

# **Technisch Ontwerp FIFA-Toernooi**



<b>Security</b>	<b>3</b>
<b>ERD</b>	<b>3</b>
<b>Use Case Diagram</b>	<b>4</b>
<b>Activiteiten Diagram</b>	<b>5</b>
<b>Data Dictionary</b>	<b>6</b>
<b>Student</b>	<b>6</b>
<b>Wedstrijd</b>	<b>6</b>
<b>Beheerder</b>	<b>7</b>
<b>Informatie</b>	<b>7</b>

# Technische Specificaties

**Inloggen beheerder:**

Beheerders moeten kunnen inloggen met een e-mailadres en wachtwoord.

**Programmeertalen:**

Python, Django, CSS

**Aanmelden beheerder:**

Gegevens moeten worden omgezet naar een hashwaarde in de database.

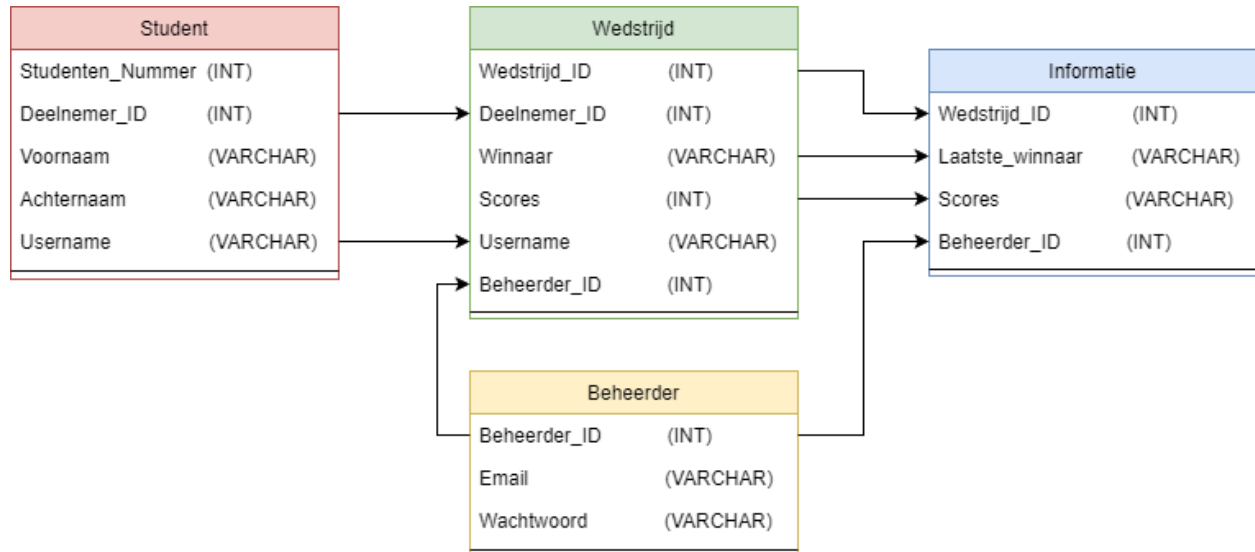
**Admin pagina beveiliging:**

Admin cookie of session.

**Database:**

Gebruik maken van een PHPMyAdmin-database.

# ERD



## 1. Student (rood)

- Bevat gegevens over studenten, zoals hun **studentnummer**, **deelnemer-ID**, **naam**, en **gebruikersnaam**.
- Elke student heeft een unieke **Deelnemer\_ID**, die gekoppeld is aan de **Wedstrijd**-tabel.

## 2. Wedstrijd (groen)

- Bevat informatie over wedstrijden, zoals een unieke **Wedstrijd\_ID**, de deelnemer, de winnaar, de scores en de beheerder die de wedstrijd organiseert.
- Koppelt deelnemers en beheerders aan wedstrijden.

## 3. Informatie (blauw)

- Houdt aanvullende wedstrijdgegevens bij, zoals de **laatste winnaar**, **scores**, en de **beheerder-ID**.
- Verwijst naar de **Wedstrijd**-tabel via **Wedstrijd\_ID**.

