

Gebroeders de Smetstraat 1, 9000 Gent België



Smart Fooseball

Hardware en software voor tafelvoetbalgoalregistratie

Siebe Van de Voorde, Jarno Van Osselaer, Ruben Van Poucke, Eli Van Stichelen

Professionele Bachelor Elektronica-ICT /   
Fase 2

2022-2023

Mentor: Serge Fabre, Sabine Martens

Opdrachtgevers: Sven Sanders

Smart Fooseball

Siebe Van de Voorde, Jarno Van Osselaer, Ruben Van Poucke, Eli Van Stichelen

The goal of this project is to make a smart foosball table.

When frequent foosball players go to pubs, they should be able to keep track of the game and scores in a legit and safe manner. It’s also difficult to check whether people are telling the truth, solving this is one of the main purposes of this project.

In the first chapter you’ll read which languages and technologies we have used and why we have done so.

By building sensors into an existing table and having it communicate with a server, a table can be made smart. The server then communicates with a mobile-first website that the user visits. People can create an account on this website. After they have created an account, they can enter a code that is on the foosball table and register for a match. There will also be a plethora of different data such as total goals, games won and lost, and a lot more.INHOUDSOPGAVE

[CODEFRAGMENTENLIJST 3](#_Toc654018349)

[FIGURENLIJST 4](#_Toc1453529598)

[TABELLENLIJST 5](#_Toc653622810)

[AFKORTINGENLIJST 6](#_Toc2025993647)

[INLEIDING 7](#_Toc1667858796)

[1 Mogelijke en gekozen hardware 8](#_Toc487436231)

[1.1 Geraamte 9](#_Toc652748262)

[1.2 Spelbediening 9](#_Toc717295695)

[1.3 Doelpuntdetectie 9](#_Toc1025680617)

[1.4 Display met spelinformatie 9](#_Toc1086993780)

[1.5 Ledverlichting en versiering 9](#_Toc1204861474)

[1.6 Aansluitingen en voeding 10](#_Toc571554704)

[2 Mogelijke en gekozen Software 10](#_Toc249732306)

[2.1 Frontend 11](#_Toc2016543409)

[2.2 Backend 11](#_Toc1591000667)

[2.3 Communicatie tussen front- en backend 11](#_Toc90601307)

[2.4 Database 11](#_Toc805280666)

[2.5 Communicatie tussen backend en database 12](#_Toc1805997684)

[3 Technische uitwerking hardware 12](#_Toc1485301594)

[3.1 Opbouw 13](#_Toc1479062524)

[3.2 Spelbediening 13](#_Toc285518699)

[3.3 Goal detectie 13](#_Toc321822084)

[3.4 Display met spelinformatie 13](#_Toc1053846063)

[3.5 Ledelementen voor verlichting en versiering 13](#_Toc1081072176)

[3.6 Aansluiting 14](#_Toc161501518)

[4 Technische uitwerking software 14](#_Toc538269598)

[4.1 Frontend 15](#_Toc1283194668)

[4.1.1 Structuur 15](#_Toc461491286)

[4.1.2 Styling 15](#_Toc64794294)

[4.1.3 Javascipt 15](#_Toc1033024158)

[4.2 Backend 15](#_Toc974437499)

[4.2.1 Models 15](#_Toc506271058)

[4.2.2 Controllers 16](#_Toc1819372349)

[4.2.3 Resources 16](#_Toc5950411)

[4.2.4 Authenticatie 16](#_Toc779023010)

[4.3 Communicatie tussen front- en backend 17](#_Toc1081042148)

[4.4 Database 17](#_Toc336726457)

[4.5 Communicatie tussen backend en database 17](#_Toc2006020889)

[5 Risicoanalyse 17](#_Toc2062521415)

[6 Kostenraming 18](#_Toc1621643980)

[Conclusie 19](#_Toc2101359802)

[Handleiding 20](#_Toc186898495)

[Literatuurlijst 21](#_Toc189478081)

[Bijlagenoverzicht 22](#_Toc1660359748)

[Bijlage 1: Kopieën datasheets 23](#_Toc1429481844)

[Bijlage 2: Vergaderverslagen 23](#_Toc1366731432)

[Bijlage 3: Logboek rapporteren 30](#_Toc784951901)

# CODEFRAGMENTENLIJST

# 

# FIGURENLIJST

# 

# TABELLENLIJST

# AFKORTINGENLIJST

|  |  |
| --- | --- |
| API | Application Programming Interface |
| URL | Uniform Resource Locator |
| RDMS | Relational Database Management Systems |
| GPL  AWG  CSS  HTML  PHP  SPI  RGB | General Public License  American Wire Gauge  Cascading Style Sheets  HyperText Markup Language  PHP Hypertext Preprocessor  Serial Peripheral Interface  Red, green and blue |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# INLEIDING

SmartFooseball is een gewone – analoge – voetbaltafel die wordt voorzien van hardware waardoor deze kan communiceren met een webapp.

