 28 player pick percentage page

## Player leaderboard page

The wireframe shows a header with 'LOGO', 'MENU OPTION 1', 'ACCOUNT V', and a 'GO BACK' button. Below the header are four leaderboards: 'KILLS', 'ASSISTS', 'DAMAGE DEALT', and 'DAMAGE MITIGATED', each listing 10 players. To the right is a large circular area labeled 'PIE CHART OF DAMAGE'. Below it is a chart labeled 'USELESS CHART OF ALL STATS' with 10 bars of varying heights. At the bottom are 'FOOTER TEXT' and 'SOCIAL LINKS?'.

Figure 29 player leaderboard page

## Beschrijving

Op deze pagina kan een gebruiker alle leaderboards bekijken met betrekking tot player stats, denk hierbij aan de speler met de hoogste kills, meeste assists etc...

## Standings page

DIVISION: DIVISION DROPODOWN

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.

## News page

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

Search

NEWS TITLE BACKGROUND IMAGE 5 days ago

FOOTER TEXT SOCIAL LINKS?

### Beschrijving

Op deze pagina verschijnen nieuws artikelen aangemaakt door de administrator. Deze pagina is een could

## FAQ-page

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

## FAQ

FIND A QUESTION

WHAT IS A DIVISION?  
A DIVISION IS A GROUP OF TEAMS THAT FIGHT AGAINST EACHOTHER OVER A PERIOD OF WEEKS

QUESTION  
ANSWER

WHAT IS A DIVISION?  
A DIVISION IS A GROUP OF TEAMS THAT FIGHT AGAINST EACHOTHER OVER A PERIOD OF WEEKS

QUESTION  
ANSWER

WHAT IS A DIVISION?  
A DIVISION IS A GROUP OF TEAMS THAT FIGHT AGAINST EACHOTHER OVER A PERIOD OF WEEKS

QUESTION  
ANSWER

FOOTER TEXT SOCIAL LINKS?

Figure 31 FAQ-page

## Beschrijving

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

## Rules page

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

## RULES

FIND A RULE

**RULE 1: AMOUNT OF FILLS IN A MATCH**  
A TEAM IS ONLY ALLOWED TO USE 1 FILL PER MATCH THEY PLAY. THIS MEANS 4 ORIGINAL TEAM MEMBERS HAVE TO PLAY THE MATCH FOR IT TO BE VALID

RULE #:  
RULE EXPLAINED

**RULE 1: AMOUNT OF FILLS IN A MATCH**  
A TEAM IS ONLY ALLOWED TO USE 1 FILL PER MATCH THEY PLAY. THIS MEANS 4 ORIGINAL TEAM MEMBERS HAVE TO PLAY THE MATCH FOR IT TO BE VALID

RULE #:  
RULE EXPLAINED

**RULE 1: AMOUNT OF FILLS IN A MATCH**  
A TEAM IS ONLY ALLOWED TO USE 1 FILL PER MATCH THEY PLAY. THIS MEANS 4 ORIGINAL TEAM MEMBERS HAVE TO PLAY THE MATCH FOR IT TO BE VALID

RULE #:  
RULE EXPLAINED

FOOTER TEXT SOCIAL LINKS?

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.
  - Een team heeft 1 division
- **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
- **Division**
  - Een division heeft meerdere teams
- **Playerstats**
  - Een player stat heeft 1 speler
- **Schedule**
  - Een schedule heeft een naam
  - Een schedule heeft meerdere scheduledetails
- **Scheduledetails**
  - Een scheduledetail heeft 1. Schedule
  - Een scheduledetail heeft meerdere teams
- **Standings**
  - Standings heeft meerdere teams
  -

Diagram:

