Grupa:

Szymon Balbuza

Szymon Lasota

Bartek Jeżewski

Projekt: “Amatorska liga piłki nożnej”



Spis treści:

[**Problematyka**](#_6w1gy5a5v0ws) **3**

[Użytkownika:](#_noup97ek2u36) 3

[**Scenariusz**](#_hvyi7aigh5jx) **3**

[**Profil użytkownika**](#_w1drmrnkpsso) **4**

[Gracz:](#_e2gef9z2wamr) 4

[Opiekun boisk:](#_1anr8reg6bxb) 4

[Władze miasta/Administratorzy:](#_g7xfz7vntzd0) 4

[**Procesy i artefakty**](#_f5jfl15etcsh) **4**

[Artefakty](#_rgh1irn6o3l7) 4

[Procesy](#_t0fsn5zge6cx) 5

[**Notatka z umowy**](#_3oue029sardk) **5**

[Przedmiot umowy](#_e8pg8a5vna7o) 5

[Termin i warunki realizacji dostaw](#_u9kqu0a9r887) 5

[Warunki użytkowania oprogramowania](#_kg2o5b4gxnyz) 5

[Wykaz wartości oprogramowania i usług projektowych:](#_ros2v0x47j64) 6

[Harmonogram prac:](#_tg4dy0ck5af3) 6

[Harmonogram płatności:](#_4mo0p41a4shh) 6

[**Zakres merytoryczny (funkcjonalność):**](#_vq57tq3f8a2s) **7**

[Gracz:](#_ouawmlb81zd7) 7

[Kapitan drużyny:](#_gug9scp1mnnr) 7

[Opiekun boisk:](#_cm688i7tiatd) 7

[Administrator:](#_dy7g4val9j59) 7

[**Diagram klas UML:**](#_tqkj5c2irys) **8**

[**Funkcjonalności:**](#_usgvg51zyw7n) **8**

[zawodnika](#_rkwgu1cvbr0j) 8

[kapitana](#_sybirnjzxs2f) 10

[administratora](#_c9oepp5i2qg) 11

[opiekuna](#_x9l71r3zfd66) 11

[**SCRUM:**](#_s9sy174nu46n) **12**

# **Problematyka**

## Użytkownika:

Największym problem w próbie spędzenia wolnego czasu na sztucznym boisku piłkarskim ze znajomymi w Elblągu i okolicach jest znalezienie dostępnego boiska oraz przeciwników do rozegrania meczu. Nawet, gdy znajdziemy drugą paczkę znajomych, którzy chcieliby zagrać z nami mecz, może się okazać, że gdy dotrzemy na orlik będzie on zajęty przez innych lub przyjdziemy po zmroku, a na obiekcie nie będzie oświetlenia.

Kolejną kwestią jest to, że nawet jak uda się rozwiązać główny problem to na dłuższą metę granie cały czas z tym samym przeciwnikiem może okazać się nudne. Istnieją jeszcze osoby, które mogą mieć problem ze znalezieniem wystarczającej liczby osób, aby stworzyć całą drużynę i o nich też należy pomyśleć.

Uciążliwy jest także sam fakt, że to piłkarze muszą zajmować się całą organizacją meczów, przez co tracą dużo czasu i denerwują się jak czegoś nie uda się załatwić. Rezerwowanie boisk czy też zwyczajne zapraszanie znajomych do gry nie powinno być czynnością żmudną i zniechęcającą do rozegrania meczu a wręcz przeciwnie.

Problemem jest także to, że granie dla samej przyjemności z gry nie wszystkim wystarcza i szybko niektórzy piłkarze potrafią się znudzić trenowaniem piłki nożnej, jeżeli ich rozgrywki ciągle są takie same przez co ich poziom gry się nie polepsza. Tacy ludzie potrzebują wyzwań, czegoś co ich zmotywuje do dalszych treningów i da im jakiś cel, który będą chcieli osiągnąć i dla którego dalej będą chcieli grać w piłkę nożną.  
 Ostatnim z nich jest też poważny problem z powstawaniem lokalnych lig amatorskich oraz turniejów. O ile w ramach małych społeczności takowe występują (przy festynach bądź dożynkach) to brakuje ogólnego narzędzia do ich swobodnego tworzenia i organizacji w obrębie miasta, regionu czy nawet kraju.

