

## Modul B - Förverkligande av kontrollpanel

**Tävlingstid:** 4 timmar

Den tävlande ska förverkliga en kontrollpanel, med vilken man hanterar Hobbly-appens aktivitetsmeddelanden och användare.

### Centrala funktionaliteter

- Användarregistrering och inloggning (med e-postadress och lösenord)
- Byte av lösenord i användarinställningar
- Infoga, bearbeta och ta bort aktiviteter (endast egna meddelanden)
- Administratörens rättigheter: administration av alla meddelanden och användare
- Borttagning av användare i två steg (mjuk borttagning och permanent borttagning)

### Användarkonton och inloggning

Kontrollpanelens användare kan skapa egna konton via en stegvis registreringsblankett.

#### Registrering (3 steg, samma URL bibehålls)

Kontaktuppgifter:

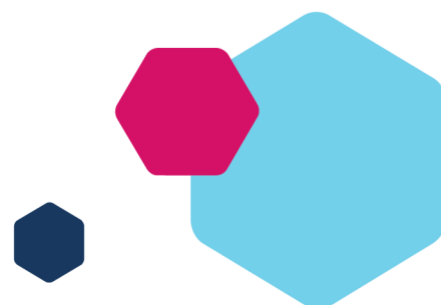
- Användarens namn
- E-postadress
- Telefonnummer

Basinformation:

- Uppladdning av logo (JPEG/PNG, max 2MB)
- Namn som visas (*display name*)
- Beskrivning (min. 25 tecken, max. 200 tecken)

Uppgifter om organisationen:

- Officiellt namn
- Adress
- Stad
- Postnummer
- FO-nummer (valfritt)
- Organisationsform
  - Förening
  - Privat
  - Aktiebolag



## Inloggning och datasäkerhet

- E-postadressen fungerar som användarnamn.
- Lösenordet ska ha minst 8 tecken och en siffra.
- Samma e-postadress kan inte registreras två gånger → felmeddelande visas.
- Lösenord sparas säkert (t.ex. bcrypt eller Argon2).
- Man kan inte komma åt kontrollpanelen utan inloggning.

## Byte av lösenord

Programmet skapar ett lösenord för användaren, när användarkontot skapas. Användaren ska ändå i kontrollpanelen ha möjlighet att byta sitt eget lösenord. Programmet ska vid byte av lösenord kontrollera att det nya lösenordet uppfyller minimikraven (minst 8 tecken och en siffra). Om minimikraven inte uppfylls meddelar programmet om saken och lösenordet byts inte.

## Administratör (Admin)

- Administratörens förvalda användarnamn: [taitaja@hobbly.app](mailto:taitaja@hobbly.app)
- Lösenord: **Taitaja123!**
- Administratören kan hantera alla användare och meddelanden.

## Hantering av meddelanden

I kontrollpanelen kan en användare infoga, bearbeta och ta bort hobby- och aktivitetsmeddelanden. Användaren ser endast sina egna meddelanden. Meddelanden kan infogas, bearbetas och tas bort. Användaren kan ta bort ett meddelande slutgiltigt eller flytta det till skräpkorgen (*soft delete*).

Lägga till -blanketten har följande fält:

- **Rubrik** (obligatorisk)
- **Beskrivning** (obligatorisk)
- **URL-länk** (valfri, t.ex. till tilläggsuppgifter)
- **Uppladdning av bild** (JPEG/PNG, max 2MB)
- **Typ av aktivitet** (väljs från lista)
- **Kategori** (väljs från lista)
- **Taggar (tags)** (skiljs åt med komma, nya taggar läggs automatiskt till)
- **Platsuppgifter:**
  - Adress (ska visas som text)
  - Breddgrad (*Latitude*)
  - Längdgrad (*Longitude*)

### **Typ av evenemang – 5 alternativ**

- Aktivitet
- Evenemang
- Hobbymöjlighet
- Klubb
- Tävling

### **Kategorier – 10 alternativ**

- Idrott och motion
- Musik och scenkonst
- Handarbete och konst
- Vetenskap och teknologi
- Spel och e-sport
- Mat och kockande
- Natur och utfärder
- Kultur och historia
- Social gemenskap och frivilligarbete
- Barn och familj

### **Taggar (Tags) – 10 alternativ**

(Om taggen inte finns från tidigare, läggs den automatiskt till.)

- Gratis
- Öppen för alla
- Lätt för nybörjare
- Evenemang som fortsätter
- På webben
- Passar för familjer
- Passar för seniorer
- Passar för specialgrupper
- Utrustning fås på platsen
- Kräver förhandsanmälan

### **Tvåstegsborttagning (skräpkorg)**

1. Flyttas till skräpkorgen (*soft delete*)
  - Meddelandet förs över till skräpkorgen, och visas inte längre som aktiv.
  - Användaren kan återställa meddelandet eller ta bort det permanent.
2. Permanent borttagning (*permanent delete*)
  - Meddelandet raderas permanent från databasen, och det kan inte återställas.

- Användaren måste särskilt bekräfta raderingen så att misstag kan undvikas. "Vill du säkert ta bort detta meddelande permanent? Det här kan inte ångras!"

## **Användaradministration (endast för administratörer)**

Kontrollpanelens användare har två olika roller:

1. Aktörsanvändare (t.ex. idrottsföreningar eller företag)
  - a. Ser och hanterar endast sina egna meddelanden.
2. Administratörer (Hobblys arbetstagare)
  - a. Kan hantera alla användares meddelanden.
  - b. Kan skapa, bearbeta och ta bort användarkonton.
  - c. Ser alla användaruppgifter och meddelanden som de skapat.

## **Kontrollpanelens förverkligande**

Kontrollpanelen förverkligas i en skrivbordsvy med bredden 1440 pixlar, och layouten för den ska följa de varumärkesinstruktioner som kunden gett. Användargränssnittet ska vara tydligt och lätt att använda, och det ska möjliggöra hantering av meddelanden och användare för olika roller enligt definierade användningsrättigheter.

Domarbedömningen koncentreras särskilt på funktionalitet, användbarhet, datasäkerhet och kodens kvalitet. Den tävlandes förverkligande ska vara tekniskt fungerande, tydligt dokumenterat och anpassat för vidareutveckling.

I slutet av modulen ska du lämna in:

- En fungerande kontrollpanel på server.
- Uppdaterad GitHub-repository, med:
  - Alla kodfiler för kontrollpanelen.
  - Uppdaterad README.md-fil, med installations- och startanvisningar.