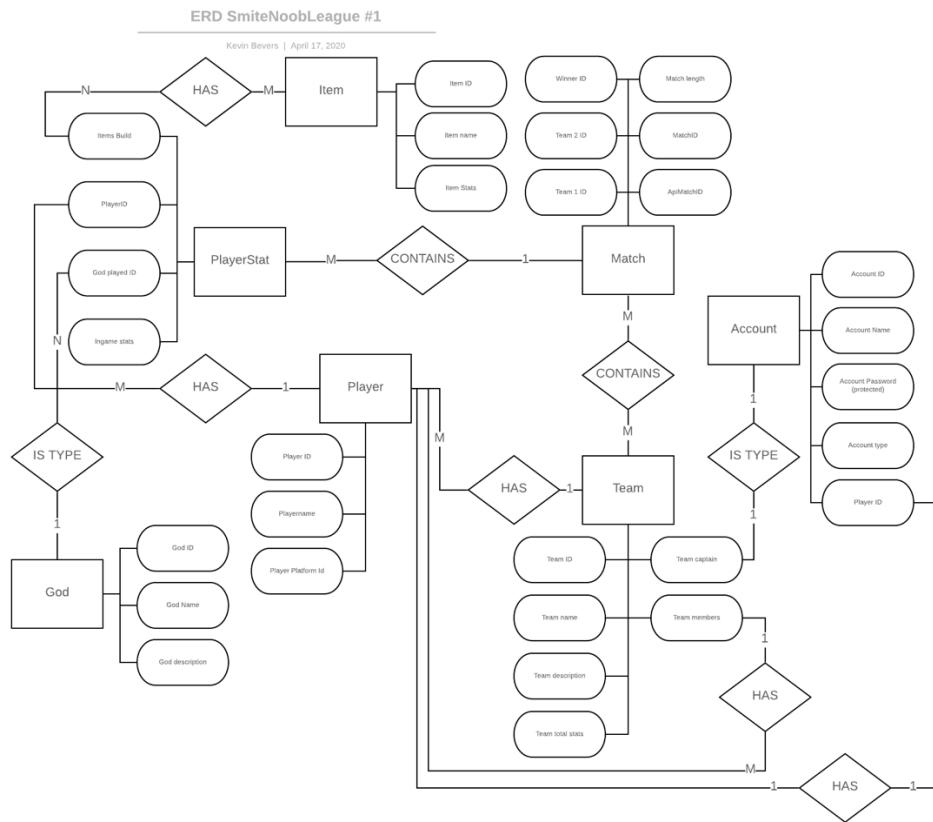


Figure 33

