Projekat:

High5 - simulacija kosarkaskog menadzera. Online igra u kojoj igrac vodi svoj kosarkaski tim i takmici se sa ostalim igracima. Korisniku je kroz razne akcije omoguceno manipulisanje timom, kao sto su transferi igraca, treniranje igraca, planiranje strategije na utakmicama (izmene i taktika), i vodjenje racuna o finansijama tima. Timovi ce takmiciti medjusobno u ligi.

Svim korisnicima interneta ce biti omoguceno da naprave nalog za koji ce biti vezan jedan tim koji ima od 10-14 igraca.

Svi postojeci igraci i timovi se nalaze u bazi podataka. Svaki igrac ima odredjene karakteristike koje se poboljsavaju kroz treninge i utakmice. U toku utakmice igracima se smanjuje izdrzljivost i to se regulise izmenama. U toku lige za svaki tim se cuvaju poeni ostvareni na pojedinacnim utakmicama.

Obrazlozenje za izbor projektnog zadatka:

Na trzistu je prisutan veci broj kvalitetnih simulacija fudbalskog menadzera ali ne postoji ni jedna kvalitetna simulacija kosarkaskog menadzera. Zbog nepostojanja ovakve aplikacije i postojanja interesovanja za ovakav produkt, zakljucili smo da je isplativo razvijati ovakvu aplikaciju.

Potrebne vestine za realizaciju projekta:

-Rad sa bazama podataka

-Poznavanje web programiranja

-Resavanje matematickih problema

Clanovi tima na projektu:

-Nemanja Tosic 14966 (vodja tima)

-Neko iskustvo u radu sa bazama podataka

-Izabran za vodju tima zbog mogucnosti podsticanja ostalih clanova tima na rad

-Licnost motivisana komunikacijom 70% i zadatkom 30%

-Dimitrije Kocic 14700

-Neko iskustvo u programiranju

-Licnost motivisana zadatkom 60% i komunikacijom 40%

-Marko Milusev 14781

-Preuzima inicijativu za pronalazenje resenja problema

-Neko iskustvo u programiranju

-Licnost motivisana zadatkom 50% i komunikacijom 50%

-Milos Arsic 14604

-Malo iskustvo u web programiranju

-Licnost motivisana komunikacijom 100%

Svaki clan ce nedeljno ulagati oko 6 sati rada.

Motivacija svih clanova tima je sticanje novih znanja.

Razmena podataka i komunikacija izmedju clanova tima ce se uglavnom odvijati uzivo, ili u ekstremnim situacijama preko skype-a.

Odluke u toku izrade projekta ce se donositi na osnovu glasanja za najbolje resenje problema, gde ce clanovi iznositi moguca resenja.