#### 4. **Beheerder (geel)**

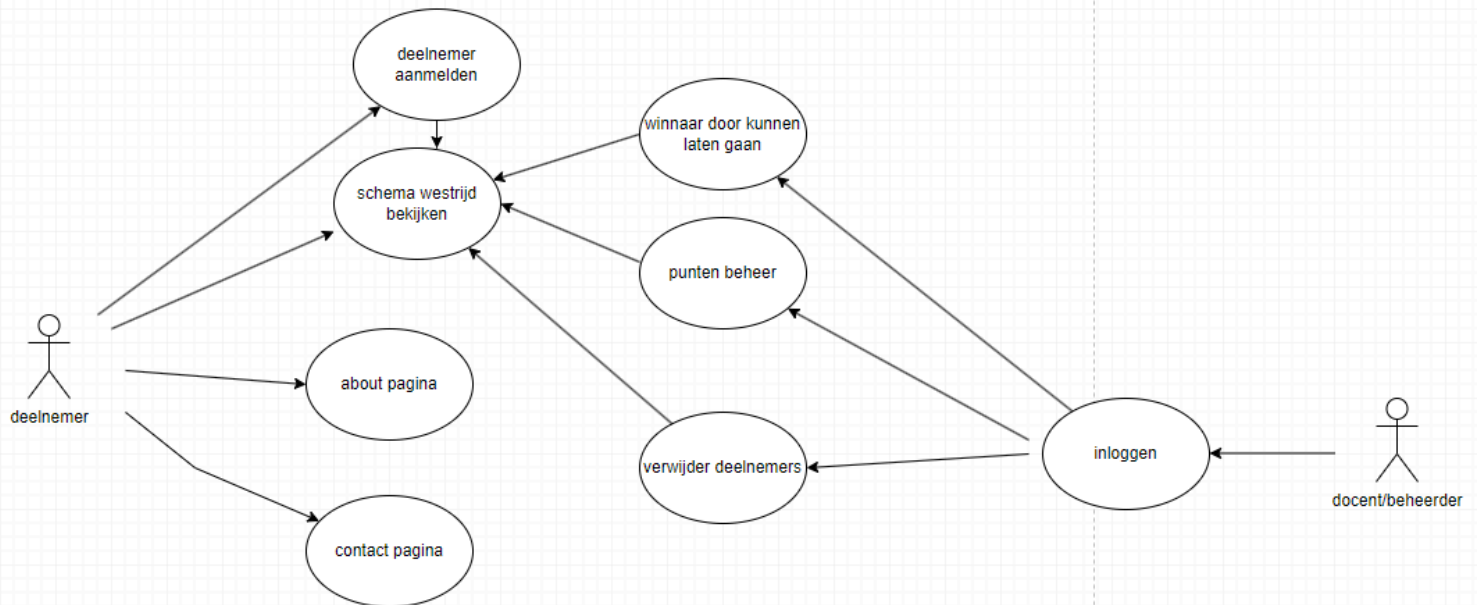
- Bevat gegevens over beheerders, zoals een unieke **Beheerder\_ID**, **email**, en **wachtwoord**.

Beheerders beheren wedstrijden en worden gekoppeld via **Beheerder\_ID**.

#### **Relaties:**

- **Student → Wedstrijd**: Een student (deelnemer) kan deelnemen aan meerdere wedstrijden.
- **Wedstrijd → Informatie**: Een wedstrijd heeft aanvullende informatie, zoals de laatste winnaar en scores.
- **Beheerder → Wedstrijd**: Een beheerder organiseert wedstrijden en beheert hun gegevens.

# Use Case Diagram



## 1. Deelnemer (linkerkant)

- Dit is een gebruiker die zich kan inschrijven voor wedstrijden en verschillende acties binnen het systeem kan uitvoeren.

## 2. Docent/Beheerder (rechterkant)

- Heeft toegang tot beheertaken zoals het beheren van punten en het verwijderen van deelnemers.

