

# URS Killer app

GSO

LEMKENS, LARS L.W.

## Contents

Termenlijst .....	2
Inleiding.....	3
Project idee .....	3
Server .....	3
Configuratie client.....	3
Spel client.....	3
Functies .....	4
Relevante informatie .....	5
Kwaliteits-attributen .....	6
Globale schermopbouw .....	7
Hoofdscherm.....	7
Toernooideetails .....	7
Wedstrijdview .....	8
Use cases.....	9

## Termenlijst

Term	Definitie
<b>Server</b>	Component dat verantwoordelijk is voor het afhandelen van dataverzoeken.
<b>Database</b>	Plaats voor het opslaan van data.

## Inleiding

In dit document staan de eisen beschreven voor het ontwikkelen van de killer app. De killer app zal bestaan uit een toernooisysteem waarbij 3 componenten ontwikkeld zullen worden. Er kunnen toernooien aangemaakt worden en de speldata wordt live getoond bij elk spel.

Binnen dit document worden drie categorieën requirements onderscheiden: Functies (F), Relevante Informatie (I) en Kwaliteitsattributen (Q). Elke requirement is bij één van deze drie categorieën ondergebracht. Een requirement wordt geïdentificeerd door de code van de categorie gevolgd door een uniek nummer. Behalve de user requirements bevat dit document ook de schermopbouw en Use Cases (UC). De use cases worden geïdentificeerd door de code UC gevolgd door een uniek nummer. Voor Functies worden belang (MoSCoW) en urgentie aangegeven. Daarnaast wordt gerefereerd naar de bijbehorende Use Case.

## Project idee

Voor de killerapp ga ik een toernooisysteem ontwikkelen. Dit systeem kan gebruikt worden bij het opzetten van sporttoernooien waarbij een puntentelling vereist is. Denk bijvoorbeeld aan schaken, tennis, voetbal. Elk toernooi heeft een lijst van teams of spelers. Het systeem zal het bracket opstellen en de partijen inplannen. Zo weet iedereen tegen wie er gespeeld moet worden en komt er een visualisatie van de resultaten. Het systeem wordt ontwikkeld in 3 componenten.

### Server

Het eerste component is de server waarop de data wordt bijgehouden. In eerste instantie wordt deze data vluchtig opgeslagen en dus niet naar een database weggeschreven. Wanneer er tijd over is kan het zijn dat er een database gebruikt gaat worden voor bepaalde gegevens naartoe te schrijven.

### Configuratie client

Op deze client kunnen nieuwe toernooien worden aangemaakt en worden geconfigureerd. Deze client geeft ook een overzicht van de resultaten binnen een toernooi.

### Spel client

De spel client zal dienen als live scoreboard dat geopend kan worden bij een spel. Zo kunnen al de toeschouwers de data live zien op een scherm.

## Functies

ID	Naam	Omschrijving	Belang	Urgentie	Use Case ID
<b>F.1</b>	Inloggen	Een gebruiker moet verplicht inloggen voordat hij het systeem kan gebruiken.	Should	Midden	UC1
<b>F.2</b>	Registreren	Een gebruiker kan zich registreren wanneer hij nog geen account heeft	Should	Midden	UC2
<b>F.3</b>	Toernooi overzicht	Een gebruiker krijgt een overzicht van de actieve toernooien	Must	Hoog	UC3
<b>F.4</b>	Toernooi details	Een gebruiker kan de toernooideetails bekijken per toernooi	Must	Hoog	UC4
<b>F.5</b>	Toernooi aanmaken	Een gebruiker kan een nieuw toernooi opzetten	Must	Hoog	UC5
<b>F.6</b>	Deelnemers toevoegen	Een gebruiker kan nieuwe deelnemers toevoegen aan een toernooi	Must	Hoog	UC6
<b>F.7</b>	Deelnemers verwijderen	Een gebruiker kan deelnemers verwijderen uit een toernooi	Must	Midden	UC7
<b>F.8</b>	Matches worden per toernooi gegenereerd	Matches worden automatisch aangemaakt aan de hand van het aantal spelers of teams	Should	Hoog	-
<b>F.9</b>	Punten kunnen aan deelnemers uitgedeeld worden per match	Per match kunnen punten toegekend worden aan de spelers of teams	Must	Midden	UC8
<b>F.10</b>	Matches worden op een aparte client getoond.	Per actieve match kan er een component geopend worden die de tussenstand toont in een view.	Should	Laag	-
<b>F.11</b>	Matches kunnen worden afgerond	Wanneer de tijd van de match af is of de winnaar bekend is, dan wordt de match afgerond.	Should	Midden	UC9