Er is dus hardware voorzien die zowel de communicatie behandelt met de webapp en hardware die de goals registreert. Alsook is er een webapp ontwikkeld waarop spelers een account kunnen aanmaken. In de webapplicatie worden alle data van voorgaande spellen en spelers bijgehouden en overzichtelijk weergegeven.

De beginsituatie is dus een analoge voetbaltafel. Aan deze starttoestand worden diverse bijzondere functies en opties gekoppeld die het spelgevoel een andere dimensie moeten geven.

Het eindproduct kan aangesloten op een normale voetbaltafel zodat deze vervolgens kan worden gebruikt in bv. café’s, jeugdhuizen …. Dit alles moet verwezenlijkt worden voor 3 juni en mag niet meer dan €150 kosten.

Doorheen het project wordt er opzoekwerk gedaan en worden schema’s ontworpen. Zo wordt gezocht hoe de hardware werkt en hoe deze kan communiceren. Alsook wordt gekeken welke programmeertalen mogelijks gebruikt kunnen worden en wat de voor- en nadelen hiervan zijn. Er moet ook gekeken worden hoe de databank er zal uitzien en of er beter een rationale of een NoSQL databank wordt gebruikt.

In dit rapport worden de mogelijke oplossingen onderzocht en wordt één van deze mogelijkheden gekozen in de eerste twee hoofdstukken. In een derde volgt de technische uitwerking van de hardware. Met het hoofdstuk dat erop volgt wordt een uitwerking van de software uitgelegd. Er wordt in de laatste hoofdstukken nog een risicoanalyse uitgevoerd en een kostenraming gemaakt.

# 1 Mogelijke en gekozen hardware

## 1.1 Geraamte

Om alle componenten op een overzichtelijke manier samen te krijgen is er een geraamte gemaakt. Dit geraamte is gemaakt met behulp van de middelbare school Vlot Campus Sint-Laurentius. De leerkracht en expert in het vak lassen Johan De Wilde heeft dit op maat gemaakt voor dit project.

Het is zo gemaakt dat alle componenten er perfect in kunnen en op een professionele manier worden weergegeven.

## 1.2 Spelbediening

Het spel wordt bediend door 4 drukknoppen. 1 aan-uitknop, hiervoor is er gekozen voor een 230v drukknop met ingebouwde LED. De 3 andere drukknoppen die worden gebruikt zijn 12-24V drukknoppen met ook hier een ingebouwde LED. De 3 drukknoppen hebben elk hun functie. Er is een knop om het spel te starten en een knop om het spel te stoppen. De derde drukknop dient om aan te geven wanneer er een ongeldig doelpunt is gemaakt zoals een doelpunt met het middenveld.

## 1.3 Doelpuntdetectie

Er zijn 2 doelen in de tafel, beide zijn uitgerust met een infrarood sensor. De sensor die hiervoor is gebruikt is de LM393.

LM393 sensoren zijn zeer nauwkeurig en betrouwbaar. Ze zijn gemaakt om korte afstand te detecteren, wat hen zeer geschikt maakt voor het detecteren van beweging van de bal bij een doelpunt. Dit betekent dat er minder kans is op vals alarm en dat de doelpunten nauwkeuriger kunnen worden geteld.

Tot slot zijn de LM393 sensoren zeer betaalbaar en gemakkelijk verkrijgbaar.

## 1.4 Display met spelinformatie

Om de score te tonen wordt er gebruik gemaakt van 4 1.77 inch SPI TFT displays. Displays kunnen verschillende voordelen bieden ten opzichte van andere methoden voor het tonen van de score zoals zevensegmentendisplay of een fysiek scorebord.

De displays bieden een zeer helder en duidelijk beeld van de score, wat het voor de spelers gemakkelijk maakt om de score bij te houden. Door de compacte afmetingen van de displays kunnen ze eenvoudig worden geplaatst op een geschikte locatie op het frame, zodat ze voor iedereen zichtbaar zijn.

Het grootste voordeel aan de displays is dat ze programmeerbaar zijn. Dit betekent dat er verschillende opties zijn voor het ontwerpen van het scorebord en het weergeven van de score. Zo is het ook mogelijk doelpuntanimaties te ontwerpen.

## 1.5 Ledverlichting en versiering

Als verlichting op de tafel is er gekozen voor 5 RGB WS2812B LED strips. Het gebruik van de ledstrips zorgt voor een dynamische en interactieve speelervaring tijdens het spel. De kleuren kunnen bijvoorbeeld worden aangepast aan de voorkeuren van de spelers.

Daarnaast kunnen de ledstrips ook worden gebruikt om de spelers en toeschouwers te informeren over belangrijke gebeurtenissen van het spel. Zo kan de ledstrip aantonen wanneer het spel start, wanneer er een doelpunt is gemaakt, wanneer het spel eindigt etc.

