

Dokumentacja zespołu 29 – projekt Programowanie Aplikacyjne

Link do filmiku:

https://drive.google.com/file/d/1eZNY9dy7Wq6lRtQsmbYjzTJIADUzsVnt/view?usp=share_link

Opis projektu:

Nasza aplikacja umożliwia użytkownikom przeglądanie informacji związanych z piłką nożną w różnych ligach. Użytkownik jest też uprawniony do dodawania nowych informacji do bazy danych w aplikacji. Użytkownikami aplikacji w założeniu są kibice bądź osoby zainteresowane piłką nożną, które mogą dzięki naszemu rozwiązaniu sprawdzić wyniki meczów, listy drużyn w ligach, informacje o zawodnikach i wiele innych. W ramach tworzenia projektu skorzystaliśmy z języka programowania Java (JDK 19), bazy danych Oracle i biblioteki graficznej Swing.

Lista wymagań funkcjonalnych aplikacji przy etapie 4:

1. Wykonywanych przez użytkownika:

- a. Związane z zakończeniem spotkania w lidze:
 - 1. dodanie wyniku spotkania - po rozegraniu danego spotkania użytkownik aplikacji może dodać wynik spotkania do aplikacji w celu aktualizacji tabeli ligi.
 - 2. dodanie strzelców bramek - po rozegraniu danego spotkania użytkownik aplikacji może dodać strzelców bramek w spotkaniu.
- a. Związane z operacjami na drużynie, w której gra użytkownik
 - 1. zgłoszenie drużyny do rozgrywek - zgłoszenie chęci do uczestnictwa w danych rozgrywkach, na które aktualnie prowadzone są zapisy.
 - 2. usunięcie drużyny z rozgrywek - usunięcie drużyny z danych rozgrywek, w przypadku braku chęci do dalszego uczestnictwa w lidze.
- a. Pozostałe
 - 1. wyszukanie drużyny w rozgrywkach - w przypadku chęci zebrania informacji o innej drużynie (na przykład przed nadchodzącym spotkaniem).

2. Wykonywanych przez administratora:

- a. Związane z działaniami na lidze
 - 1. zawieszenie / zamknięcie ligi - w przypadku zbyt małej ilości drużyn w lidze dopuszcza się możliwość jej zamknięcia lub zawieszenia.
 - 2. utworzenie nowej ligi - w przypadku większej ilości chętnych drużyn, niż możliwa ilość w lidze dopuszcza się możliwość utworzenia nowej ligi.
- b. Pozostałe:
 - 1. utworzenie drużyny - utworzenie drużyny na podstawie zgłoszenia.
 - 2. usunięcie zawodnika - dopuszcza się możliwość usunięcia zawodnika z rozgrywek w przypadku na przykład niesportowego zachowania.

1. Pozostałe:

- a. wyświetlanie listy rozegranych spotkań
- b. wyświetlanie listy drużyn
- c. wyświetlanie informacji o zawodniku
- d. wyświetlanie informacji o spotkaniu
- e. wyświetlanie tabeli danej ligi

W trakcie tworzenia projektu zmieniła się nasza koncepcja na wykonywaną aplikację, założenia końcowe i jej przeznaczenie. Do momentu poprzedniego etapu użytkownikami aplikacji przy naszym założeniu mieli być piłkarze - teraz są to kibice, którym umożliwiamy przeglądanie wyników meczy w ligach. W tym momencie usuwanie lig, drużyn i zawodników w aplikacji jest niepotrzebne, gdyż rozgrywki są stałe i organizowane przez osoby trzecie.