## Relevante informatie


ID	Omschrijving
1	Een <Toernooi> heeft een lijst van <Deelnemers> en genereert een lijst van <Matches>.
2	Een <Match> bestaat uit 2 deelnemers.
3	Een <Beheerder> heeft inloggegevens.
4	Een <Toernooi> heeft een uniek id.
5	Een <Match> heeft een uniek id.
6	De server beheert een lijst van <Toernooi>

## Kwaliteits-attributen

ID	Categorie	Omschrijving
1	Performance	De responsetijd bedraagt maximaal 5 seconden.
2	Performance	Er kunnen minimaal 25 toernooien tegelijk actief zijn, zonder dat dit de prestaties hindert.
3	Performance	Het genereren van matches binnen een toernooi duurt nooit langer dan 1 minuut.
4	Bruikbaarheid	Het systeem moet zo simpel zijn dat 90% van de gebruikers binnen 10 minuten met het systeem om kan gaan.
5	Beveiliging	Wachtwoorden van beheerders worden versleuteld opgeslagen
6	Onderhoud	De componenten zijn van elkaar gescheiden en kunnen apart gebruikt worden.
7	Onderhoud	Er wordt gebruik gemaakt van versiebeheer voor de geschreven code.

## Globale schermopbouw

### Hoofdscherm



# EasyComp

Active tournaments: <>  
Total matches played: <>

GameId	GameName	PlayerCount	Matches	Started
1	Schaaktoernooi	0	0	No
2	Tennis	0	0	No
3	Judo	0	0	No
4	Boxing	7	18	Yes

DetailsNewDelete

### Toernooideetails

## TournamentName

MatchesPlayersResults

Upcomming matches:

Match Id	Player 1	Player 2	Active
1	Lars	Test	Yes
2	Lars	Test	No
3	Lars	Test	No
4	Lars	Test	No

StartConfig


Match config

Match ID: 1

PlayerName1  
Points: 0  
Add points:   
Add

PlayerName2  
Points: 0  
Add points:   
Add

Time left: 0:44

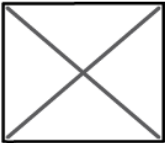
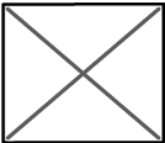