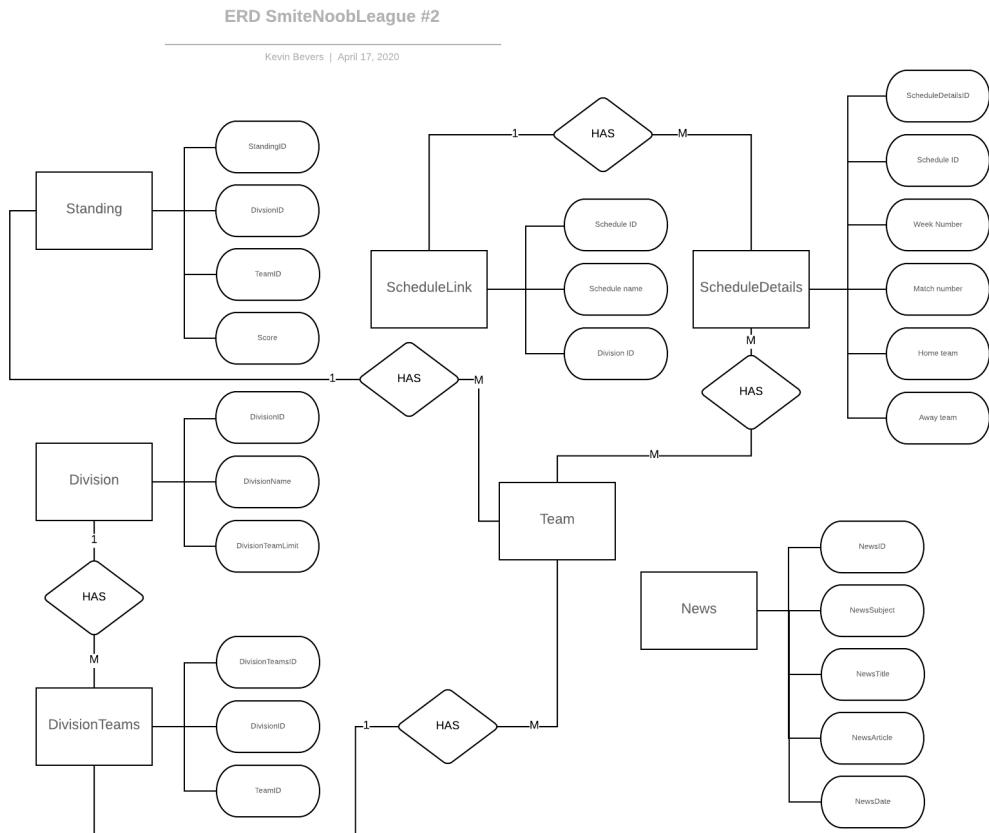
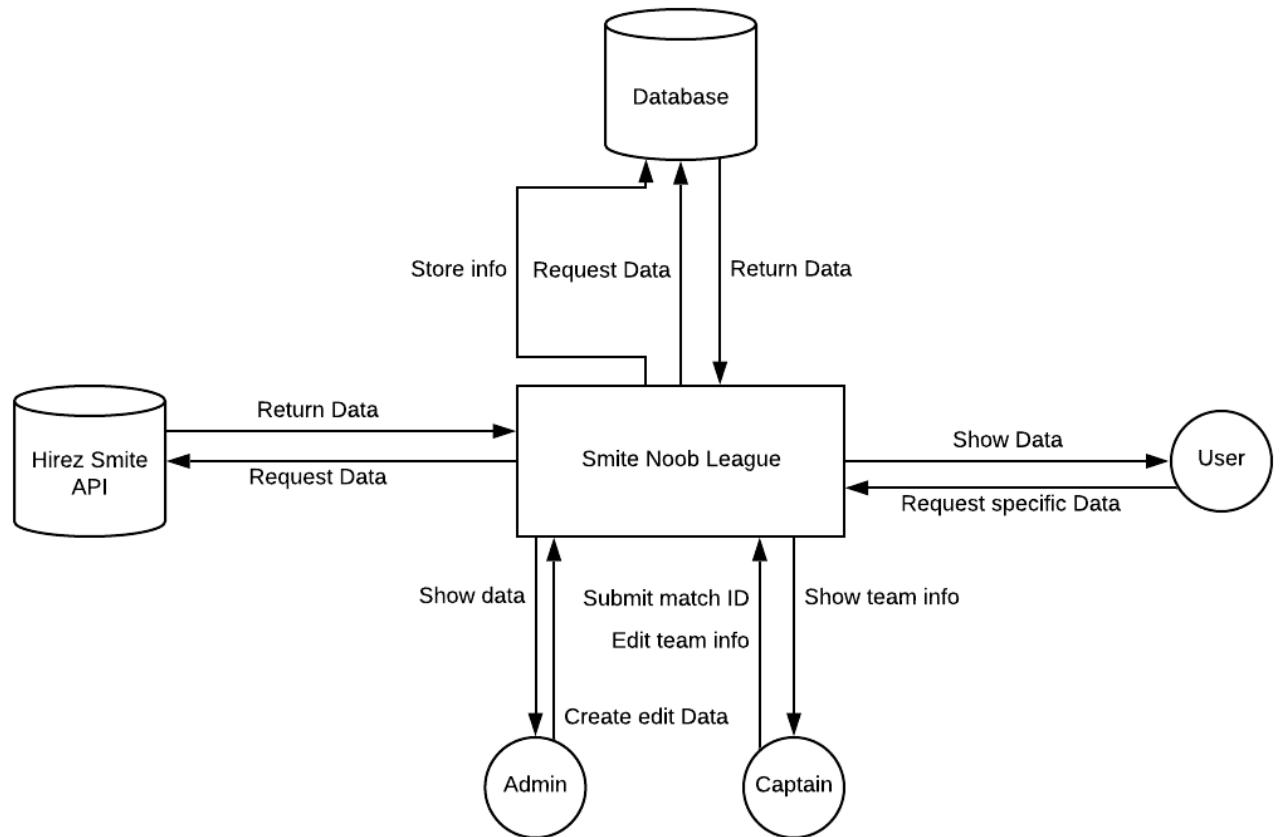