## Use Cases (Functionaliteiten):

### 1. Deelnemer:

- **Deelnemer aanmelden:** Een gebruiker kan zich registreren voor het systeem.
- **Schema wedstrijd bekijken:** De deelnemer kan het wedstrijdschema inzien.
- **About pagina** en **Contact pagina:** Informatiepagina's die geraadpleegd kunnen worden.

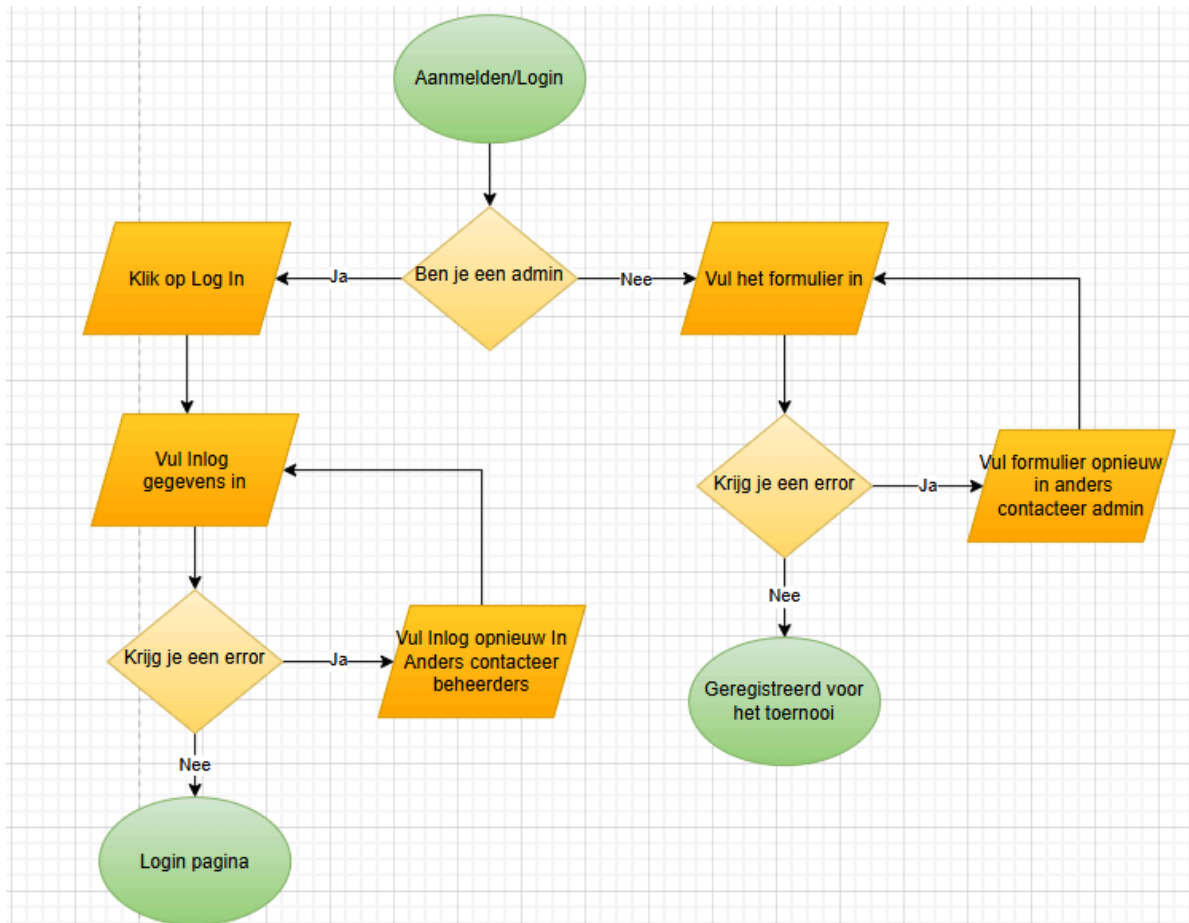
### 2. Docent/Beheerder:

- **Inloggen:** Beheerders moeten inloggen om toegang te krijgen tot beheertaken.
- **Punten beheren:** Beheerder kan scores aanpassen of invoeren.
- **Winnaar door kunnen laten gaan:** Mogelijkheid om een winnaar door te sturen naar de volgende ronde.
- **Verwijder deelnemers:** De beheerder kan deelnemers uit het systeem verwijderen.