PlayerName1

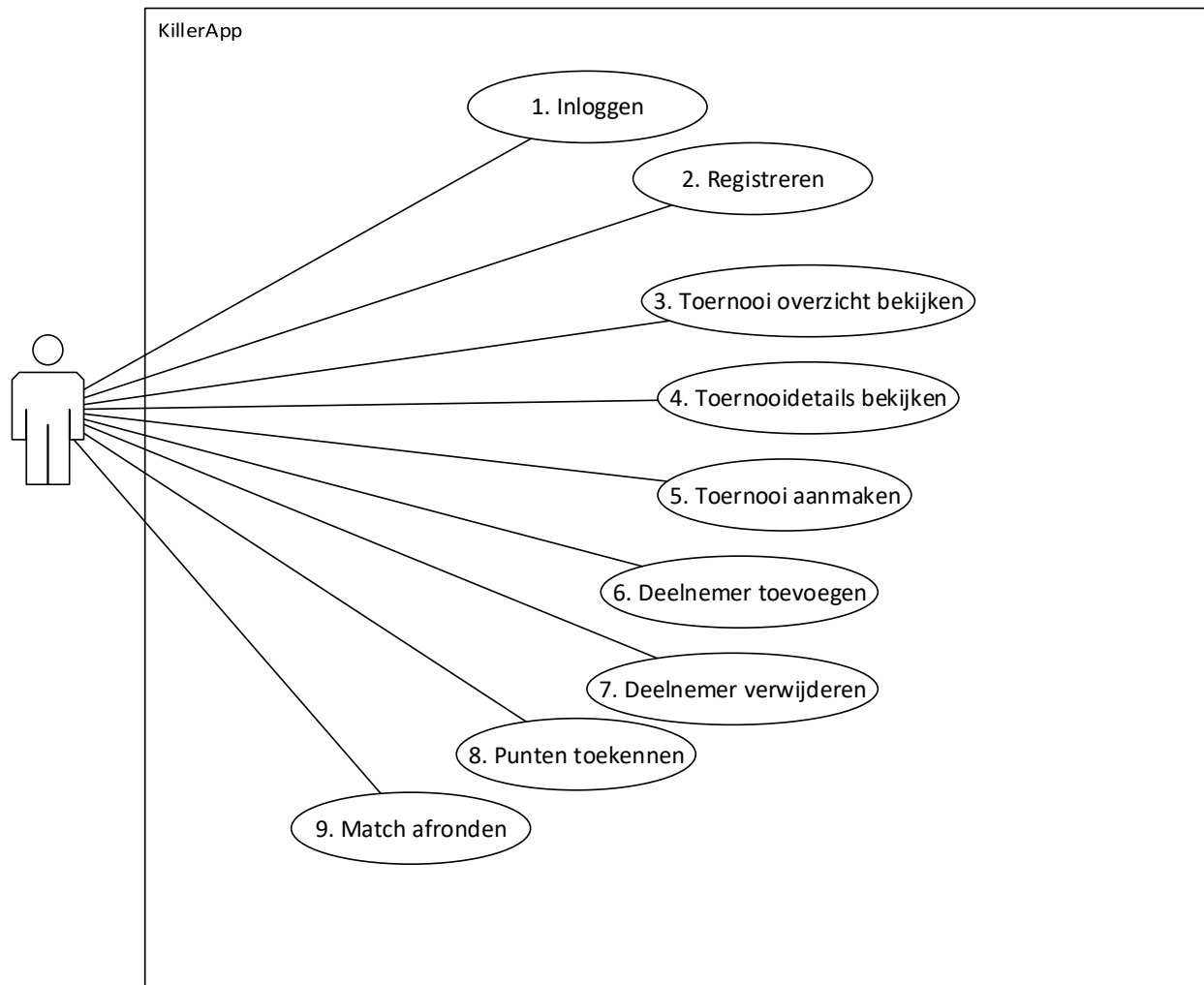
End match



## Wedstrijdview

 <b>Player 1</b>	Points: <b>4</b>
V.S.	
 <b>Player 2</b>	Points: <b>2</b>

## Usecases



Naam	UC1: Inloggen
Actor	Gebruiker
Aannamen	Actor is niet ingelogd
Beschrijving	[1] Actor opent de applicatie [2]Systeem vraagt naar inloggegevens [3]Actor vult email en wachtwoord in [4] Systeem toont toernooioverzicht
Uitzonderingen	[2a]Wanneer de inloggegevens fout zijn 1. Systeem toont foutmelding
Resultaat	Actor logt in bij het systeem.

<b>Naam</b>	<b>UC2: Registreren</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is niet ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1] Actor opent de applicatie [2] Actor navigeert naar registreer pagina [3] Actor vult email en wachtwoord in [4] Actor klikt op registreer knop [5] Systeem maakt account aan en toont de login pagina
<b>Uitzonderingen</b>	[4a] Wanneer email al bezet is 1. Systeem toont melding
<b>Resultaat</b>	Er wordt een nieuw account aangemaakt.