Tot slot kan het gebruik van de centrale ledstrip als verlichting van het speelveld zorgen voor een betere zichtbaarheid en spelervaring voor de spelers. Het felle witte licht kan ervoor zorgen dat de bal beter te zien is en dat het spel soepeler verloopt.

## 1.6 Aansluitingen en voeding

Om alle componenten te voeden wordt er gebruik gemaakt van een 5V 10A transformator en 3 usb-aansluitingen. Beide voedingen worden van stroom voorzien door een stopcontact. De transformator voorziet alle componenten die op de controller zijn aangesloten van stroom. Deze hangt onderaan aan de tafel en zit niet in het frame. De 3 usb-aansluitingen dienen om de controllers die alles aansturen van stroom te voorzien.

De onderlinge verbinding tussen de componenten bestaat uit 22 AWG kabels. Deze kabels zijn perfect voor kleine componenten met weinig stroom.

Om van de transformator naar de bovenkant van het frame te gaan en de componenten te kunnen voeden is er gebruik gemaakt van 18 AWG kabels. Deze kabels kunnen een grotere stroom aan.

# 2 Mogelijke en gekozen Software

## 2.1 Frontend

Voor de frontend is er een uitgebreid assortiment aan frameworks te vinden. De meest gebruikte frameworks zijn onder andere Vue 3 en Bootstrap. Om zo’n framework goed te beheersen, is ervaring heel belangrijk en net om die reden wordt er gebruik gemaakt van Bootstrap.

Vue 3 wordt niet gebruikt aangezien dit framework geschikter is voor grote applicaties. Vue 3 is heel recent uitgebracht en valt er weinig documentatie te vinden op het internet (los van de officiële documentatie).

Bootstrap daarentegen is een heel bekend, “minimalistisch”, framework waarvoor er veel codevoorbeelden, gebruikstechnieken en documentatie op het internet te vinden zijn. Daarnaast is bootstrap heel makkelijk te implementeren in een al dan niet reeds bestaande applicatie met een voorkeur voor kleinere applicaties zoals ons project. Bootstrap biedt de nodige ruimte om makkelijk om te gaan met verschillende implementeringen in de applicatie zonder compleet afhankelijk te zijn van dat framework. Zo is het schrijven van HTML, CSS en JavaScript ook perfect mogelijk.

## 2.2 Backend

Voor de backend zijn er twee opties: .Net 7 (laatste uitgebrachte versie is van 2023) of PHP 8 (eveneens de laatste versie, een framework of standaard). Er kan ook gewerkt worden met Ecmascript voor de backend maar aangezien deze taal vooral bedoeld is voor frontend en niet voor backend is dit niet aan te raden.

De keuze is dus tussen PHP en .Net. Beide zijn goed voor het maken van webapplicaties door middel van Application Programming Interfaces (API) en hebben een sterke en actieve community. Er is dus veel documentatie en er zijn veel voorbeelden beschikbaar. Ze kunnen alle twee grote hoeveelheden verkeer en data aan, zelfs voor grote zakelijke activiteiten.

Het grote verschil ligt echter bij de leercurve, PHP is makkelijker om onder de knie te krijgen en dit zorgt ervoor dat het populairder is bij developers. Twee personen kunnen met .Net werken en alle personen kunnen met PHP aan de slag. De keuze gaat dus naar het gebruik van PHP.

Dan rest enkel nog de vraag of het beter is standaard PHP te gebruiken met enkele library’s of een full fledged framework. Hoewel er altijd meer developers te vinden zijn voor een standaardtaal dan een specifiek framework is het beter om voor een framework te kiezen aangezien er veel handige features en functies zijn.

Laravel is de beste keuze want het is het populairste framework voor PHP en het werkt goed met verschillende databases. Het is zeer goed voor het maken van API’s en het heeft een template engine genaamd Blade die makkelijk te leren is.

## 2.3 Communicatie tussen front- en backend

De communicatie tussen de front- en de backend zal verlopen via een API. De frontend stuurt requests naar de backend via een bepaalde Uniform Resource Locator (URL). En deze geeft dan een antwoord terug. Er wordt gekozen om deze antwoorden in Json te vesturen aangezien dit goed samenwerkt met Laravel en de standaard is.

## 2.4 Database

Voor de database is de eerste grote keuze of er een relationele of een irrationele database gebruiken. Aangezien de database heel wat relaties tussen de tabellen bevat en deze "big data" bevat, is een relationele database de beste optie.

Dan is er nog de keuze welk Relational Database Management Systems (RDMS) gebruikt wordt. De drie populairste RDMS zijn Oracle, MySQL, Microsoft SQL Server. Aangezien er voor de backend met Php wordt gewerkt en Microsoft SQL Server vooral gemaakt is voor het gebruik van .Net lijkt het beter om deze al uit te sluiten. Dan rest nog de keuze tussen Oracle en MySQL. Hoewel Oracle een grotere market share heeft dan MySQL, wordt er toch voor MySQL gekozen. MySQL heeft een General Public License (GPL) en is gratis en open-source. Oracle daarentegen vraagt een licensing fee.

