Project 16 - EuroMatch

Projectbriefing

Projectnaam: European School Cup Manager "EuroMatch"

Datum: 15 januari 2026

Opdrachtgever: European Schools Federation (ESF)

Contactpersoon: Mevr. L. Schneider (Projectcoördinator Sport en ICT)

Student: Elias

---

1. Achtergrond en Probleemstelling

De European Schools Federation organiseert jaarlijks een sporttoernooi met teams uit verschillende landen. De organisatie gebruikt momenteel losse Excel-bestanden en e-mails om wedstrijden en scores bij te houden. Dit leidt tot fouten, vertragingen en taalverwarring tussen teams uit verschillende landen.

Er is behoefte aan een centrale, meertalige webapplicatie waarmee het toernooi digitaal kan worden beheerd: teams registreren, wedstrijden plannen, scores bijhouden en statistieken tonen per land en team.

2. Doelstelling

Het doel is om een **European School Cup Manager (EuroMatch)** te ontwikkelen die alle landen, teams, wedstrijden en uitslagen samenbrengt in één overzichtelijk systeem.

De app moet ondersteuning bieden voor meerdere talen, automatische tijdzone-afstemming en uitgebreide statistieken per land.

3. Doelgroepen

1. **Teamcoaches:** Willen hun team inschrijven, spelers beheren en resultaten invoeren.

2. **Organisatoren (Admins):** Willen het volledige toernooi beheren, schema's genereren en rapportages exporteren.
3. **Internationale bezoekers:** Willen live de standen en statistieken volgen in hun eigen taal.

4. Gewenste Functionaliteiten (Must-Haves)

- **Authenticatie & Rollen:**
  - Inloggen met e-mail of teamcode.
  - Rollen: `coach`, `admin`, `viewer`.
  - Tweetrapsverificatie voor beheerders.
- **Meertalige Ondersteuning:**
  - Taalkeuze: Engels, Nederlands, Frans, Duits en Spaans.
  - Automatische vertaling van teamnamen en landen via een taaltabel in de database.
- **Voor Coaches:**
  - Teams aanmaken met vlag, spelerslijst en schoolnaam.
  - Uitslagen invoeren of bevestigen.
  - Teamstatistieken bekijken (doelpunten, winstpercentage).
- **Voor Organisatoren:**
  - Automatisch wedstrijdschema genereren op basis van poules en tijdzones.
  - Resultaten valideren en standen automatisch laten berekenen.
  - Exporteren van rapporten naar PDF of Excel per land.
- **Voor Bezoekers:**
  - Live scorebord met vlaggen van deelnemende landen.
  - Filteren op land, poule of datum.

5. Technische Eisen & Randvoorwaarden

- **Taal & Database:** PHP (8.x), MySQL, JavaScript (Chart.js voor grafieken).
- **Beveiliging:** SQL-prepared statements, CSRF-tokens en SSL.

- **Internationalisatie:** Gebruik van `gettext()` voor meertalige ondersteuning.
- **Data Relatie:** Elk land heeft meerdere teams (1-op-N), elk team meerdere wedstrijden (1-op-N).
- **Tijdzones:** Wedstrijdtijden automatisch converteren naar lokale tijd van gebruiker.

BIJLAGE: Specifieke Design & Interface Wensen

De interface moet een internationale uitstraling hebben met vlag-iconen, een moderne typografie en lichte achtergrond. Kleuren gebaseerd op het thema blauw (Europa) en goud (prestatie).

1. **Dashboard:**
   - Kaart van Europa met deelnemende landen gemarkeerd.
   - Top 5 landen zichtbaar op basis van behaalde punten.
2. **Navigatie:**
   - Bovennavigatie met vlag-iconen voor taalkeuze en dropdown voor landenfilter.
3. **Statistiekenweergave:**
   - Grafieken per land (doelpunten, winstpercentage, fair play-score).
   - Automatisch kleurenschema op basis van landvlag (bijv. rood-geel voor Spanje).

Revision #1
Created 2026-01-15 16:23:19 UTC by Max
Updated 2026-01-15 16:24:15 UTC by Max