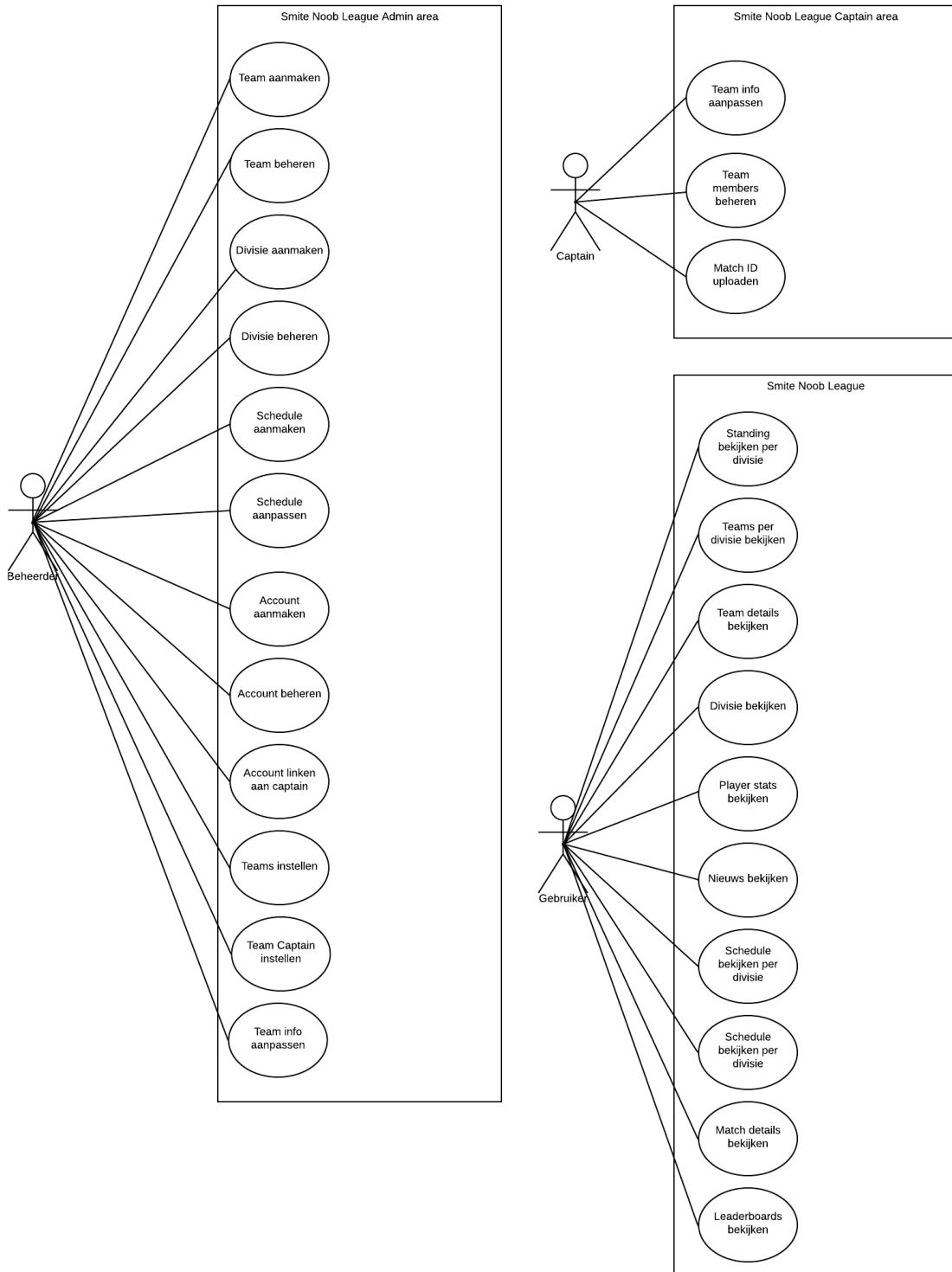
Figure 34

## Context diagram



## Use cases

### Use case diagram Smite Noob League



## Captain use cases

<b>Naam</b>	<b>Captain use case 1: submitten van een match id</b>
<i>Samenvatting</i>	Een captain vult een match id in zodat de match info kan worden opgeslagen voor verwerking in statistieken en andere info op de website.
<i>Actors</i>	Captain
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor gaat naar de captain page</li> <li>2. De actor vult een match id in en drukt op submit match id</li> <li>3. Het systeem haalt de match info op en controleert of de match voldoet aan de vereisten om een valid match te zijn [1]</li> <li>4. Het systeem toont de match info aan de actor en vraagt of bevestiging.</li> <li>5. De actor bevestigt dat de match correct is.[2]</li> <li>6. Het systeem saved de match op in de database.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Als een match niet valid is wordt dit aan de gebruiker getoond. Een valid match is een gebaseerd op leagueregels (deze kunnen veranderen).</li> <li>2. Actor bevestigt de match niet of drukt op annuleren. Het proces wordt beëindigd.</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	Er is nieuwe match data gesaved in de database, voor verwerking in statistieken.

