FUNKCIONALNI I NEFUNKCIONALNI ZAHTEVI

(PROJEKAT KOŠARKA)

Nefunkcionalni zahtevi:

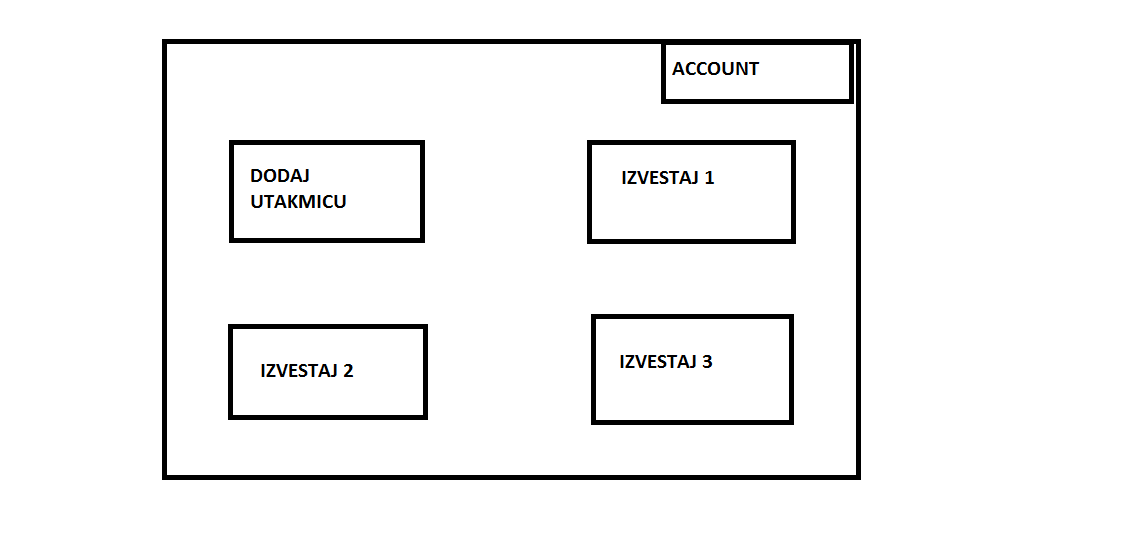
* korisnik je administrator ili scouter;
* u jednom trenutku, jedan korisnik ima pristup sistemu;
* program će održavati preformanse i prilikom obrade velike količine podataka(50000 entiteta I više);
* aplikacija može da se izvršava na većini platformi;
* neophodno je da su svi podaci iz baze uvek na raspolaganju;
* neophodno je obezbediti zaštitu od nevalidnog ažuriranja podataka, na koje reaguje sistem;
* neophodno je da sistem jasno informiše korisnika o svojim greškama u toku korišćenja;

Funkcionalni zahtevi:

* korisnično ime i lozinka korisnika moraju biti jedinstveni u kombinaciji.
* izmena lozinke ukoliko ju je korsinik zaboravio(forgot password);
* provera validnosti unetih podataka prilikom prijave korisnika;
* registrovanje novog korisnika na sistem;
* provera validnosti(jedinstvenosti) unetih podataka prilikom unosa za registrovanje;
* korisnik može kreirati utakmicu, zatražiti izveštavanje odabrane utakmice i vršiti evidenciju toka utakmice koju je kreirao;
* ažuriranje korisnika, sala, klubova, igrača, delegata, sudija…(dodavanje, brisanje , modifikovanje);
* kreiranje utakmice, odabir parametara(izbor klubova, njihovih startera, sudija, delegata, sale za odigravanje utakmice);
* za početak utakmice je neophodno izabrati tačno 5 igrača iz svakog tima, koji će predstavljati startere;
* odigravanje utakmice traje 40 minuta, 4 četvrtine po 10 minuta. Za vreme odigravanja utakmice, korisnik koji je ulogovan na sistem vrši evidenciju o učinku svakog igrača;
* praćenje toka utakmice, evidentiranje učinaka igrača(rezultat, pogoci i pokušaji za 1, 2 ili 3 poena, procenti šuta, asistencije, skokovi u napadu ili odbrani, blokade, izgubljene lopte, indeks);
* evidentiranje običaja trenera(učestalost time out-ova, vreme kada ih traži, izmene);
* evidentiranje prekida utakmice prilikom specijalnih okolnosti(tuča, tehnički problemi…);
* evidentiranje kraja utakmice, prilikom isteka vremena za igranje, eventualno nakon prekida;
* skladištenje podataka o utakmici (sala, sudije, delegat, datum odigravanja, statistika…);
* sklapanje izveštaja na osnovu podataka o utakmici za koju se pravi izveštaj;
* izveštavanje može da se vrši za bilo koju odigranu utakmicu(završenu);

