FUNKCIONALNI I NEFUNKCIONALNI ZAHTEVI

(PROJEKAT KOŠARKA)

Nefunkcionalni zahtevi:

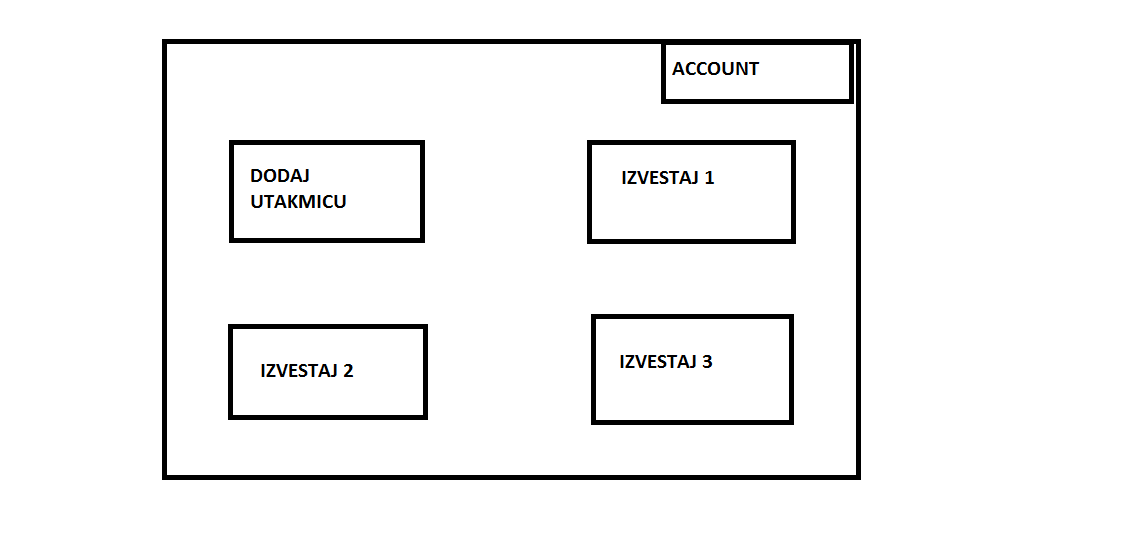
* korisnično ime i lozinka korisnika moraju biti jedinstveni u kombinaciji.
* izmena lozinke ukoliko ju je korsinik zaboravio(forgot password);
* korisnik je administrator ili scouter;
* registrovanje novog korisnika na sistem;
* korisnik može kreirati utakmicu, zatražiti izveštavanje odabrane utakmice i vršiti evidenciju toka utakmice koju je kreirao;
* sistem podržava skladištenje i ažuriranje podataka na medijumu, vezanih za podatke koji su važni za sadržaj utakmice (klubovi, igrači, sale, delegati, sudije…);
* u jednom trenutku, jedan korisnik ima pristup sistemu;

Funkcionalni zahtevi:

Nakonuspešnogprijavljivanjapotrebno je prikazatiglavniprozor.

# MAIN MENU

Na glavnomprozoru se nalaziprilavljenikorisnik.



Glavniprozorsadrži 5dugmića.

-dodavanjesvihentiteta (POTREBNO DODATI U SPECIFIKACIJU)

- kreirajnovuutakmicu

- prikažiizveštajigrača

- prikažiizveštajtima

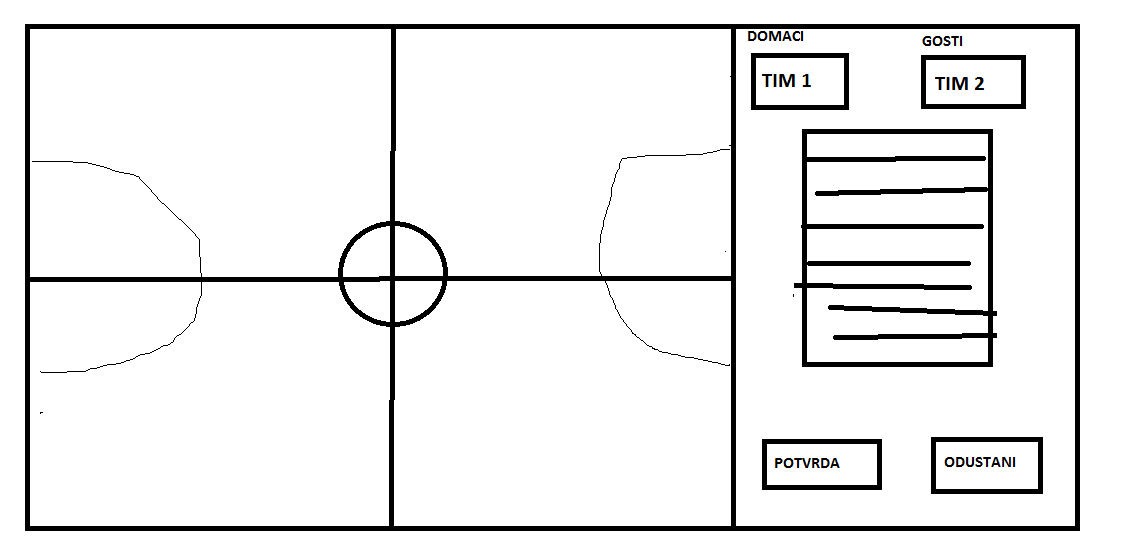
- prikažiizveštajutakmice(listaigračaizoba