<b>Naam</b>	<b>Captain use case 2: toevoegen/aanpassen van een team member</b>
<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"> <li>1. De actor drukt op edit team member</li> <li>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.</li> <li>3. De actor vult een speler naam in en drukt op zoeken</li> <li>4. Het systeem zoekt alle spelers die aan de opgezochte naam voldoen en toont een lijst aan de actor [1]</li> <li>5. De actor kiest een speler uit de lijst en drukt op save changes</li> <li>6. Het systeem veranderd de vorige speler/ lege plek in de geselecteerde speler en saved dit in de database.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Er zijn geen spelers gevonden dit wordt getoond aan de gebruiker en het systeem geeft de optie om opnieuw te zoeken.</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	Team member is aangepast of toegevoegd aan het team.

<b>Naam</b>	<b>Captain use case 3: aanpassen van team member rol</b>
<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"> <li>1. De actor drukt op edit team member</li> <li>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.</li> <li>3. De actor klikt een van de rollen aan</li> <li>4. De actor drukt op save changes</li> <li>5. Het systeem veranderd de rol van de speler en saved deze changes in de database.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	
<i>Resultaat</i>	Team member rol is aangepast.

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

## Beheerder use cases

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

<b>Naam</b>	<b>Beheerder use case 2: aanpassen van een account</b>
<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"> <li>1. De actor drukt op de knop edit accounts.</li> <li>2. Het systeem weergeeft een pop up met hierin een lijst van alle accounts.</li> <li>3. De actor kiest een account.</li> <li>4. Het systeem weergeeft een edit pagina voor het aangeklikte account.</li> <li>5. De actor veranderd dingen en drukt op save changes.</li> <li>6. Het systeem saved de veranderingen in de database.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	1.
<i>Resultaat</i>	Een account is aangepast

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

<b>Naam</b>	<b>Beheerder use case 4: aanpassen van een team</b>
<i>Samenvatting</i>	Een beheerder past een team aan, naam, divisie, captain, team members
<i>Actors</i>	Beheerder
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor drukt op de knop edit team.</li> <li>2. Het systeem weergeeft een lijst met alle teams.</li> <li>3. De actor kiest een team.</li> <li>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.</li> <li>5. De actor bewerkt de invulvelden [1][2].</li> <li>6. De actor drukt op de knop edit team members.</li> <li>7. Het systeem weergeeft een lijst van alle team members en de optie om deze individueel aan te passen.</li> <li>8. De actor selecteert een team member.</li> <li>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.</li> <li>10. De actor selecteert een rol en vult een naam in van een speler.</li> <li>11. Het systeem zoekt alle ingame spelers die machten met de ingevulde naam en toont deze in een lijst [3].</li> <li>12. De actor kiest een speler uit de lijst en drukt op save changes.</li> <li>13. Het systeem slaat de veranderingen aan de team member op.</li> <li>14. De actor drukt op save changes op de edit team pagina.</li> <li>15. Het systeem slaat de rest van de changes op en saved deze allemaal op de database.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De divisie heeft al het maximumaantal teams bereikt. Dit wordt aan de actor weergeven met een melding.</li> <li>2. Het account is al gekoppeld aan een team. Dit wordt aan de actor weergeven met een melding.</li> <li>3. Er is geen speler gevonden, toon een melding aan de actor.</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	Er is een nieuw team toegevoegd aan de database, dit team is gelinkt met een account.

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

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

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

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

## Overige use cases

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 1: Match history bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt de geschiedenis van alle gespeelde matches, een match in detail
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert naar de pagina match history via het menu</li> <li>2. Het systeem haalt alle gespeelde matches op uit de database [1]</li> <li>3. Het systeem weergeeft deze in een lijst</li> <li>4. De actor kan door deze matches heen scrollen, of erdoorheen zoeken met een zoekveld.[2]</li> <li>5. De actor klikt een match aan</li> <li>6. Het systeem haalt de details over de match op uit de database</li> <li>7. Het systeem toont een pagina met alle details over deze match aan de actor</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Er zijn geen matches gespeeld, toon dit aan de actor</li> <li>2. Er zijn geen matches gevonden met die specificaties</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	De details van een match zijn bekeken door de actor