# **Scenariusz**

Celem naszej aplikacji jest ułatwianie życia ludziom kochającym grać w piłkę nożną, lecz nie wiążących z nią przyszłości zarobkowej. Głównym założeniem naszego projektu jest organizacja meczów i większych wydarzeń piłkarskich takich jak ligi czy turnieje aby ludzie grający amatorsko nie musieli się martwić o czynniki niezależne od nich takie jak np. brak boisk do gry. Dlatego też postanowiliśmy zebrać wszystkie informacje o boiskach znajdujących się w naszym regionie i przechowywać je w utworzonej specjalnie bazie danych. W ten sposób łatwo będziemy mogli sprawdzać kiedy i w jakich godzinach boisko będzie wolne. Ponadto użytkownik naszej aplikacji a konkretnie kapitan danej drużyny będzie mógł zarezerwować boisko bezpośrednio przez nasz program. Kapitanowie drużyn będą mieli także opcję wyzwania innej drużyny na sparing w ramach treningu czy rozgrywki rankingowej. Pragniemy także dodać wspomniany wcześniej system ligi.

Planujemy, aby w każdej lidze, było co najmniej 8 zespołów. Każda drużyna będzie zobowiązana zagrać jeden mecz tygodniowo z wybranym przeciwnikiem. Za wygrane spotkanie wygrana drużyna otrzyma 3 punkty, a w przypadku remisu oba zespoły otrzymają po jednym punkcie. Każda liga będzie miała osobną tabelę, w której drużyny będą ustawione pod względem liczby punktów, im więcej tym wyższa pozycja. Jeżeli obie drużyny będą miały tyle samo punktów, będzie brany pod uwagę stosunek bramek strzelonych do straconych. Drużyny będą ze sobą rywalizowały w systemie „każdy z każdym – mecz i rewanż”. Jeśli wszystkie mecze zostaną rozegrane trzy drużyny, które zajęły najwyższę pozycje awansują do ligi wyżej oraz otrzymają odpowiednie nagrody. Analogicznie trzy zespoły, które najsłabiej wypadły w tabeli spadną do ligi niżej. Dzięki temu liga będzie ciekawsza, ponieważ będą większe zmiany wśród danej ligi. Również poszczególni zawodnicy będą nagradzani, na podstawie danych zbieranych podczas trwania ligi. Na przykład nagroda króla strzelców, dla zawodnika, który strzelił najwięcej bramek w danej lidze. Nagrody finansowe będą ufundowane z zebranych składek od piłkarzy biorących udział w lidze. Mianowicie zapis do ligi będzie się wiązał z małym wydatkiem po to, aby zebrać pulę pieniędzy do podziału dla zwycięzców. Nasi użytkownicy będą także mieli możliwość zakupu opcjonalnego ubezpieczenia zdrowotnego bezpośrednio przez naszą aplikację, w celu uniknięcia przykrych konsekwencji finansowych wiążących się z kontuzjami odniesionymi podczas rozgrywanych spotkań. Każdy użytkownik będzie mógł stworzyć swoją własną drużynę. Decyzja ta wiąże się jednak z tym, że zobowiązuje się on do bycia jej kapitanem. Piłkarze chcący zagrać w danej drużynie będą musieli zapisać się do puli chętnych zawodników i cierpliwie czekać na odpowiedź od kapitana. Oczywiście gracze będą mogli zapisywać się do wielu drużyn lecz w rozgrywkach ligowych będą mogli brać udział tylko w jednej z nich. Terminy spotkań będą ustalali kapitanowie obu drużyn porozumiewając się ze sobą za pomocą naszej aplikacji. Do obowiązków kapitanów będzie także należało wpisywanie wyników meczów do bazy danych. W przypadku, gdy któryś z zawodników odniesie kontuzję i nie będzie mógł grać w następnym spotkaniu, kapitan drużyny będzie mógł zgłosić kontuzję zawodnika do naszego systemu i wybrać w jego miejsce zmiennika. Automatycznie baza danych zawodników będzie aktualizowana i za pomocą opcji podglądu składu drużyn i meczów będzie można zobaczyć ostatnio zrobione zmiany. Mamy nadzieję, że nasz projekt zainteresuje wielu ludzi, dzięki czemu będzie mógł się dalej rozwijać, a może w przyszłości zainteresują się tym zewnętrzne firmy, które będą w stanie ufundować nagrody dla uczestników.