## 2.5 Communicatie tussen backend en database

Doordat er gekozen is voor MySQL als RDMS gebeurt de communicatie via SQL-queries. Dit gebeurt echter achter de schermen. Door Laravel te gebruiken moeten er geen queries geschreven worden. Laravel zal dat automatisch doen door gebruik te maken van ingebouwde functies in het framework.

# 3 Technische uitwerking hardware

## 3.1 Opbouw

Het geraamte van de voetbaltafel is volledig vervaardigd uit hoogwaardig staal en biedt een solide basis voor alle componenten. Het is zorgvuldig ontworpen en stevig geconstrueerd om stabiliteit te garanderen, zelfs tijdens intensief gebruik. Speciale bevestigingspunten zijn geïntegreerd om LED-strips en knoppen veilig te plaatsen. Daarnaast is de hoogte van het geraamte zo afgestemd dat het geen belemmering vormt voor het zicht op het speelveld. Dankzij de robuustheid van het geraamte blijven alle onderdelen stevig bevestigd, waardoor spelers zich volledig kunnen concentreren op het spel.

## 3.2 Spelbediening

De voetbaltafel is voorzien van drie centraal geplaatste bedieningsknoppen. Aan de linkerkant bevindt zich de startknop, in het midden is er de knop voor een ongeldig/middenveld doelpunt en aan de rechterkant is er de stopknop. Deze knoppen zijn uitgerust met ingebouwde leds, waardoor spelers ze gemakkelijk kunnen vinden en bedienen, zelfs in omgevingen met weinig licht. De combinatie van de strategische plaatsing van de knoppen en de ingebouwde leds zorgt voor een intuïtieve spelbediening en verbetert het algehele speelgemak en de zichtbaarheid tijdens het spel.

## 3.3 Goal detectie

Om doelpunten te detecteren, zijn er nauwkeurige en betrouwbare LM393 infraroodsensoren geïnstalleerd in de goalgoten van de tafel. Deze sensoren zijn specifiek gekozen vanwege hun vermogen om bewegingen op korte afstand te detecteren, wat cruciaal is voor een nauwkeurige doelpuntdetectie. De sensoren zijn strategisch geplaatst en stevig bevestigd tussen houten plankjes in de goalgoten, waardoor ze de bal effectief kunnen geleiden en de detectie kunnen garanderen. De houten balkjes zijn stevig aan de bodem van de goalgoten bevestigd met behulp van lijm, wat zorgt voor een stabiele constructie. Op deze manier wordt een consistente en betrouwbare detectie van doelpunten mogelijk gemaakt tijdens het spel.

## 3.4 Display met spelinformatie

Om de bediening van de displays mogelijk te maken, zijn ze verbonden met een Arduino Mega. De Arduino Mega fungeert als het centrale besturingspunt voor de displays, waardoor ze de benodigde instructies kunnen ontvangen en de juiste informatie kunnen weergeven. De displays zijn stevig bevestigd aan de Arduino Mega met behulp van geschikte aansluitingen en bedrading, zodat een betrouwbare en stabiele verbinding wordt gegarandeerd. Hierdoor kan de Arduino Mega nauwkeurig de scoregegevens naar de displays sturen en ervoor zorgen dat ze synchroon en consistent worden bijgewerkt gedurende het spel.

## 3.5 Ledelementen voor verlichting en versiering

Om de tafel visueel aantrekkelijk te maken en een dynamische speelervaring te creëren, zijn RGB WS2812B LED-strips geïnstalleerd. Deze LED-strips zijn op strategische locaties bevestigd om verschillende spelgebeurtenissen te markeren. Ze zijn zowel in de poten van het geraamte als in het midden boven het speelveld geplaatst.

De LED-strips worden aangestuurd door de controller en bieden een breed scala aan kleuren en verlichtingseffecten. Ze dienen als indicatie voor belangrijke momenten, zoals het verbinden met de wifi, het starten van het spel, het maken van een goal, het aflassen van een doelpunt en het einde van het spel. Door middel van levendige lichteffecten informeren ze spelers en toeschouwers over de voortgang en resultaten van het spel, waardoor de speelervaring nog meeslepender wordt.

## 3.6 Aansluiting

De hardwarecomponenten van de voetbaltafel zijn zorgvuldig verbonden en bevestigd aan het stevige geraamte. De bedrading is professioneel beheerd met behulp van kabelklemmen, soldeerisolatie en pinversterkers om een veilige en betrouwbare elektrische verbinding te garanderen. Een 5V 10A transformator zorgt voor de stroomvoorziening van de componenten, terwijl de USB-aansluitingen dienen om de controllers van stroom te voorzien. Schroeven, bouten en beugels worden gebruikt voor een stevige bevestiging aan het geraamte, wat zorgt voor stabiliteit tijdens het spelen. Het ontwerp houdt rekening met toegankelijkheid en onderhoudsgemak. Kortom, de hardware is zorgvuldig ontworpen voor stabiliteit, functionaliteit en gebruiksgemak.