timasapostavama), ovajizveštaj je mogućsamo

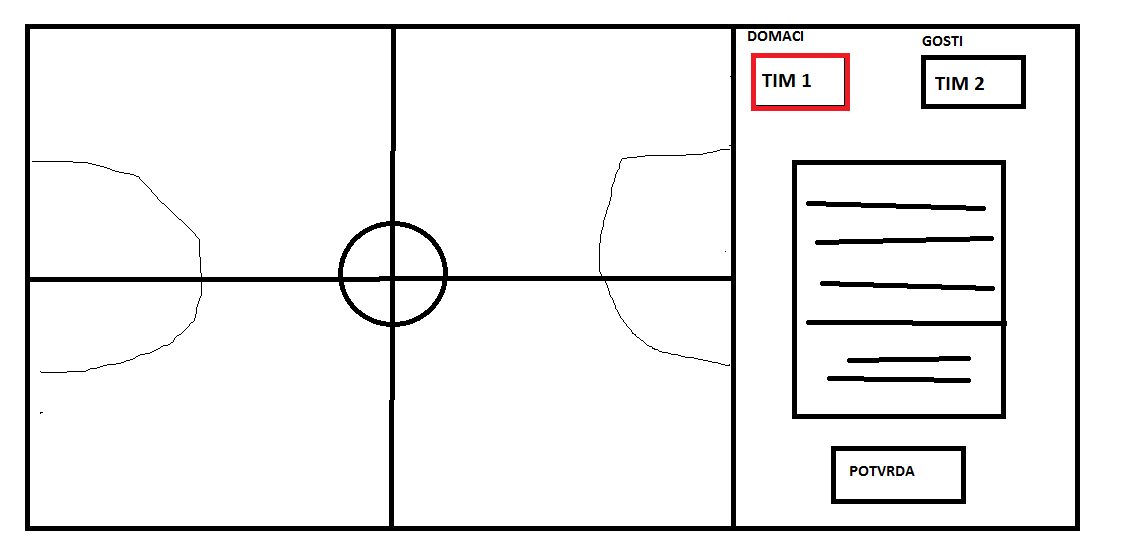
zaodigraneutakmice

# DODAVANJE UTAKMICE

Prilikom klikana dugme za kreiranje nove utakmice potrebno je sledeći prozor

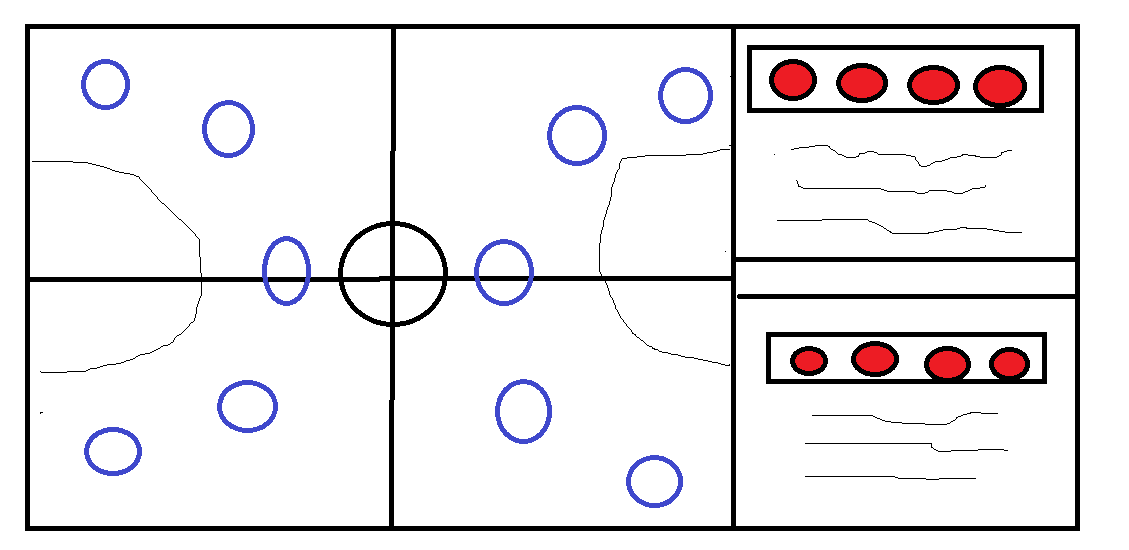


Korinsiku se prikazujudvaodvojenapolja.Na levom je izgledterena, nadesnom je dijalogzaizbortimova.. Na pocetku, u desnomdijalogu, se prikazujudvagornjapolja i dugmeodustanu.Prvadvapolja u desnomdijalogusuinicijalnoprazna, a popunjavaju se tekkadakorisnikkliknenajednogodnjh (Kliknenaprviprozor - poljesatimovima se omogucuje, koriniskbirajedantim od ponudjenih i prikazuje se imetima u prvomprozorcicu. Isto i zadrugitim.Nakonodabiraobatimapoljesatimovima se onemogucuje i pojavljuju se noviprozora -potvrda. Potvrda je prelazak u sledecufazu, aodustnak je vracanjenaprethodnu.

Sledecafaza je odabirigraca.Njendijalog bi trebalo da izgledaovako:

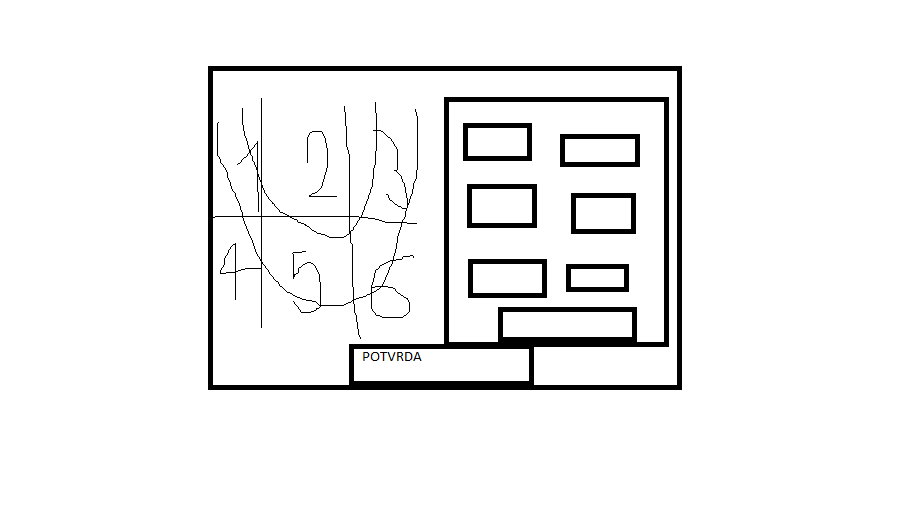