# **Profil użytkownika**

## **Gracz:**

Cechy grupy docelowej:

-Grupa wiekowa: 16-45 lat.

-Płeć: Mężczyzna.

-Zainteresowanie: Sport (Piłka nożna), gra zespołowa.

-Posiadacze telefonów komórkowych z systemem android i dostępem do internetu.

-Lokalizacja: Elbląg i okolice.

Opis:

Aplikacja „Amatorskiej ligi piłki nożnej” jest przeznaczona dla ludzi kochających grę w piłkę nożną i lubiących podejmowanie wyzwań oraz rywalizacje. Naszą grupą docelową są głównie mężczyźni w młodym i średnim wieku, zamieszkujący Elbląg i okolice, posiadający telefony komórkowe z systemem android oraz dostępem do internetu.

## **Opiekun boisk:**

Osoba odpowiedzialna za wypożyczanie boisk, ich obsługę oraz konserwację. Do jego obowiązków należy także kontaktowanie się z piłkarzami oraz aktualizowanie stanu rezerwacji boisk.

## **Władze miasta/Administratorzy:**

Ludzie odpowiadający za budowanie nowych boisk/orlików, promocję obiektów, tworzenie bilansów kosztów i obłożenia boisk.

# **Procesy i artefakty**

## Artefakty

* Sprawozdanie obłożenia boisk
* Zestawienie kosztów konserwacji boisk

## Procesy

Istniejące:

* rezerwacja boiska telefonicznie
* poszukiwanie drużyn na portalach społecznościowych
* udostępnianie ogłoszeń w mediach społecznościowych
* ubezpieczenie zdrowotne

Nieistniejące:

* Zakładanie drużyn za pomocą aplikacji
* Ligi amatorskie z nagrodami
* Lista dostępnych boisk
* Podgląd statystyk przyszłych meczów, składów drużyn, itd.

# **Notatka z umowy**

Umowa nr 1

W dniu 26.11.2018 w miejscowości Elbląg zawarto umowę pomiędzy firmą wykonawczą MobailApk reprezentowaną przez Dyrektora zarządzającego Szymona Balbuzę, Prezesa Zarządu Szymon Lasotę i Przewodniczącego zarządu Bartłomieja Jeżewskiego oraz firmą FootballAPS (Nabywcą) z siedzibą w Warszawie reprezentowanej przez Wicedyrektora Jana Kowalskiego i Głównego Księgowego Stefana Nowaka.

Zawartość umowy:

## **Przedmiot umowy**

Opracowanie i wdrożenie systemu “Amatorska liga piłki nożnej” dla nabywcy. System będzie wykonany w oprogramowaniu narzędziowym Eclipse w wersji 4.9.0 lub wyższej z interfejsem graficznym jako wielodostępny i będzie pracował w środowisku systemu Windows Server 2016 oraz Linux.

Obowiązkiem wykonawcy będzie realizacja prac oraz świadczenie usług wsparcia i zobowiązań gwarancyjnych przez okres 5-ciu lat. Nabywca natomiast powoła własny zespół do koordynacji i współpracy z wykonawcą oraz odbioru poszczególnych etapów z harmonogramu prac.