# 4 Technische uitwerking software

## 4.1 Frontend

### 4.1.1 Structuur

Voor de frontend is er bewust gekozen om geen gebruik te maken van een framework, omdat dit de complexiteit en omvang van het project zou vergroten. Het merendeel van de code is daarom geschreven in HTML en CSS, met een beperkte hoeveelheid PHP. De PHP-code wordt met name gebruikt om codeherhaling te voorkomen. Op deze manier worden de header en de footer via PHP gekoppeld aan alle webpagina's, zodat deze consistent blijven op de hele website. Bovendien is er een 'top.php'-bestand waarin alle metatags worden toegevoegd, evenals de CSS en de belangrijkste JavaScript-links. In het 'bottom.php'-bestand wordt de footer geïncludeerd en worden de overige scripts gekoppeld. Elke webpagina bevindt zich in een apart PHP-bestand, waarbij alle gemeenschappelijke bestanden worden gekoppeld, eventueel samen met enkele individuele bestanden.

### 4.1.2 Styling

Voor de vormgeving van de website wordt voornamelijk gebruik gemaakt van Bootstrap, wat een solide basis biedt en over het algemeen resulteert in minder werk. Een belangrijk aandachtspunt van de website is dat deze ook leesbaar moet zijn op mobiele apparaten, waardoor alle pagina's volledig responsief moeten zijn. Dit wordt mogelijk gemaakt door het gebruik van Bootstrap en flexbox. Voor enkele uitzonderingen worden ook mediaquery's gebruikt om de vormgeving voor specifieke schermresoluties duidelijk te maken. Over het algemeen wordt gebruik gemaakt van classes om de consistentie van de stijl op de gehele website te waarborgen. Er zijn meerdere CSS-bestanden aanwezig, maar deze worden op alle pagina's gebruikt, waardoor ze functioneren als één geheel. De algemene stijl is vooral gericht op een minimalistisch en duidelijk ontwerp dat aantrekkelijk en eenvoudig oogt.

### 4.1.3 Javascipt

Voor het ophalen van gegevens wordt gebruik gemaakt van JavaScript, waarmee zowel gegevens van de API kunnen worden opgehaald als ook deze gegevens kunnen worden ingevoegd in de HTML-code. Binnen het project wordt het Axios-pakket gebruikt, dat een solide basis biedt voor het uitvoeren van API-oproepen. Om toegang te krijgen tot de website is authenticatie vereist, waarbij het inlogsysteem ook via JavaScript werkt. Telkens wanneer een gebruiker een pagina bezoekt, wordt gecontroleerd of er al is ingelogd. Indien dit niet het geval is, wordt de gebruiker doorverwezen naar de inlogpagina en moet er eerst worden ingelogd. Deze inloggegevens worden veilig opgeslagen via een beveiligde sessie, zodat de inloggegevens op een veilige manier op elke pagina kunnen worden gebruikt.

## 4.2 Backend

### 4.2.1 Models

In de backend van het systeem worden modellen gebruikt om de tabellen van de database voor te stellen. Deze modellen leggen de relaties tussen verschillende tabellen vast en stellen ook extra beperkingen in op bepaalde velden. Een van de verplichte beperkingen is de bescherming tegen mass assignment. Dit betekent dat het niet zomaar mogelijk is om een parameter toe te voegen aan een HTTP-request. Deze modellen vergemakkelijken ook latere query's doordat de relaties tussen de tabellen al zijn gelegd, waardoor informatie gemakkelijk kan worden opgehaald uit andere tabellen.

In het UserModel worden relaties gelegd naar Roles en Teams. Er zijn twee teamrelaties, omdat een team bestaat uit twee spelers. Ook wordt er een attribuut "fullname" toegevoegd, dat de voornaam en achternaam samenvoegt, zodat er gemakkelijk toegang kan worden verkregen tot deze gegevens. De velden "password" en "remember\_token" zijn versleuteld om veiligheidsredenen.

In het TeamModel worden relaties gelegd naar Games, GameInfo en User. Zoals eerder uitgelegd bij het UserModel, moet dit twee keer gebeuren vanwege de aanwezigheid van twee spelers in een team. Aangezien GameInfo een tussentabel is, moet de samengestelde primaire sleutel worden gedefinieerd. De relaties zijn Team en Game.

In het GameModel worden relaties gelegd tussen Competition, FoosballTable, Team, Teams en GameInfo. Aangezien een game een winnaar heeft, is er een extra relatie met de Team-tabel vereist.

In het FoosballTableModel wordt nog een relatie met een Game gelegd.

