

## **Dokumentacja zespołu 29 – projekt Programowanie Aplikacyjne**

### **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 2:**

#### **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.
- b. 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.
- c. 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.

#### **3. 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

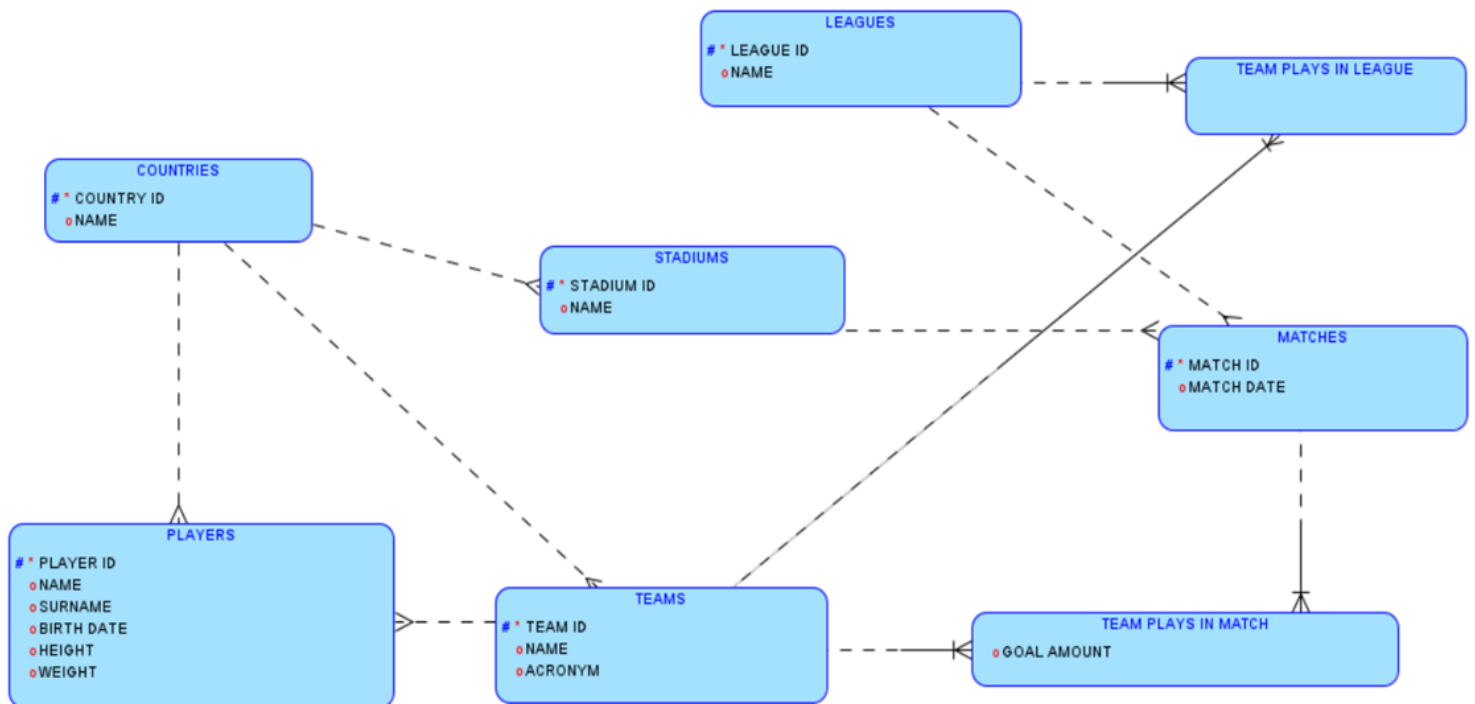
**Procentowe wykonanie założeń: 100%**

**Dane logowania do bazy danych Oracle:**

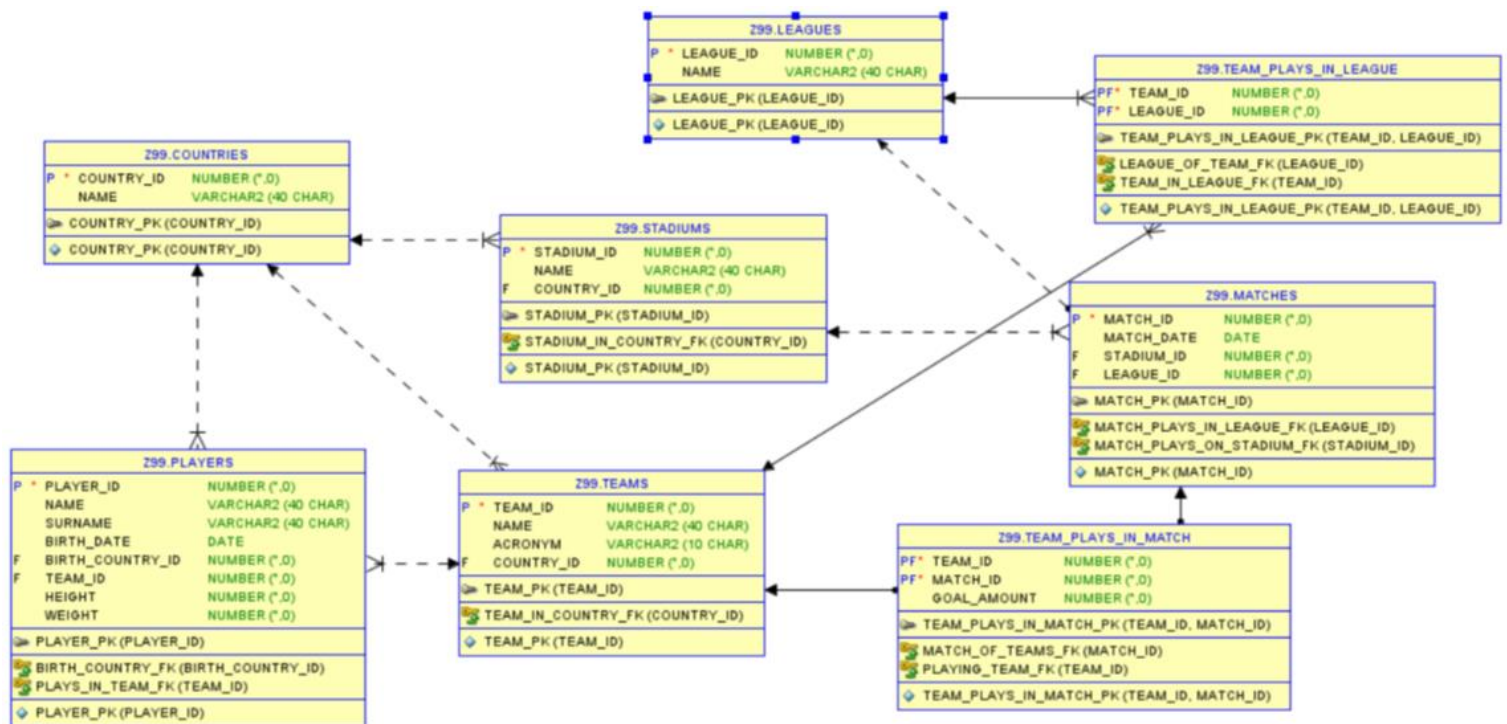
Login: z99

Hasło: 29vwr3

## Modele bazy danych wykorzystanej w projekcie:



## Model logiczny



## Model ER bazy danych