## **Termin i warunki realizacji dostaw**

Będą one następowały zgodnie z harmonogramem prac. Za datę wykonania poszczególnych zobowiązań Wykonawcy przyjmuje się daty ostatniego protokołu wykonania dostaw i usług oraz dzień upływu okresów gwarancyjnych. Nabywca kończy swoje zobowiązania wraz z dniem, w którym dokona całkowitej zapłaty wynagrodzenia. Wszelkie ryzyko związane ze stratą lub zniszczeniem oprogramowania przechodzi wtedy na Nabywcę.

## **Warunki użytkowania oprogramowania**

System podlega ochronie praw autorskich. Nabywca jest upoważniony do odpowiedniego użytkowania i nie rozpowszechniania w jakikolwiek sposób wszystkiego związanego z Systemem. Naruszenie spowoduje, że Nabywca będzie musiał zapłacić 10-krotność wartości związanych z naruszeniem modułów oprogramowania.

Zmiany w systemie wykonują tylko upoważnieni pracownicy Nabywcy a każda z nich musi być konsultowana z Wykonawcą, który to przestaje ponosić odpowiedzialność po wykonanych zmianach.

## **Wykaz wartości oprogramowania i usług projektowych:**

**Licencja na użytkowanie systemu “Amatorska liga piłki nożnej”:**

* Całkowita cena licencji oprogramowania (bez podatku VAT): **3000000 PLN**

**Usług projektowych:**

* Analiza przedprojektowa = 50000 PLN
* Projekt systemu = 40000 PLN
* Zarządzanie projektem systemu= 30000 PLN

**RAZEM = 120000 PLN**

## **Harmonogram prac:**

1. Powołanie Komitetu Sterującego w ciągu dnia od podpisania umowy. Dopuszcza się zmianę terminu za porozumieniem stron.
2. W ciągu tygodnia od powołania Komitetu zostanie rozpoczęta Analiza Przedprojektowa i zostanie wykonana w ciągu jednego miesiąca od rozpoczęcia prac. Podstawą wykonania będzie opracowanie firmy FootballAPS p.t. “Analiza”. Potwierdzeniem zakończenia prac nad Analizą będzie protokół wykonania.
3. Po dwóch dniach od odebrania prac z poprzedniego etapu rozpocznie się wykonywanie Projektu Systemu o nazwie “Amatorska liga piłki nożnej”. Zakończenie wykonania Projektu Systemu nastąpi w ciągu jednego miesiąca kalendarzowego od rozpoczęcia tych prac. W fazie tej dostarczone zostaną: projekt szczegółowy, zawierający diagram ERD i FHD, strukturę bazy danych dla systemu oraz projekty graficzne ekranów.
4. Po dwóch dniach od wykonania Projektu Systemu “Amatorska liga piłki nożnej”, zostanie rozpoczęta Instalacja prototypu Systemu “Amatorska liga piłki nożnej” oraz szkolenia z tegoż prototypu Systemu. Czas wykonania to 1,5 miesiąca.
5. Pełna wersja Systemu “Amatorska liga piłki nożnej” zostanie zainstalowana w ciągu 4 miesięcy od zakończenia etapu Projektu Systemu. Ponadto zostaną przeniesione dane do wdrażanego systemu i przeprowadzone kolejne szkolenia. Potwierdzeniem prac będą protokoły instalacji i szkoleń.
6. Po wykonaniu Zobowiązań przez Wykonawcę i Wdrożeniu Systemu “Amatorska liga piłki nożnej”, zostanie podpisany protokół końcowy przez umawiające się strony po wykonaniu pełnego zakresu umowy.

## **Harmonogram płatności:**

Nabywca zobowiązuje się do zapłacenia 100% wartości powiększonej o podatek VAT 22% za licencję na korzystanie z oprogramowania oraz za wykonanie projektu systemu “Amatorska liga piłki nożnej”.Płatność ma zostać uregulowana w ciągu 2 tygodni od podpisania umowy w formie przelewu na konto Wykonawcy.