### 4.2.2 Controllers

De Controllers bevatten de logica van de applicatie. Wanneer een bepaalde route wordt aangeroepen met een GET, POST of PATCH verzoek, verwerkt de bijbehorende controller de ontvangen gegevens. De controller is verantwoordelijk voor het aanpassen van de gegevens in de database, maar ook voor het genereren van de juiste response. Deze response kan variëren van een eenvoudige "ok" tot een volledig object.

De LoginController is verantwoordelijk voor alles wat met authenticeren te maken heeft. Deze bevat twee functies, login en logout. De login functie is verantwoordelijk voor het aanmaken van session cookies en de logout voor het vernietigen van de csrf-token en session cookies. Dit zijn dan natuurlijk twee routes die gemaakt zijn voor de frontend waarvoor niet ingelogd hoeft te zijn.

De UserApiController heeft de index, store en profile functies. De store functie is verantwoordelijk voor het opslaan van een nieuwe gebruiker, hiervoor moet je natuurlijk niet ingelogd zijn. De profile functie geeft de ingelogde gebruiker zijn gegevens weer. En de index functie geeft de namen van de ingelogde gebruikers weer buiten degene die is ingelogd.

In de TeamApiController bevinden zich de index, store en myTeams functies. De index functie is gelijkaardig met de index functie van de UserApiController. Deze geeft de namen van de teams weer buiten de teams waar je al inzit. De store functie slaat een nieuw team op. En de myTeams functie geeft alle teams weer waar je zelf inzit.

De GameApiController bevat een index, store, show, showAllScores en myGames functie. De index functie geeft gewoon alle games die zich in de database bevinden weer. De store functie slaat een nieuwe game op. De show functie toont een bepaalde game. De showAllScores geeft de games met de teams die in de games zitten alsook de score die ze op dat moment hebben. Tot slot toot de myGames functie alle games waar de gebruiker inzit.

De TableApiController heeft de index, show, showScores, start en end functies. De index functie geeft gewoon alle fooseballtafels weer. De show geeft één bepaalde tafel weer. ShowScores geeft de twee teams, hun score, de gamenaam en de starttijd van de game weer die op dat moment op de tafel actief is. De start en stop functies starten en stoppen dan weer een game. Deze laatste twee functies zitten niet achter een authenticatie omdat de tafel hiernaar moet kunnen sturen.

Als laatste controller is er nog de GameinfoApiController. Deze bevat enkel de update functie die de score van een game aanpast. Deze zit eveneens ook niet achter een authenticatie middleware omdat de tafel hier ook naar moet kunnen sturen.

### 4.2.3 Resources

In sommige gevallen maakt een controller gebruik van een resource om een response te genereren. Een resource kan handig zijn wanneer de data op een bepaalde manier moet worden geformatteerd, omdat het herhalingen kan voorkomen en zorgt voor uniformiteit. Het gebruik van resources helpt bij het vermijden van redundantie en zorgt ervoor dat de response consistent is.

### 4.2.4 Authenticatie

Voor authenticatie wordt Sanctum gebruikt. Deze werkt met middleware. Dit wil zeggen voordat je naar de route wordt gestuurd, kijkt Sanctum of je wel aan de voorwaarde voldoet. Met andere woorden controleert Sanctum of een specifiek verzoek mag worden uitgevoerd door een gebruiker. Het is echter belangrijk om op te merken dat zowel de frontend als de backend op hetzelfde domein gehost moeten worden vanwege de veiligheidsmaatregelen en beperkingen die Sanctum oplegt. Deze vereiste zorgt ervoor dat de authenticatie op een correcte manier kan worden afgehandeld tussen de frontend en de backend.

## 4.3 Communicatie tussen front- en backend

De communicatie tussen de frontend en de backend verloopt via HTTP-routes en JSON. Deze routes kunnen van het type GET, POST of PATCH zijn. Afhankelijk van het type verzoek en de URL worden gegevens opgehaald, opgeslagen of bewerkt. Deze routes worden gedefinieerd in api.php. Daarin wordt dan ook de link gelegd naar welke controller en bijbehorende functie in de controller er dan gestuurd moet worden.

## 4.4 Database

De database is opgebouwd in MySql. Gebruik makend van de utf8mb4-character set. Deze wordt gebouwd door migraties dus moet zelf niet opgesteld worden. Laravel doet dit al automatisch.

De relaties werden al uitgelegd in het hoofdstuk over modellen dus zal hier niet verder toegelicht worden. Er gaat wel worden stil gestaan bij de velden die elke tabel bevatten.

Als eerste moet er aangehaalt worden dat elke tabel die geen pivot tabel is een id heeft en alle tabellen created\_at en updated\_at velden hebben.

De userstabel bevat first\_name, last\_name, email, email\_verified\_at, password, remember\_token, total\_wins, games\_played. Het email\_verified\_at en remeber\_token is nodig voor de authenticatie van Sanctum. Er is voor gekozen geweest geen nullable fields te hebben en alle velden bij het aanmaken van de user in te vullen.