Na pocetku, selektovan je TIM1 i korisniku se nudispisaksvihigraca TOG tima u viduliste check boxova (radio buttona).Nakonstoodabere 5 igraca, prozorzaodabir se onemogucuje i istastvar se ponavljazadrugitim.Kad je odbrao i sveigracezadrugitim, pojavljuje se dugmepotvrda.Na pocetkutakodjepostoji i dugmeodustanak (nijenacrtano).

Sledecafaza je prikaznakonodbaria:



Igracikojisuodabrani se smestajunateren u vidukruzicaobojenijednombojom, dok se ostatakigracaiztimasmestanaklupu (obojenidrugombojom).Na klupi se takodjenalazi i trenerobojentrecombojom (Nijenacrtan).Ispodsvakogtima se nalazeodgovarajucipodaci.

Prilikomklikanasvakogigracapojavljuje se dijalogkojisluzizaunosrazlicitihpodatakanarazlicitimzonamaterena.



# IZVESTAJI

Plilikomklikanadugmezaizveštajigračapotrebno je odabratitim

igrača, brojdresailinjegovoime i prezime, zatimprikazatistatistikuigrača

Slično i zaostaleizveštaje.

Aplikazija se nalazi u stanjupregled.Prilikomklikanaslikuigračaostvara se mali

prozor u kojem se unosepoeni,greškeitd. zakliknutogigrača. Tajunos je mogućsamoza

igračekoji se nalazenaterenuzarezerneigrače to trebaonemogućiti. Nakonzatvaranja tog

malogprozoraprelazi se u stanjepregled. Izmenaigrača se vršitakoštose .......

DODAO SAM NESTO!