# **Zakres merytoryczny (funkcjonalność):**

## **Gracz:**

* Zakładanie drużyny.
* Zapis do drużyny.
* Przeglądanie stanu i rezerwacji boisk
* Rezerwowanie boisk.
* Podgląd składu drużyn i ich statystyk.
* Zakup dodatkowego ubezpieczenia zdrowotnego.
* Komunikacja z innymi użytkownikami systemu.
* Dostęp do terminarza przyszłych spotkań(meczów).
* Zapis do turniejów.
* Zgłoszenie informacji do systemu o kontuzji zawodnika.

### **Kapitan drużyny:**

* Dodawanie graczy do drużyny.
* Usuwanie graczy z drużyny.
* Komunikacja z kapitanami innych drużyn.
* Zgłoszenie wyniku meczu i strzelców bramek do bazy danych.
* Proponowanie terminu meczu innym drużynom
* Przyjęcie wyzwania od innej drużyny

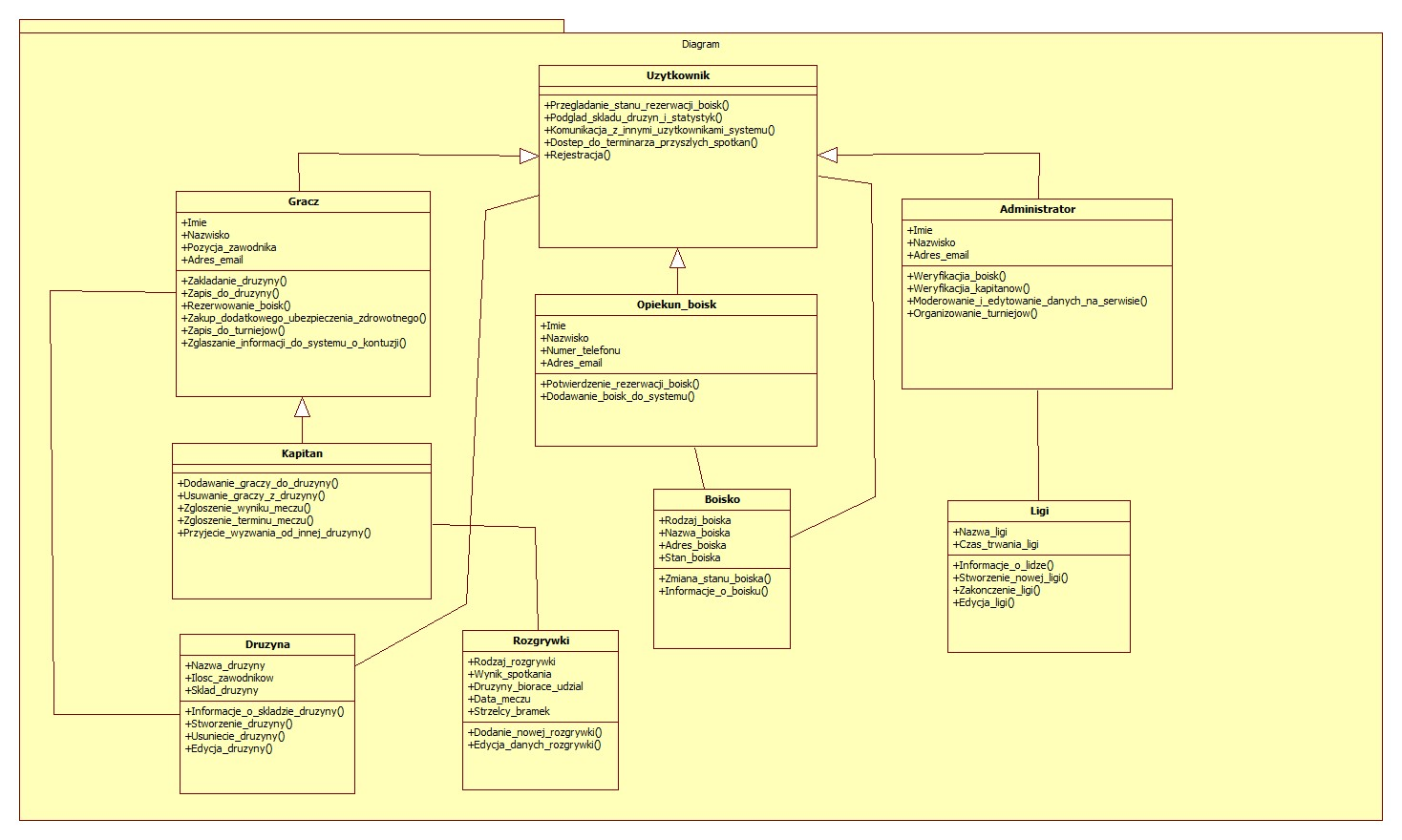
## **Opiekun boisk:**

* Informowanie o stanie boisk.
* Potwierdzenie rezerwacji boisk.
* Dodawanie boisk do systemu.

## **Administrator:**

* Weryfikacja boisk.
* Weryfikacja kapitanów.
* Moderowanie i edytowanie danych na serwisie.
* Organizowanie turniejów

# **Diagram klas UML:**



# **Funkcjonalności:**

## zawodnika

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Funkcjonalność zawodnika | | | |
| Nazwa funkcji | Dane wejściowe | Dane wyświetlone | Reakcja systemu |
| Zakładanie drużyny | Nazwa drużyny: "Epic" |  | Dane zostały zapisane w bazie danych drużyn. Użytkownikowi zostało wyświetlone okno o zaakceptowaniu formularza. |
| Imię kapitana: "Jan" |  |
| Nazwisko kapitana: "Kowalski" |  |
| Email kapitana: "kowal@wp.pl" |  |
| Zapis do drużyny | Nazwa drużyny: "Epic2" |  | Dane formularza zostały zapisane do systemu i przekazane do wglądu kapitanowi drużyny. Użytkownikowi zostanie wyświetlony komunikat o tym czy został bezpośrednio zapisany do drużyny, czy też musi on czekać na decyzję kapitana. |
| Pozycja zawodnika: „Napastnik” |  |
| Imie: „Tomasz” |  |
| Nazwisko: „Nowak” |  |
| Email kontaktowy: „nowak@o2.pl” |  |
|  |  |
|  |  |
| Przeglądanie stanu i rezerwacji boisk |  | Nazwa boiska: „Super boisko” | Użytkownikowi wyświetla się lista wszystkich dostępnych boisk w systemie wraz z ich aktualnym statusem i rezerwacjami w podanych dniach. |
|  | Typ: „Orlik” |
|  | Status: „Zajęte” |
|  | Dzień: „Poniedziałek” |
|  | Data: „07.01.2019” |
|  | Zajęte od: „Godz 17:00” |