De teamstabel bevat name, player1\_id, player2\_id, total\_wins en games\_played. Het veld player2\_id is nullable aangezien een team 1 speler mag bevatten.

De gamestabel bevat name, active, start\_date, end\_date, winner\_id, fooseballtable\_id als velden. Start\_date en end\_date mogen null zijn omdat een game kan aangemaakt worden maar daarom nog niet hoeft gestart te worden. En een game kan natuurlijk niet eindigen voordat deze gestart is. Winner\_id kan ook null zijn aangezien een game geen winaar kan hebben zolang deze bezig is of nog niet gestart kan worden.

De fooseballtablestabel bevat name en unique\_code. Deze code is nodig voor het herkennen van een tafel aan zijn code aangezien we id hier niet voor willen gebruiken.

Er is ook nog de gameinfostabel deze is een pivot tabel en heeft dus een composite primary key. Deze bestaat uit team\_id en game\_id. Ook heeft het veld goals waar de score van elk team voor elke game wordt bijgehouden.

Er zijn nog 2 andere tabellen die nodig zijn voor Laravel en Sanctum. De eerste is een tabel waar alle migrations worden bijgehouden. De tweede is een tabel voor personal\_access\_token. Er wordt hier niet dieper op ingegaan aangezien Laravel deze tabellen voor ons levert.

## 4.5 Communicatie tussen backend en database

De communicatie tussen de backend en de database gebeurt via de controllers. Deze roepen op hun beurten de modellen op. Laravel maakt hiervan zelf SQL-queries die zo de database bevragen. Ook de authenticatie van de database wordt door Laravel afgehandeld.

# 5 Risicoanalyse

A. Technische risico's

Incompatibiliteit tussen hardwarecomponenten

Moeilijkheden bij de communicatie tussen de voetbaltafel en de webapp

Betrouwbaarheid en nauwkeurigheid van de goalregistratiehardware

B. Tijdsrisico's

Vertragingen bij het begrijpen en implementeren van de hardwarecommunicatie

Onvoorziene complicaties bij het ontwerpen en bouwen van de hardwarecomponenten

Tijdtekort voor het voltooien van het project vóór 3 juni

C. Kostengerelateerde risico's

Overschrijding van het toegewezen budget van €150

Onverwachte kosten voor benodigde hardware, software of materialen

Kosten van mogelijke aanpassingen of verbeteringen na de eerste implementatie

D. Technologiekeuze-gerelateerde risico's

Beperkingen of tekortkomingen van geselecteerde programmeertalen

Incompatibiliteit met de gekozen databaseoplossing

Potentiële beperkingen bij het schalen van de webapplicatie bij groei of toekomstige uitbreidingen

E. Risico's met betrekking tot gebruikerservaring en acceptatie

Moeilijkheden bij het betrekken van gebruikers en het verkrijgen van feedback tijdens het ontwikkelproces

Onvoldoende gebruiksvriendelijkheid van de webapplicatie

Weerstand of beperkte acceptatie van het eindproduct door gebruikers (bijv. café-eigenaars of jeugdhuizen)

# 6 Kostenraming

# Conclusie

# Handleiding

# Literatuurlijst

# Bijlagenoverzicht

## Bijlage 1: Kopieën datasheets

## Bijlage 2: Vergaderverslagen

Smart Fooseball

Vergaderverslag 1

Datum: 14/02/2023   
Locatie: Teams

Aanwezig: Serge Fabre, Jarno Van Osselaer, Ruben Van Poucke, Eli Van Stichelen, Siebe Van de Voorde

Afwezig: /

1 Notulen

2 Agendapunten

2.1. Agendapunt 1: uitleg project aan mentor

Alle spelers hebben een account, loggen zich in de app en selecteren de juiste kickertafel, en starten de match. Alle goals worden geregistreerd in de app en worden aan het account van de spelers gelinkt.

2.2. Agendapunt 2: kiezen componenten

-draadloos of kabel : eens extra info vragen aan collega’s elektronica

2.3. Agendapunt 3: project management tools

-onderling bepalen welke tools we gebruiken.

3 Actieplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| naam | omschrijving | deadline | opvolging | Voltooid |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Smart Fooseball

Vergaderverslag 2

Datum: 29/03/2023   
Locatie: teams

Aanwezig: Serge Fabre, Jarno Van Osselaer, Ruben Van Poucke, Eli Van Stichelen, Siebe Van de Voorde

Afwezig: /

1 Notulen

2 Agendapunten

2.1. Agendapunt 1: Niet genoeg communicatie tegenover technische mentor

Er wordt niet genoeg gecommuniceerd met de technische mentor over meetings. Het team had geen tijd voor echt grote vooruitgang naar het project. Dus vond het niet nodig voor communicatie. De technische mentor vindt dat kleine vooruitgang ook moet gedeeld worden.