## Relaties en Interacties:

- De **deelnemer** kan de wedstrijdschema's bekijken en zich aanmelden.
- De **beheerder** kan inloggen om administratieve taken uit te voeren, zoals het beheren van punten en deelnemers.
- **Wedstrijdschema bekijken** is een centrale use case, omdat het zowel door deelnemers als beheerders wordt geraadpleegd.

# Activiteiten Diagram

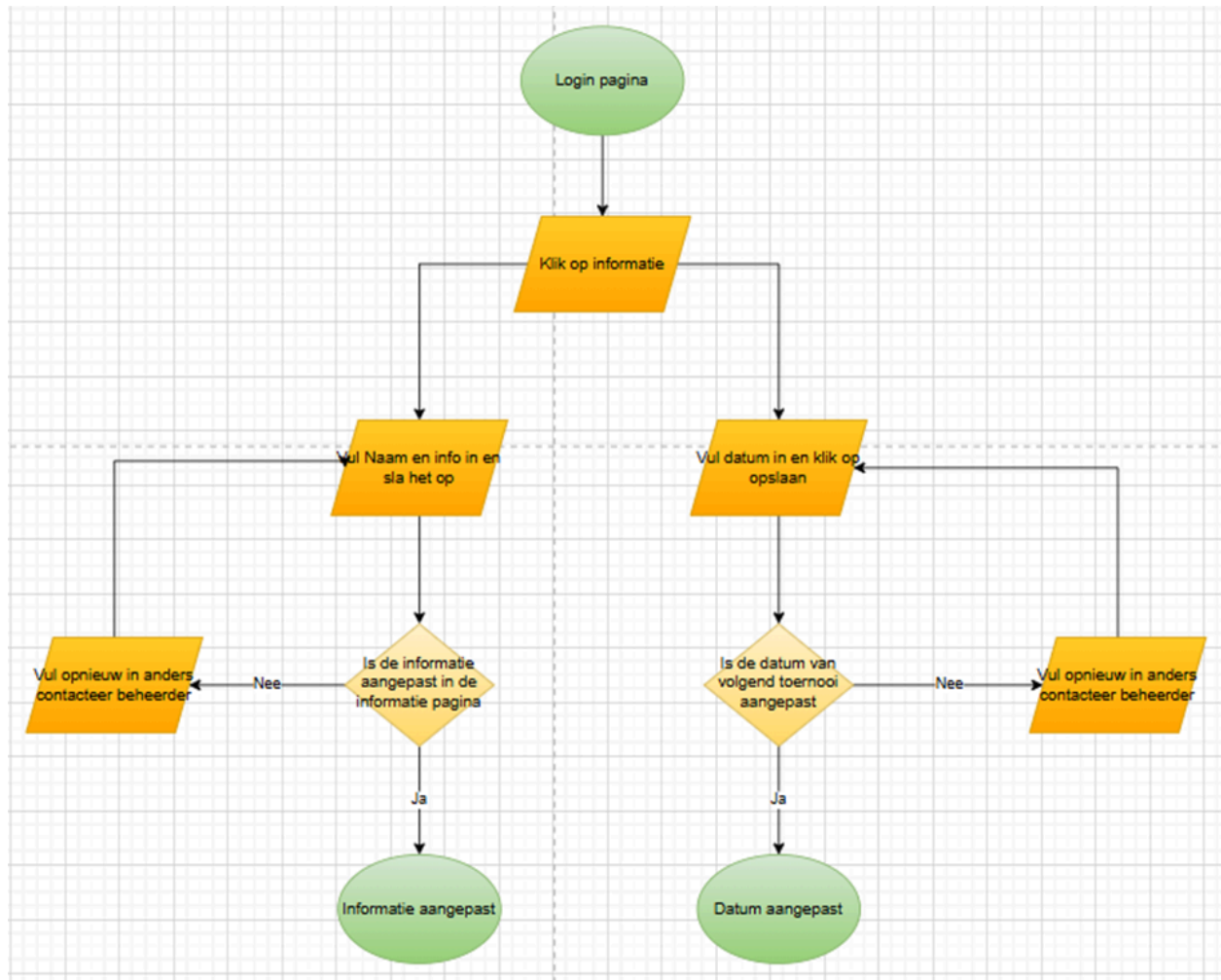


Dit diagram beschrijft een uitgebreider proces met admins en foutafhandeling:

- De gebruiker probeert zich aan te melden.
- Het systeem controleert of de gebruiker een **admin** is:
  - **Ja:** De gebruiker vult een formulier in.
  - **Nee:** De gebruiker vult reguliere inloggegevens in.
- Controle op fouten:
  - **Bij fouten:** De gebruiker kan de gegevens aanpassen of contact opnemen met de beheerder.
  - **Bij succes:** De gebruiker krijgt toegang tot het systeem.

Dit diagram bevat meer **gebruikersrollen** en laat zien hoe foutmeldingen worden verwerkt.