|  | Zajęte do: „Godz 19.00” |
| Rezerwowanie boisk | Zajęte przez: „Zespół Epic” |  | Dane z formularza zostały wprowadzone do systemu. Użytkownikowi zostaje wyświetlony komunikat o tym, że zarezerwowano boisko. |
| Nazwa boiska: „Zwykłe boisko” |  |
| Typ: „Orlik” |  |
| Nazwa zespołu: „Olimpia” |  |
| Data: „08.01.2019” |  |
| Zajęte od: „Godz 15:00” |  |
| Zajęte do: „Godz 17:00” |  |
| Podgląd składu drużyn i ich statystyk |  | Nazwa drużyny: "Dziki leśne" | Użytkownikowi wyświetla się lista wszystkich drużyn. Po wybraniu którejś z nich zostaje przeniesiony do podglądu składu i statystyk danego zespołu. |
|  | Kapitan: „Adam Tomaszewski” |
|  | ilość członków drużyny: „11” |
|  | Ilość zwycięstw: „25” |
|  | Ilość porażek: „10” |
|  | Aktualny skład: „Jan Nowak Napastnik”, „Wiktor Adamczyk bramkarz”, … , „Piotr Strzała Pomocnik” |
|  |
|  |
|  |
|  | Data założenia: „25.05.2015r” |
| Zakup dodatkowego ubezpieczenia zdrowotnego | Data ważności ubezpieczenia: „07.01.2019 – 07.01.2020” |  | Po wysłaniu formularza użytkownik zostaje przeniesiony na stronę swojego banku aby potwierdzić transakcje. |
|  |
| Koszt: 80 zł |  |
| Imie: „Tomasz” |  |
| Nazwisko: „Nowak” |  |
| Rodzaj płatności: „Przelew - MasterCard” |  |
| Komunikacja z innymi użytkownikami systemu | Imię osoby: „Wiktor” |  | Po wpisaniu w wyszukiwarce systemowej danych szukanego zawodnika otworzy się użytkownikowi okno czatu ze wskazaną osobą a także status informujący czy aktualna osoba jest obecnie zalogowana |
| Nazwisko osoby: „Adamczyk” |  |
| Email osoby: „adamczyk@gmail.com” |  |
|  |  |
|  |  |
| Dostęp do terminarza przyszłych spotkań |  | Data: „07.01.2019” | Użytkownikowi wyświetla się lista wszystkich spotkań w danych dniach. |
|  | Dzień tygodnia: „Poniedziałek” |
|  | Ilość meczów: 1 |
|  | Mecz: „Olimpia vs Dziki leśne” |
|  | Godzina: „16:30” |
|  | Boisko: „Zwykły Orlik ul.mazowiecka” |
| Zgłoszenie informacji o kontuzji | Nazwa kontuzji: „Złamanie nogi” |  | W wyniku przesłania danych o kontuzji zawodnik automatycznie zostaje wykluczony z gry w najbliższych spotkaniach do czasu ogłoszenia kapitanowi, że jest już w stanie grać. |
| Opis zajścia kontuzji: „Brutalny faul podczas meczu turniejowego” |  |
|  |
| Data wystąpienia kontuzji: „07.01.2019” |  |

