

## System til at styre bordfodboldturneringer – 2. iteration



Den nye version af Bordfodboldturneringssystemet skal kunne gemme oplysninger i en database frem for på fil. Det er ønskeligt med et kodedesign, hvor man lettest muligt skal skifte mellem de to former for datalager.

Krav til systemet:

- Det skal være muligt at fremsøge et hold ved at skrive dele af holdnavnet.
- Det skal være muligt at fremsøge en spiller ved at skrive dele af spillerens navn.
- Derefter skal det være muligt at tildele den fremsøgte spiller til et hold, hvis han ikke allerede er tildelt et hold samt hvis der er plads på holdet.
- Kunden ønsker også at det skal være nemt at kunne tilføje eller fjerne spillere fra et hold.

Skolen ser gerne, at grupperne fokuserer på flg. features, men er klar over at alt måske ikke kan nås i den kommende version af programmet:

- Validering af brugerinput
- Rangordning af hold
- Generel program-robusthed med fejlhåndtering (exception handling)

Det er vigtigere for skolen at få et program med færre funktionaliteter, der er testet og virker, end en masse halvfærdig funktionalitet.

### Praktiske oplysninger

Opgaven løses i samme grupper som forrige projekt. Alle bør løse en ligelig del af kodeløst, hvilket skal fremgå af @author kommentar på Java klasserne.

Det er en obligatorisk study point opgave på 10 points.

### Følgende skal afleveres:

Et github link i peergrade senest på fredag kl. 12.30.

Der forventes:

Java kode (IntelliJ projektet)

SQL script til oprettelse af database og indsættelse af testdata