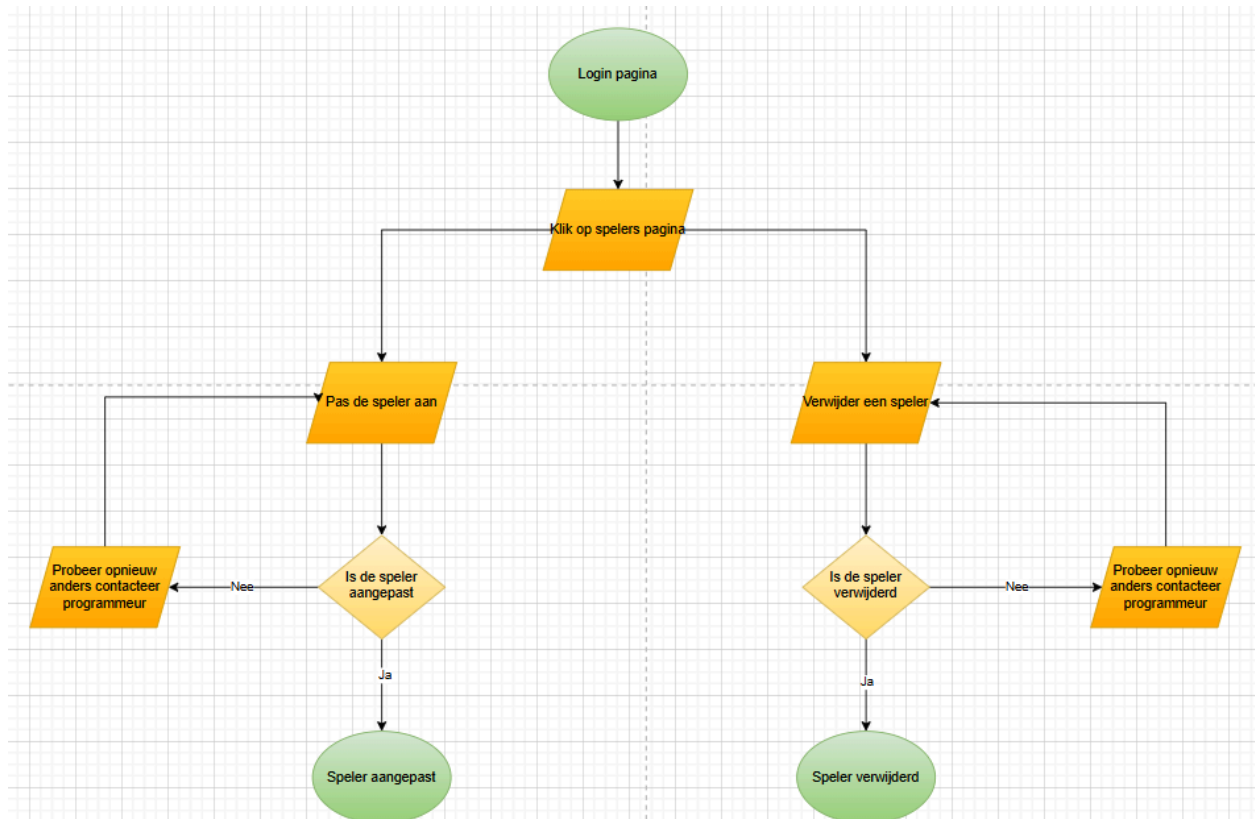




Dit diagram toont het proces vanaf de **Login-pagina** tot aan het verwerken van gebruikersinformatie:

- De gebruiker start op de **Login-pagina**.
- Er is een optie om informatie in te vullen.
- Het systeem controleert de invoer:
  - **Als correct:** De informatie wordt opgeslagen.
  - **Als incorrect:** De gebruiker krijgt een foutmelding en moet opnieuw proberen.

Dit proces helpt bij **gebruikersauthenticatie en gegevensvalidatie**.



Dit diagram lijkt sterk op het eerste maar focust meer op **game interactie**:

- De gebruiker start op de **Login-pagina**.  
Er is een keuze om **een game te starten**.
- Het systeem controleert de invoer:
  - **Als correct:** De game wordt gestart.
  - **Als incorrect:** De gebruiker krijgt een foutmelding en kan opnieuw proberen.

Dit proces toont een **keuzemogelijkheid binnen de applicatie**, afhankelijk van de invoer van de gebruiker.

# Data Dictionary

Student				
Deelnemer_ID	Studenten_nummer	Voornaam	Achternaam	Username
INT	INT	VARCHAR	VARCHAR	VARCHAR
8	8	255	255	255
AUTO-INC				
PRI-KEY				

Wedstrijd					
Westrijd_ID	Deelnemer_ID	Winnaar	Scores	Username	Beheerder_ID
INT	INT	VARCHAR	INT	Varchar	INT
8	80	255	4	255	8
AUTO-INC					
PRI-KEY	SEC-KEY				SEC-KEY

Beheerder		
Beheerder_ID	Email	Wachtwoord
INT	VARCHAR	VARCHAR