## 

## kapitana

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funkcjonalności kapitana | | |
| Nazwa funkcji | Dane wejściowe | Reakcja systemu |
| Dodawanie graczy do drużyny | Imię: Jan | System zwraca widok z listą graczy w drużynie z wyróżnionym nowym rekordem. |
| Nazwisko: Nowak |
| Pozycja: Obrońca |
| Wiek: 22 |
| E-mail: janow@wp.pl |
| Usuwanie graczy z drużyny | Imię: Leon | System pyta o potwierdzenie usunięcia a następnie usuwa podanego gracza z drużyny. |
| Nazwisko: Kowalski |
| Pozycja: Napastnik |
| Wiek: 18 |
| E-mail: lekow@wp.pl |
| Zgłoszenie wyniku meczu | Nazwa drużyny gospodarza: Podkoniewice Dolne | System dodaje dane wyniku meczu do historii meczy i zwraca widok z historią. |
| Nazwa drużyny przeciwnej: Podkoniewice Górne |
| Wynik meczu: 5-1 |
| Zgłoszenie terminu meczu | Nazwa drużyny gospodarza: Podkoniewice Dolne | System dodaje dane meczu do terminarza. |
| Nazwa drużyny przeciwnej: Podkoniewice Górne |
| Termin meczu: 06.11.2018 |