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 2: Team details bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt de details van een team
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert naar de pagina teams via het menu</li> <li>2. Het systeem toont een lijst van alle teams die in een divisie zitten [2]</li> <li>3. De actor kiest een team uit de lijst of zoekt er een met het zoekveld</li> <li>4. Het systeem toont de details van het team op een nieuwe pagina [1]</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geen team info beschikbaar, toon aan de actor</li> <li>2. Geen teams in de divisie, toon aan de actor</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	De details van een team zijn bekeken door de actor

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 3: Team match history bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt de match history van een team
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Op de pagina van een specifiek team klikt de actor op show more matches bij de subkop team match history</li> <li>2. Het systeem haalt alle gespeelde matches op van het specifieke team [1]</li> <li>3. Het systeem toont een lijst van alle matches die het team heeft gespeeld.</li> <li>4. De actor kan hiervan de details zien. (Overige use case 1)</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geen team matches beschikbaar, toon aan de actor.</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	De match history van een team kan bekijken worden door de actor

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 4: Team pick percentages bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt de pick percentages van een team
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Op de pagina van een specifiek team klikt de actor op show team pick percentages.</li> <li>2. Het systeem toont de pick percentages van iedere god die gespeeld is [1]</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geen team pick percentages beschikbaar, toon aan de actor.</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	De match history van een team kan bekijken worden door de actor

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 5: Player details bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt de details van een player
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert naar de pagina players via het menu</li> <li>2. Het systeem toont een lijst van alle players die in een divisie zitten [2]</li> <li>3. De actor kiest een van players uit de lijst of zoekt er een met het zoekveld</li> <li>4. Het systeem toont de details van het player op een nieuwe pagina [1]</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geen player info beschikbaar, toon aan de actor</li> <li>2. Geen players in de divisie, toon aan de actor</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	De details van een player zijn bekeken door de actor

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 6: Player pick percentages bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt de pick percentages van een player
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<p>3. Op de pagina van een specifieke player klikt de actor op show player pick percentages.</p> <p>4. Het systeem toont de pick percentages van iedere god die gespeeld is [1]</p>
<i>Uitzonderingen</i>	2. Geen player pick percentages beschikbaar, toon aan de actor.
<i>Resultaat</i>	De match history van een player kan bekijken worden door de actor

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 7: Schedule bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een gebruiker bekijkt het schema dat gepland staat voor de komende weken per divisie
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert naar de schedule page via het menu</li> <li>2. Het systeem toont een pagina met daarop het schema van de momentele week [1]</li> <li>3. De actor kan teruggaan in de weken over vooruit klikken in de weken</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Er is geen schema voor ene divisie.</li> </ol>
<i>Resultaat</i>	De actor kan het schema bekijken.

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 8: Standings bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	De standings van een divisie kunnen worden bekeken op deze pagina
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert via het menu naar de standings pagina</li> <li>2. Het systeem toont de standings van een divisie [1]</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	1. Geen standings beschikbaar, toon dit aan de actor.
<i>Resultaat</i>	De actor kan de standings bekijken van een divisie.

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 9: FAQ bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een pagina waarop frequently asked questions op staan.
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert naar de FAQ-pagina</li> <li>2. Het systeem toont de question and answers.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	
<i>Resultaat</i>	De actor kan frequently asked questions bekijken en de antwoorden hierop.

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 10: Rules bekijken</b>
<i>Samenvatting</i>	Een pagina waarop de regels worden weergeven.
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor navigeert naar de Rules page</li> <li>2. Het systeem toont de regels.</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	
<i>Resultaat</i>	De actor kan de regels bekijken.

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 11: Een divisie selecteren</b>
<i>Samenvatting</i>	Op verschillende pagina's kan gewisseld worden tussen verschillende divisies
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Het systeem toont een dropdown met alle divisies erin</li> <li>2. De actor kan een divisie selecteren</li> <li>3. Het systeem toont de data van deze divisie</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	
<i>Resultaat</i>	De actor kan divisie veranderen

<b>Naam</b>	<b>Overige use case 12: Nieuwspagina bekijken[COULD]</b>
<i>Samenvatting</i>	Een pagina waarop nieuws artikelen kunnen worden bekeken.
<i>Actors</i>	Gebruiker
<i>Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Er wordt genavigeerd naar de nieuwspagina</li> <li>2. Het systeem haalt al het nieuws op uit de database en toont deze op een pagina</li> </ol>
<i>Uitzonderingen</i>	
<i>Resultaat</i>	De actor kan het nieuws bekijken.