8	255	255
AUTO-INC		
PRI-KEY		

Informatie			
Wedstrijd_ID	Laatste_winnaar	Scores	Beheerder_ID
INT	VARCHAR	VARCHAR	INT
8	255	255	
SEC-KEY			

## Student

- Bevat informatie over studenten.
- Kolommen:
  - **Deelnemer\_ID**: Unieke identifier (primaire sleutel, auto-increment).
  - **Studenten\_nummer**: Uniek studentnummer.
  - **Voornaam, Achternaam, Username**: Tekstvelden voor naam en gebruikersnaam.

## Wedstrijd

- Bevat informatie over wedstrijden.
- Kolommen:
  - **Wedstrijd\_ID**: Unieke identifier (primaire sleutel).
  - **Deelnemer\_ID**: Verwijzing naar een student (secundaire sleutel).
  - **Winnaar**: Naam van de winnaar.
  - **Scores**: Score van de wedstrijd.
  - **Username**: Gebruikersnaam van de winnaar.
  - **Beheerder\_ID**: Verwijzing naar de beheerder (secundaire sleutel).

## Beheerder

- Bevat informatie over beheerders.
- Kolommen:
  - **Beheerder\_ID**: Unieke identifier (primaire sleutel, auto-increment).
  - **Email**: E-mailadres van de beheerder.
  - **Wachtwoord**: Wachtwoord voor toegang.

## Informatie

- Bevat extra wedstrijd informatie.
- Kolommen:
  - **Wedstrijd\_ID**: Verwijzing naar een wedstrijd (secundaire sleutel).
  - **Laatste\_winnaar**: Naam van de laatste winnaar.
  - **Scores**: Score van de laatste winnaar.
  - **Beheerder\_ID**: Verwijzing naar de beheerder.