2.2. Agendapunt 2: Vooruitgang

Ruben: toont voorbeeld van het frame

Graphical user interface

Description automatically generatedGraphical user interface

Description automatically generatedA picture containing indoor, floor

Description automatically generatedA picture containing text

Description automatically generated

Siebe: Database model + controllers

Eli: frontend + hielp met design van de fooseball

2.3. Agendapunt 3: Werkpunten

Er is nog geen Trello aangemaakt. Dit wordt aangeraden zodat er een backlog is. De git repos zouden beter worden opgesplitst tussen frontend, backend en bestanden.

3 Actieplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| naam | omschrijving | deadline | opvolging | Voltooid |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Smartfooseball

Vergaderverslag 3

Datum: 19/04/23   
Locatie: Teams

Aanwezig: Serge Fabre, Siebe Van de Voorde, Jarno Van Osselaer, Ruben Van Poucke, Eli Van Stichelen

Afwezig: /

1 Notulen

2 Agendapunten

2.1. Agendapunt 1: Update wat er gebeurt is

-siebe: vooral aan de backend migrations, seeders, resources, models  
-Ruben, Eli: alles is aangesloten van hardware, juist schempjes nog nie aangesloten.  
-Jarno: Figma design gemaakt

2.2. Agendapunt 2: Er wordt te weinig gecommuniceert tegenover mentor

Er is geen bewijs van voortuitgang. Deel foto’s en videos sneller van vooruitgang. Jarno toont een Figma scherm. Ruben deelt videos en ligt deze toe.

2.3. Agendapunt 3: Er wordt te weinig gecommuniceert tegenover elkaar

Trello is niet inorde. Deze stond op Prive en wordt bijgevolg maar door persoon gebruikt. Door een meeting met de person die de backend doe zou deze al meer kunnen doen. Omdat er dan duidelijke richtlijnen zijn wat ervan wordt verwacht.

3 Actieplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| naam | omschrijving | deadline | opvolging | Voltooid |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Smartfooseball

Vergaderverslag 5

Datum: 17/05/23   
Locatie: Teams

Aanwezig: Serge Fabre, Siebe Van de Voorde, Jarno Van Osselaer, Ruben Van Poucke

Afwezig: Eli Van Stichelen

1 Notulen

2 Agendapunten

2.1. Agendapunt 1: Stand van zaken project

De backend is zo goe als af. De enigste feature die ontbreekt is de competies die nie toegevoegd kunnen worden. Op de tafel zijn de schermpjes nog nie aangesloten. En er moet een weerstand komen de drukknoppen. De frontend werkt met statische data

2.2. Agendapunt 2: Stand van zaken rapport

Er is geen extra vooruitgang gemaakt. Er was geen extra feedback moment geweest dus er is niet aan doorgewerkt

2.3. Agendapunt 3: Documentatie

Er moet ook documentatie worden gemaakt, bv promofilmpje etc.

3 Actieplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| naam | omschrijving | deadline | opvolging | Voltooid |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Smartfooseball

Vergaderverslag 6

Datum: 24/05/23   
Locatie: Teams

Aanwezig: Serge Fabre, Jarno Van Osselaer, Eli Van Stichelen, Ruben Van Poucke, Siebe Van de Voorde

Afwezig: /

1 Notulen

2 Agendapunten

2.1. Agendapunt 1: Frontend demo

Jarno toon teen demo voor de frontend en geeft uitleg by alle pagina’s.

2.2. Agendapunt 2: Tafel demo

Ruben toont de tafel. Deze is volledig af. Toont de functies. De drukknoppen zijn opgelost.

2.3. Agendapunt 3: Backend

De backend is volledig af. Enkel competeties moeten nog toegevoegd worden.

2.4. Agendapunt 4: Uitleg evaluatie

Tegen 1 juni start de laatste sprint, maar de documentatie moet af zijn. Uitleg over de presentative.

3 Actieplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| naam | omschrijving | deadline | opvolging | Voltooid |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## Bijlage 3: Logboek rapporteren

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Eli Van Stichelen | 2, 9, ,10,11,12 | Vertaling concreet + inleiding + titels + hoofdstuk 2.1  Verbetering H2  Mogelijke en gekozen hardware geschreven en nagelezen |
| Ruben Van Poucke | 10,11 | Nagelezen hoofdstuk 2  Mogelijke en gekozen hardware geschreven en nagelezen |
| Jarno Van Osselaer | 9,10, 11, 12 | Inleiding + overlezen  Hoofdstuk 2 nalezen en herschrijven  Verbetering H2  verbeterd |
| Siebe Van de Voorde | 1, 2, 9, 11, 12, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 | Voorblad + concreet + herwerking inleiding + herwerking titels + agenda’s + H 2.2, 2.3, 2.3, 2.4, 2.5 geschreven |