W związku z tym powstała nowa lista wymagań funkcjonalnych naszego projektu:

- 1. Związanych z tworzeniem nowych jednostek:
 - a. utworzenie nowej ligi - w przypadku większej ilości chętnych drużyn, niż możliwa ilość w lidze dopuszcza się możliwość utworzenia nowej ligi.
 - b. utworzenie drużyny - utworzenie drużyny na podstawie przesłanego zgłoszenia.
 - c. dodanie nowego zawodnika – utworzenie zawodnika w bazie na podstawie danych wpisanych do formularza
 - d. utworzenie meczu – wprowadzenie do bazy danych meczu i informacji o nim: drużyn rozgrywających mecz, daty oraz miejsca (stadionu) meczu, liczby bramek każdej z drużyn
- 2. Związanych z przeglądaniem danych:
 - a. Wyświetlanie listy graczy w lidze
 - b. Wyświetlanie informacji o zawodniku - imię, nazwisko, data urodzenia, wzrost i waga, dane o drużynie
 - c. Wyświetlanie meczy, w których brała udział dana drużyna, oraz danych o meczach
 - d. Wyświetlanie meczy przeprowadzonych w lidze
 - e. Przeglądanie meczy, w których brał udział dany zawodnik
 - f. Wyświetlanie informacji o danym meczu
 - g. Wyświetlanie zawodników w drużynie oraz informacji o niej
 - h. Wyświetlanie drużyn w ligach
 - i. Wyświetlanie tabeli punktowej w ligach

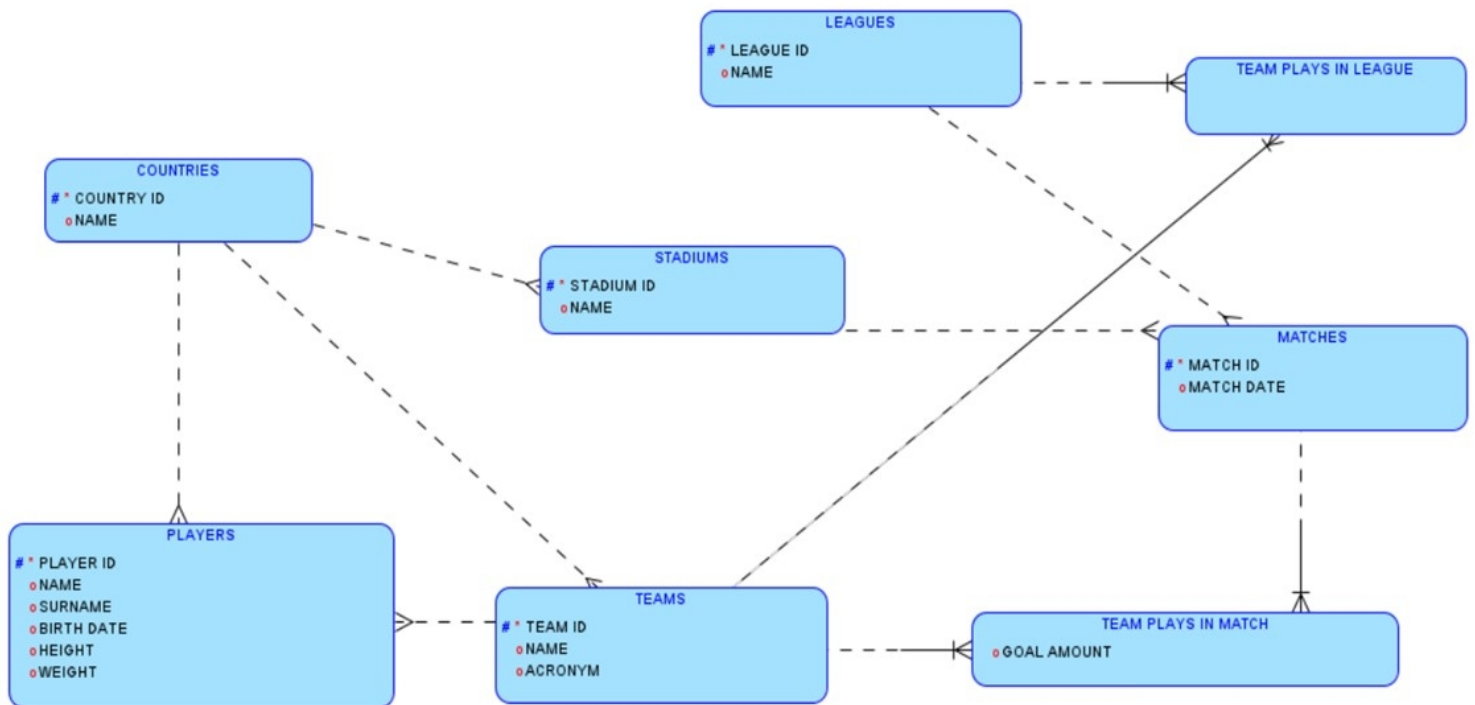
Procentowe wykonanie założeń: 100%

Dane logowania do bazy danych Oracle:

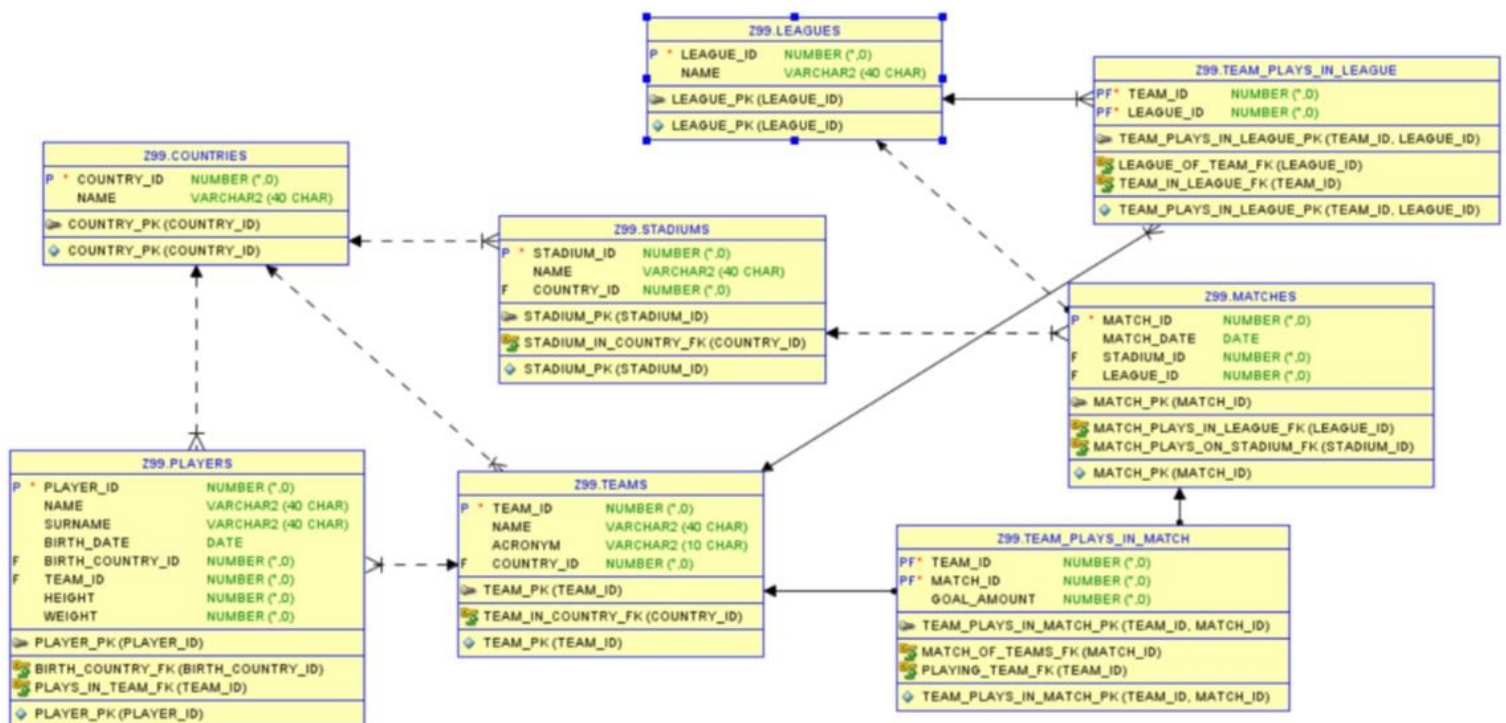
Login: z99

Hasło: 29vwr3

Modele bazy danych wykorzystanej w projekcie:



Model logiczny



Model ER bazy danych