# MAIN MENU

Na glavnomprozoru se nalaziprilavljenikorisnik.



Glavni prozor sadrži 3 dugmića.

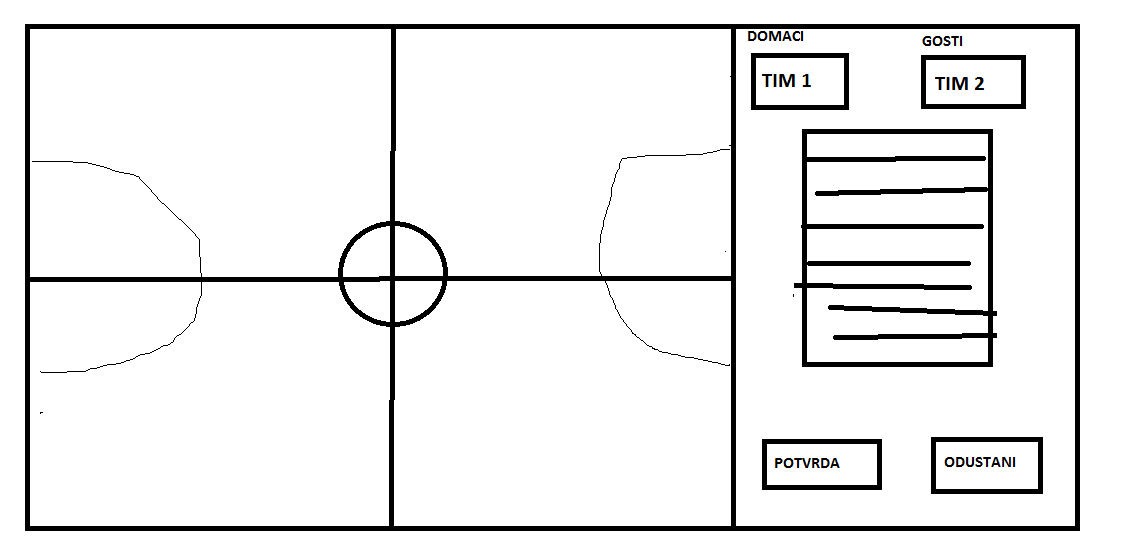
-ažuriranje baze podataka

- kreiraj novu utakmicu

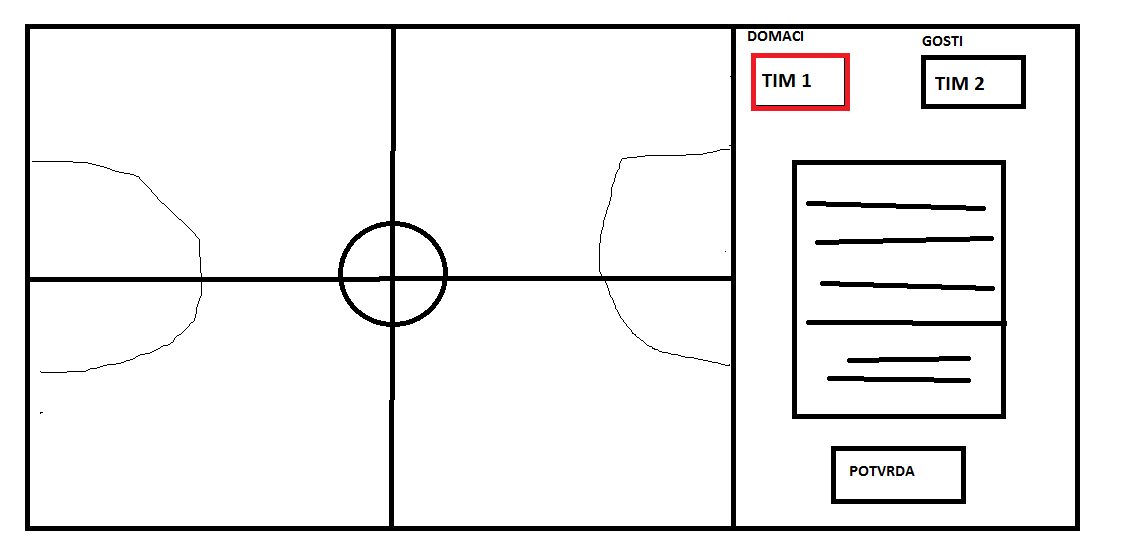
- prikaži izveštaj igrača(statistika, tabelarni prikaz)