## Test cases

TEST CASE	Use Case	Uitvoering	Verwachting
TC01	Captain-UC01	Er wordt een match ID gesubmit	Alle data komt correct binnen wordt gecontroleerd op voorwaarden en in de database opgeslagen.
TC02	Captain-UC02	Er wordt een team member toegevoegd	Er wordt een team member aangemaakt en opgeslagen in de database
TC03	Captain-UC02	Er wordt een team member aangepast	Een team member wordt aangepast en opgeslagen in de database
TC04	Captain-UC03	Er wordt een rol van een team member wordt aangepast	De rol van de team member wordt aangepast en de als deze rol al bezet was wordt deze omgeruild met de team member die de rol al had
TC05	Captain-UC04	Info van het team wordt aangepast	De aangepaste info wordt gecontroleerd op regels en hierna opgeslagen in de database.
TC06	Beheerder-UC01	Er wordt een account aangemaakt	Er is een account aangemaakt en opgeslagen in de database
TC07	Beheerder-UC02	Er wordt een account aangepast	De aanpassingen worden opgeslagen in de database
TC08	Beheerder-UC03	Er wordt een team aangemaakt	Er is een team aangemaakt in een divisie
TC09	Beheerder-UC04	Er wordt een team aangepast	De aanpassingen worden opgeslagen in de database
TC10	Beheerder-UC05	Er wordt een divisie aangemaakt	Er is een divisie aangemaakt en opgeslagen in de database
TC11	Beheerder-UC06	Er wordt een divisie aangepast	De aanpassingen worden opgeslagen in de database
TC12	Beheerder-UC07	Er wordt een schedule aangemaakt	Er is een schedule aangemaakt en deze is opgeslagen in de database
TC13	Beheerder-UC08	Er wordt een schedule aangepast	De aanpassingen worden opgeslagen in de database
TC14	Overige-UC01	Match geschiedenis wordt bekijken	De correcte match wordt getoond met alle info
TC15	Overige-UC02	Een teams details worden bekijken	De correcte gegevens worden getoond.
TC16	Overige-UC03	Een teams match history wordt bekijken	De correcte gegevens worden getoond.

TC17	Overige-UC04	Een teams pick percentages worden bekeken	De correcte gegevens worden getoond.
TC18	Overige-UC05	Details van een player worden bekeken	De correcte gegevens worden getoond.
TC19	Overige-UC06	De pick percentages van een player worden bekeken.	De correcte gegevens worden getoond.
TC20	Overige-UC07	De schedule page wordt bekeken.	De correcte gegevens worden getoond.
TC21	Overige-UC08	De standings worden bekeken	De correcte gegevens worden getoond.
TC22	Overige-UC09	De FAQ-pagina wordt bekeken.	De correcte gegevens worden getoond.
TC23	Overige-UC10	De rules pagina wordt bekeken.	De correcte gegevens worden getoond.
TC24	Overige-UC11	Er wordt een divisie geselecteerd op de pagina's waar dit mogelijk is	De correcte gegevens van de specifieke divisie worden getoond.
TC25	Overige-UC12[COULD]	De nieuwspagina wordt bekeken	Alle artikelen worden weergeven.

