



## Содержание

В задание 2 тестового проекта входят следующие документы/файлы:

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. TP09_Сессия-3_ru.pdf | (Указания для Задания 3) |
| 2. wireframe.ppsx       | (Макет системы)          |

## Введение

В рамках этого задания вы будете реализовывать функциональность системы управления НБА на базе своей предыдущей работы. Перед началом работы над этим заданием, вам необходимо завершить создание экрана Main Screen, а также убедиться, что все ссылки работают корректно.

## Указания для участника

На выполнение задания отводится два с половиной часа.

При выполнении этого задания вам необходимо следовать макетам конкретных экранов приложения и кнопок.

Для своевременного окончания разработки системы к концу задания необходимо подготовить к сдаче описанные далее файлы и компоненты.

Проверьте, что они соответствуют нижеизложенным требованиям.

При создании всех компонентов системы вы должны использовать предоставленное руководство по стилю.

Убедитесь, что подготовлены все сообщения о проверке и ошибках для всех компонентов системы.

Убедитесь в работоспособности всех необходимых кнопок/гиперссылок в конце выполнения задания.

Убедитесь, что во всех компонентах системы используется единообразная система наименований.

В конце вы должны подготовить работоспособный проект и предоставить его для проверки.



## ТРЕБУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (ДЛЯ ЗАДАНИЯ 3)

### 3.1 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADMIN LOGIN (ВХОД ДЛЯ АДМИНИСТРАТОРА)

#### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADMIN LOGIN (ВХОД ДЛЯ АДМИНИСТРАТОРА)

Необходимо разработать и создать механизм авторизации пользователей в системе. Пример приведен на слайде "Admin Login" в файле wireframe.ppsx.

После успешной авторизации администратор может войти в систему.

Для успешного входа администратор должен ввести номер сотрудника и пароль; учетные данные должны быть сверены с данными в приложении.

При неудачной попытке входа должно показываться соответствующее уведомление и пользователь в систему попадать не должен.

Существует два типа администраторов:

- Event Administrator (администратор мероприятия)
- Technical Administrator (технический администратор)

После успешного входа администратора должен осуществляться переход на соответствующий главный экран в соответствии с их рабочей функцией:

- Event Administrator (администратор мероприятия)
- Technical Administrator (технический администратор)

Нужно предусмотреть автоматическое запоминание последнего успешно вошедшего в систему пользователя.

Нужно предусмотреть механизм быстрого завершения сеанса (выхода пользователя из системы) - например, в правом верхнем углу должна быть кнопка Logout.

### 3.2 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА EVENT ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ АДМИНИСТРАТОРА МЕРОПРИЯТИЯ)

#### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА EVENT ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ АДМИНИСТРАТОРА МЕРОПРИЯТИЯ)

Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Event Administrator Menu в файле wireframe.ppsx. На этом экране должны быть расположены 4 кнопки:

- Manage Seasons (управление сезонами)
- Manage Matchups (управление матчами)
- Manage Teams (управление командами)
- Manage Players (управление игроками)

Вы будете разрабатывать систему постепенно, и некоторые функции будут добавляться в нее шаг за шагом при дальнейшей разработке.



### 3.3 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TECHNICAL ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ ТЕХНИЧЕСКОГО АДМИНИСТРАТОРА)

#### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TECHNICAL ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ ТЕХНИЧЕСКОГО АДМИНИСТРАТОРА)

Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Technical Administrator Menu в файле wireframe.ppsx. На этом экране должны быть расположены 2 кнопки:

- Manage Executions (управление назначениями)
- Team Report (отчет о команде)

Вы будете разрабатывать систему постепенно, и некоторые функции будут добавляться в нее шаг за шагом при дальнейшей разработке.

### 3.4 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE SEASONS (УПРАВЛЕНИЕ СЕЗОНАМИ)

#### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE SEASONS (УПРАВЛЕНИЕ СЕЗОНАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Seasons в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор может работать с информацией об игровом сезоне.

Администратор может отфильтровывать информацию по сезонам и типам матчей.

В поле Season (сезон) должна отображаться информация о сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.

Поле «Тип матча» включает следующие значения:

- ALL (все матчи)
- Preseason (до начала сезона)
- Regular Season (регулярный сезон)
- Post Season (после сезона)

Загрузите информацию о сезоне в сетку данных слева, включая следующее:

- Season (сезон)
- Matchup Type (тип матча)
- Number of Matchup (номер матча)

При выборе ряда записей в сетке данных слева, в сетку данных справа должна загружаться информация обо всех матчах сезона, отсортированная по времени начала матчей в восходящем порядке, включая следующее:

- Дата
- Матч: названия двух противостоящих команд в следующем формате: «Гостевая команда @ Команда хозяев»



- Результат в формате «Очки гостевой команды – очки команды хозяев».
- Место проведения

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Seasons на экране Event Administrator Menu.

## 3.5 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE MATCHUPS (УПРАВЛЕНИЕ МАТЧАМИ)

### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE MATCHUPS (УПРАВЛЕНИЕ МАТЧАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Matchups в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор может работать с информацией о матчах, куда входят матчи до начала сезона, матчи регулярного чемпионата и матчи после окончания сезона.

Администратор может отфильтровывать информацию по сезонам и датам матчей.

В поле Season (сезон) должна отображаться информация о сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.

При установке флажка рядом с полем Match Date (дата матча) статус поля «Дата матча» становится активным, и в сетке показываются только те матчи, которые будут проводиться в этот день. Если этот флажок не установлен, то поле даты матча неактивно, и дата матча не учитывается при поиске данных.