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## administratora

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funkcjonalność administratora | | |
| Nazwa funkcji | Dane wejściowe | Reakcja systemu |
| Weryfikacja boisk | Rodzaj boiska: Orlik | Zostało wyszukane boisko o podanych parametrach I jego stan został zmieniony na zweryfikowany |
| Nazwa boiska: Zawada |
| Adres boiska: Wiejska 5 |
| Zweryfikowane: Tak |
| Weryfikacja kapitanów | Imię kapitana: "Jan" | Został wyszukany kapitan o podanych danych i jego stan został zmieniony jako zweryfikowany |
| Nazwisko kapitana: "Kowalski" |
| Email kapitana: "kowal@wp.pl" |
| Zweryfikowany: Tak |
| Moderowanie i edytowanie danych na serwisie | Rodzaj boiska: Trawiaste | Boisko o podanej nazwie i zostaje aktualizowane przez inne dane podane na wejściu |
| Nazwa boiska: Zawada |
| Adres boiska: Wiejska 5 |
| Zweryfikowane: Tak |
| Organizowanie turniejów | Data: 31.05.2019 | Turniej zostaje dodany do listy dostępnych turniejów |
| Nazwa boiska: Zawada |
| Ilość drużyn: 8 |

## 

## 

## 

## opiekuna

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funkcjonalności opiekuna | | |
| Nazwa funkcji | Dane wejściowe | Reakcja systemu |
| Informowanie o stanie boisk | Rodzaj boiska: Orlik | Zostało wyszukane boisko o podanych parametrach I został zmieniony jego stan |
| Nazwa boiska: Zawada |
| Adres boiska: Wiejska 5 |
| Stan boiska: Dobry |
|  |
| Potwierdzenie rezerwacji boisk | Nazwa boiska: Sport-ball | System dodaje rezerwacje do terminarza oraz go wyświetla |
| Adres boiska: Wiślana 13 |
| Godzina: 14:00 |
| Nazwisko rezerwującego: Nowak |
|  |
| Dodawanie boisk do systemu | Rodzaj boiska: trawiaste | System dodaje dane do bazy danych I wyświetla użytkownikowi komunikat o poprawności dodania |
| Nazwa boiska: “Pod chmurką” |
| Adres boiska: Sportowa 16 |
| Stan boiska: Zadowalający |

# **SCRUM:**

## Sprint:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Ilość pracowników: 3 | | | |
| Funkcjonalności | Poziom priorytetu | Przewidywany nakład pracy w godzinach [h] na 1 pracownika | Dni robocze [8h/dzień] | Łączny przewidywany czas pracy w [h] |
| Obsługa baz danych w oprogramowaniu | 1 | 48 | 6 | 144 |
| Moduł tworzenia i zarządzania drużynami | 2 | 8 | 1 | 24 |
| Moduł dodawania nowych graczy spośród użytkowników jak i dodawania spoza systemu | 2 | 28 | 3,5 | 84 |
| Moduł zarządzania boiskami | 2 | 20 | 2,5 | 60 |
| Moduł administracyjny | 2 | 28 | 3,5 | 84 |
| Interfejs użytkownika | 3 | 16 | 2 | 48 |
| Autoryzacja kont użytkowników | 4 | 28 | 3,5 | 84 |
| Organizowanie i rozgłaszanie turniejów w systemie | 4 | 28 | 3,5 | 84 |
| Moduł zgłaszania błędów i uchybień w pożądanym użytkowaniu systemu | 4 | 12 | 1,5 | 36 |
| Suma: | | 216h | 27 dni | 648h |

## Backlog:

P- Priorytet, C - Łączny czas pracy

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Do zrobienia | P | C | W trakcie | P | C | Zrobione | P | C |
| Autoryzacja kont użytkowników | 4 | 84 | Moduł tworzenia i zarządzania drużynami | 2 | 24 | Moduł zarządzania boiskami | 2 | 60 |
| Moduł zgłaszania błędów | 4 | 36 | Interfejs użytkownika | 3 | 48 | Moduł administracyjny | 2 | 84 |
| Organizowanie i rozgłaszanie turniejów w systemie | 4 | 84 | Moduł dodawania nowych graczy | 2 | 84 | Obsługa baz danych w oprogramowaniu | 1 | 144 |