# DODAVANJE UTAKMICE

Prilikom klikana dugme za kreiranje nove utakmice potrebno je sledeći prozor

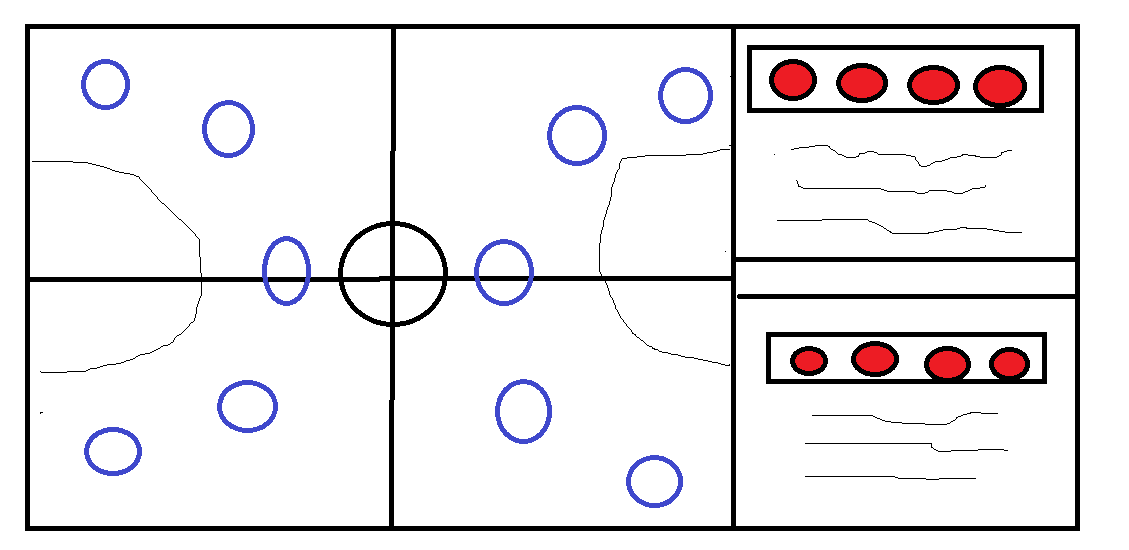


Korinsiku se prikazujudvaodvojenapolja.Na levom je izgled terena, na desnom je dijalog za izbor timova.. Na pocetku, u desnom dijalogu, se prikazuju dva gornja polja i dugmeodustanu.Prva dva polja u desnom dijalogu su inicijalno prazna, a popunjavaju se tek kada korisnik klikne na jednog od njh (Klikne na prvi prozor – polje sa timovima se omogucuje, korisnik bira jedan tim od ponudjenih i prikazuje se ime tima u prvom prozorcicu. Isto i za drugi tim.Nakon odabira oba tima polje sa timovima se onemogucuje i pojavljuju se novi prozor -potvrda. Potvrda je prelazak u sledecu fazu, a odustnak je vracanje na prethodnu.

Sledecafaza je odabir igraca.Njen dijalog bi trebalo da izgleda ovako:

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.

