

Project 10 - E-sports Arena

Projectbriefing

Projectnaam: E-sports Arena "Respawn & Conquer"

Datum: 8 januari 2026

Opdrachtgever: Gaming Community "The Final Boss"

Contactpersoon: Dhr. K. 'NoobSlayer' Visser (Toernooi Organisator)

Student: Joey

1. Achtergrond en Probleemstelling

Onze community organiseert maandelijks online 1v1 toernooien voor verschillende games. Momenteel communiceren we via Discord-chats over wie tegen wie moet spelen. Uitslagen worden handmatig in een Google Sheet geplakt, wat vaak leidt tot verwarring over de huidige 'bracket' en wie de volgende tegenstander is.

Spelers missen hun matches omdat ze niet weten wanneer hun lobby klaarstaat, en de admins worden overspoeld met vragen over de tussenstand. We hebben een eigen portaal nodig dat fungeert als de 'Single Source of Truth' voor onze spelers.

2. Doelstelling

Wij willen een **toernooi-dashboard (Respawn)** laten ontwikkelen.

Gamers moeten kunnen inloggen om hun aankomende matches en de 'Kill/Death' ratio of puntenstand te zien. De toernooi-leiding (Game Masters) moet lobby-codes kunnen delen, spelers aan matches kunnen koppelen en de winnaars kunnen bevestigen.

3. Doelgroepen

1. **Players (Gebruikers):** Willen direct zien in welke 'Lobby' ze worden verwacht en wat hun ranking is.

2. **Game Masters (Admins):** Willen matches aanmaken, scores valideren en valsspelers kunnen markeren/verwijderen.

4. Gewenste Functionaliteiten (Must-Haves)

Voor het MVP verwachten wij de volgende functies:

- **Authenticatie:**
 - Login met 'GamerTag' en wachtwoord.
 - Rollen: `player` en `gamemaster`.
- **Voor Players:**
 - Persoonlijke 'Quest Log' (Dashboard) met actieve en komende matches.
 - Zichtbare **Lobby-code** voor de match (bijv. "A1-B99").
 - Leaderboard van de huidige competitie gebaseerd op gewonnen rondes.
- **Voor Game Masters (Admins):**
 - Match-maker interface: Koppel twee spelers aan een nieuwe match.
 - Uitslagen invoeren (bijv. 16-12) en de winnaar aanwijzen.
 - Systeem om matches op "Pending Validation" te zetten bij geschillen.

5. Technische Eisen & Randvoorwaarden

- **Taal & Database:** PHP (8.x) en MySQL.
- **Beveiliging:** Sterke focus op rollen-beheer; spelers mogen nooit de score van een ander aanpassen.
- **Front-end:** Responsive design (spelers gebruiken vaak een tweede scherm of telefoon naast hun PC).
- **Data Relatie:** Een match-tabel die verwijst naar twee unieke ID's uit de player-tabel (Player 1 vs Player 2).

6. Budget en Planning

- **Tijdsinvestering:** Ontwikkelingstijd van circa **40-45 uur**.
- **Oplevering:** Broncode via Git, inclusief een SQL-dump met test-gamers.

BIJLAGE: Specifieke Design & Interface Wensen

Het design moet een "Dark Mode" gamer-esthetiek hebben: donkergrijs/zwart, met neon-accenten in paars en cyaan.

1. Match Status Badges:

- *Waiting*: Grijs gloed.
- *Warm-up*: Cyaan (Ready to join).
- *In-Game*: Paars (Live).
- *GG (Finished)*: Goud/Geel.

2. De "HUD" Navigatie:

- Een sticky top-navigatie die lijkt op een 'Heads-Up Display' met de toernooinaam in een futuristisch font.

3. Match View (2-Koloms Split):

- *Links (75%)*: "Versus" scherm: Player 1 Avatar vs Player 2 Avatar, met daaronder de score-input.
- *Rechts (25%)*: "Server Info": Map-naam, Lobby-code en de naam van de Game Master die toezicht houdt.

4. GM Quick-Filter:

- Knoppen om direct te filteren op "Matches zonder winnaar" of "Matches met conflict".

Revision #1

Created 2026-01-08 18:41:47 UTC by Max

Updated 2026-01-08 18:53:58 UTC by Max