<b>Naam</b>	<b>UC3: Toernooioverzicht bekijken</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1] Actor navigeert naar toernooioverzicht [2] Systeem toont tabel met toernooien
<b>Uitzonderingen</b>	-
<b>Resultaat</b>	Het systeem toont tabel met toernooien

<b>Naam</b>	<b>UC4: Toernooideetails bekijken</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1] Actor navigeert naar toernooioverzicht [2] Systeem toont tabel met toernooien [3] Actor selecteert een toernooi [4] Actor klikt op <i>details</i> [5] Systeem toont toernooideetailpagina
<b>Uitzonderingen</b>	-
<b>Resultaat</b>	Systeem toont toernooideetailpagina

<b>Naam</b>	<b>UC5: Toernooi aanmaken</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1] Actor navigeert naar toernooioverzicht [2] Systeem toont tabel met toernooien [3] Actor klikt op <i>new</i> [4] Systeem maakt een nieuw toernooi aan [5] Systeem toont detailpagina van het aangemaakte toernooi
<b>Uitzonderingen</b>	-
<b>Resultaat</b>	Systeem maakt een nieuw toernooi aan en navigeert naar detailpagina.

<b>Naam</b>	<b>UC6: Deelnemer toevoegen</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1]Actor navigeert naar toernooioverzicht [2] Systeem toont tabel met toernooien [3]Actor selecteert een toernooi [4] Actor klikt op <i>details</i> [5] Systeem toont toernooideetailpagina [6] Actor klikt op het tabblad <i>Players</i> [7]Systeem toont <i>Players</i> tabblad [8] Actor vult deelnemer gegevens in [9] Actor klikt op <i>add player</i> [10] Systeem voegt nieuwe deelnemer toe aan het toernooi
<b>Uitzonderingen</b>	-
<b>Resultaat</b>	Het systeem voegt nieuwe deelnemer toe aan het toernooi

<b>Naam</b>	<b>UC7: Deelnemer verwijderen</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1]Actor navigeert naar toernooioverzicht [2] Systeem toont tabel met toernooien [3]Actor selecteert een toernooi [4] Actor klikt op <i>details</i> [5] Systeem toont toernooideetailpagina [6] Actor klikt op het tabblad <i>Players</i> [7]Systeem toont <i>Players</i> tabblad [8] Actor selecteert een deelnemer [9] Actor klikt op <i>delete</i> [10] Systeem verwijdert deelnemer van toernooi
<b>Uitzonderingen</b>	[9]Wanneer het toernooi gestart is kunnen er geen players meer verwijderd worden.
<b>Resultaat</b>	Systeem verwijdert deelnemer van toernooi.

<b>Naam</b>	<b>UC8: Punten toekennen</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	[1]Actor navigeert naar toernooioverzicht [2] Systeem toont tabel met toernooien [3]Actor selecteert een toernooi [4] Actor klikt op <i>details</i> [5] Systeem toont toernooideetailpagina [6] Actor klikt op het tabblad <i>Matches</i> [7]Systeem toont <i>Matches</i> tabblad [8]Actor selecteert <i>Matches</i> [9] Systeem toont match formulier (Toernooideetail pagina)

	[10] Actor vult hoeveelheid punten in en klikt op <i>add</i> [11] Systeem voegt punten toe aan match
<b>Uitzonderingen</b>	-
<b>Resultaat</b>	Systeem voegt punten toe aan match

<b>Naam</b>	<b>UC9: Match afronden</b>
<b>Actor</b>	Gebruiker
<b>Aannamen</b>	Actor is ingelogd
<b>Beschrijving</b>	1] Actor navigeert naar toernooioverzicht 2] Systeem toont tabel met toernooien 3] Actor selecteert een toernooi 4] Actor klikt op <i>details</i> 5] Systeem toont toernooideetailpagina 6] Actor klikt op het tabblad <i>Matches</i> 7] Systeem toont <i>Matches</i> tabblad 8] Actor selecteert <i>Matches</i> 9] Systeem toont match formulier (Toernooideetail pagina) 10] Actor selecteert winnaar in dropdown en klikt op <i>End match</i> 11] Systeem stopt match en logt de winnaar.
<b>Uitzonderingen</b>	[10] Wanneer de tijd afgelopen is zal degene met de meeste punten winnen.
<b>Resultaat</b>	Systeem stopt match en logt de winnaar.