На вкладке Pre-Season Game (игры до начала сезона) в сетке данных должна отображаться информация о матчах, отсортированных по времени начала в восходящем порядке, включая следующую информацию:

- Дата
- Команда (гости)
- Команда (хозяева)
- Время
- Место проведения
- Завершено

Матч может быть удален нажатием на кнопку Delete (удалить) в строке записей.

Прошедшие матчи, а также матчи, которые уже начались, не могут быть удалены, при попытке удаления должно показываться соответствующее уведомление.

Примечание: функцию кнопки Update (обновить) реализовывать не надо. При нажатии кнопки Update в строке записей должно отображаться сообщение, что эта функция не реализована.

На вкладке Regular Game (игры регулярного чемпионата) в сетке данных должна отображаться информация о матчах, отсортированных по времени начала в восходящем порядке, включая следующую информацию:

- Дата



- Команда (гости)
- Команда (хозяева)
- Время
- Место проведения
- Завершено

Матч может быть удален нажатием на кнопку Delete (удалить) в строке записей. Прошедшие матчи, а также матчи, которые уже начались, не могут быть удалены, при попытке удаления должно показываться соответствующее уведомление.

Примечание: функцию кнопки Update (обновить) реализовывать не надо. При нажатии кнопки Update в строке записей должно отображаться сообщение, что эта функция не реализована.

При нажатии на кнопку Export to Excel (экспорт в Excel) должен проводиться экспорт информации о матчах регулярного чемпионата из сетки данных в файл формата Excel.

Для получения дополнительной информации о кнопке «+ Add a new matchup for regular season» (добавить новый матч) см. раздел Результаты 3.6 Добавление нового матча в регулярный чемпионат.

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Matchups на экране Event Administrator Menu.

## 3.6 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADD A NEW MATCHUP FOR REGULAR SEASON (ДОБАВЛЕНИЯ НОВОГО МАТЧА В РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ)

### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADD A NEW MATCHUP FOR REGULAR SEASON (ДОБАВЛЕНИЯ НОВОГО МАТЧА В РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Add a new Matchup for regular season в файле “wireframe.ppsx”. На этом экране администратор мероприятия может добавлять матчи в регулярный чемпионат сезона. Информация о добавленных матчах включает в себя следующее:

- Сезон
- Тип матча
- Дата
- Время
- Место проведения
- Команда (гости)
- Команда (хозяева)

Команды гостей и хозяев не могут быть совпадать. При выборе команды хозяев местом проведения матча по умолчанию будет считаться место расположения этой команды. Администратор может также самостоятельно ввести место проведения встречи.



Сохраните добавленные матчи в базу данных, нажав кнопку Submit (отправить).  
Переход на этот экран осуществляется при нажатии на кнопку Add a new matchup (+ добавить новый матч) на вкладке Regular Season экрана Manage Matchups.

## 3.7 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE TEAMS (УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДАМИ)

### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE TEAMS (УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Teams в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор мероприятия может работать с данными о командах текущего сезона.

Администратор может отфильтровывать информацию по конференции, дивизиону и названию команды.

Содержание поля Conference (конференция) может принимать значение All (все) и названия обеих конференций. Содержание поля Division (дивизион) может принимать значение All (все) и названия всех дивизионов. К текстовому полю Team Name применяется поиск по сходству.

Информация о команде включает в себя следующее:

- Логотип команды
- Название
- Конференция
- Дивизион
- Тренер
- TotalSalary: сумма зарплат всех игроков команды в текущем сезоне в млн. долл. США

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Teams на экране Event Administrator Menu.

## 3.8 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE PLAYERS (УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ)

### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE PLAYERS (УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Players в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор мероприятия может работать с информацией об игроках.

Администратор может фильтровать данные по полям Player Name (имя игрока), Position (позиция) и Country (гражданство). Поиск по имени игрока работает по сходству.

Поле Position может принимать значения All (все) и все позиции в таблицах; All означает выбор всех позиций.

Поле Country (гражданство) может принимать значения All (все) и все названия стран; All означает выбор всех стран.



Информация об игроке включает следующее:

- Имя
- Позиция
- Год прихода в команду
- Рост
- Вес
- Дата рождения
- Колледж выпуска
- Гражданство

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Players на экране Event Administrator Menu.

## 3.9 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAM REPORT (ОТЧЕТ О КОМАНДЕ)

### СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAM REPORT (ОТЧЕТ О КОМАНДЕ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Team Report в файле wireframe.ppsx. На этом экране технический администратор может распечатать отчет по командам текущего сезона. Технический администратор может выбирать просмотр либо Average (усредненных данных), либо Total (всех данных) для загрузки контента, а также может производить фильтрацию по типам матчей и сортировку по техническим данным.

Поле Matchup Type (тип матча) может принимать следующие значения:

- Preseason (до начала сезона)
- Regular Season (регулярный сезон)
- Post Season (после сезона)

Поле Rank (положение) содержит следующую информацию:

- Очки
- Подборы
- Голевые пасы
- Отборы
- Блок-шоты

Поле View (вид) содержит следующую информацию:

- В среднем
- Всего



Содержание информации о команде в отчете включает следующее:

- Положение
- Название
- Конференция
- Дивизион
- Очки
- Подборы
- Голевые пасы
- Отборы
- Блок-шоты
- Потери
- Фолы

Если технические данные в индексе команд оказываются одинаковыми, то рассчитайте положения команд в соответствии с Таблицей 1, приведенной ниже.

Таблица 1. Правила расчета положения для одинаковых технических данных

| Технические данные | Положение |
|--------------------|-----------|
| 53                 | #1        |
| 53                 | #1        |
| 52                 | #2        |
| 50                 | #3        |

Содержимое отчета отображается постранично по 20 записей на каждой странице.

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Team Report на экране Technical Administrator Menu.