## Requirements

1. Een gebruiker kan statistieken van spelers en teams bekijken
  - **Beperking:** -
  - **Kwaliteitseis:** als er geen statistieken zijn krijgt de gebruiker een pagina te zien waarop wordt weergeven: "er zijn nog geen statistieken beschikbaar"
2. Er zijn 3 varianten van gebruikers toegang: Administrator, Captain, speler
  - **Beperking:** per rol zijn er verschillende pagina's wel of niet toegankelijk
  - **Kwaliteitseis:** Gebruikers die geen administrator toegang hebben kunnen onder geen voorwaarde bij het administrator gedeelte komen en backend code kunnen laten uitvoeren.
3. Een gebruiker kan een planning bekijken, *er is 1 planning per divisie*
  - **Beperking:** er wordt geen specifieke datum gegeven de planning is op week basis
  - **Kwaliteitseis:** als er geen planning is wordt dit aan de gebruiker weergeven
4. Er is een mogelijkheid om meerdere divisies te hebben, iedere divisie heeft zijn eigen teams en data.
  - **Beperking:** Elk team moet ingedeeld zijn in een divisie, mogelijk een extra divisie waarin alle reserveteams worden gezet?
  - **Kwaliteitseis:** -
5. Een gebruiker kan standings bekijken per divisie
  - **Beperking:** -
  - **Kwaliteitseis:** -
6. [COULD]Er is een nieuwspagina waarop gebruikers het nieuws updates van de administrator kunnen zien.
  - **Beperking:** Nieuws kan alleen worden geüpload door een administrator
  - **Kwaliteitseis:** Ieder nieuwsbericht wordt in het kort getoond en heeft zijn eigen detail pagina
7. Een captain kan inloggen met zijn account en zijn team beheren en/ of match Ids submitten.
  - **Beperking:** er wordt ingelogd met accountnaam en wachtwoord
  - **Kwaliteitseis:** bij incorrecte invoer wordt dit aan de gebruiker weergeven doormiddel van een bericht onder het invul veld
8. Elke captain is gelinkt aan een team
  - **Beperking:** een captain kan maar 1 team hebben
  - **Kwaliteitseis:** -
9. Een captain kan de naam en de afbeelding van een team veranderen.
  - **Beperking:** een afbeelding kan maar 28mb groot zijn
  - **Kwaliteitseis:** bij het uploaden van een afbeelding wordt gecontroleerd op grote, als het bestand te groot is wordt dit weerlegd naar de gebruiker
10. Een captain kan spelers opzoeken en deze toevoegen aan zijn team en ze een ingame-rol aanwijzen.
  - **Beperking:** een speler moet gevonden kunnen worden en mag niet in een ander team zitten.

- **Kwaliteitseis:** De captain ziet wanneer iemand succesvol is toegevoegd of krijgt te zien waarom het toevoegen niet lukte

11. Er zijn 5 ingame-rollen: Hunter, Support, Midlaner, Jungler, Sololaner

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** -

12. Elk team heeft een eigen pagina waarvan de captain de beschrijving kan aanpassen.

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** -

13. Een gebruiker kan de resultaten van matches inzien

- **Beperking:** de resultaten worden gesorteerd op datum
- **Kwaliteitseis:** -

14. Een Administrator kan alle Gods updaten in de database doormiddel van een knop

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** onveranderde data wordt niet geüpdatet alleen nieuwe info wordt opgehaald

15. Een Administrator kan alle Items updaten in de database doormiddel van een knop

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** onveranderde data wordt niet geüpdatet alleen nieuwe info wordt opgehaald

16. Een Administrator kan een captain/ gebruiker account aanmaken

- **Beperking:** een Administrator maakt een account aan met gebruikersnaam wachtwoord en mogelijk ingame player id
- **Kwaliteitseis:** -

17. Een Administrator kan een wachtwoord laten genereren voor accounts

- **Beperking:** een wachtwoord is tussen de 15 en 30 karakters lang
- **Kwaliteitseis:** -

18. Een Administrator kan een planning aanmaken en beheren

- **Beperking:** Elk team speelt maar 1x per week, iedere week tegen een andere tegenstander
- **Kwaliteitseis:** -

19. Een Administrator kan alle teams aanpassen en beheren

- **Beperking:** Een team heeft een naam deze naam mag maar 1 keer voorkomen
- **Kwaliteitseis:** -

20. Een Administrator kan een divisie aanmaken en aanpassen

- **Beperking:** Een divisie heeft een naam deze naam mag maar 1 keer voorkomen
- **Kwaliteitseis:** -

21. Elke speler heeft een eigen statistieken pagina waarop al zijn statistieken te zien zijn:  
Damage dealt, Damage taken, player healing, kills, deaths, assists, gods played, GPM en nog enkele andere ingame stats

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** -

22. Elke team heeft een eigen statistieken pagina waarop al zijn statistieken te zien zijn:  
Damage dealt, Damage taken, kills, deaths, assists, gods played, GPM en nog enkele andere ingame stats

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** -

23. Als een captain een ID submit wordt deze data eerst gecontroleerd, is deze match gespeeld door het team dat het submit, wie is de tegenstander, zijn er genoeg teamgenoten in het team aanwezig, is de gamemode correct.

- **Beperking:** -
- **Kwaliteitseis:** -