

Projekt i implementacja systemu do organizacji amatorskich meczy, lig siatkarskich

Przemysław Paliński

Spis treści

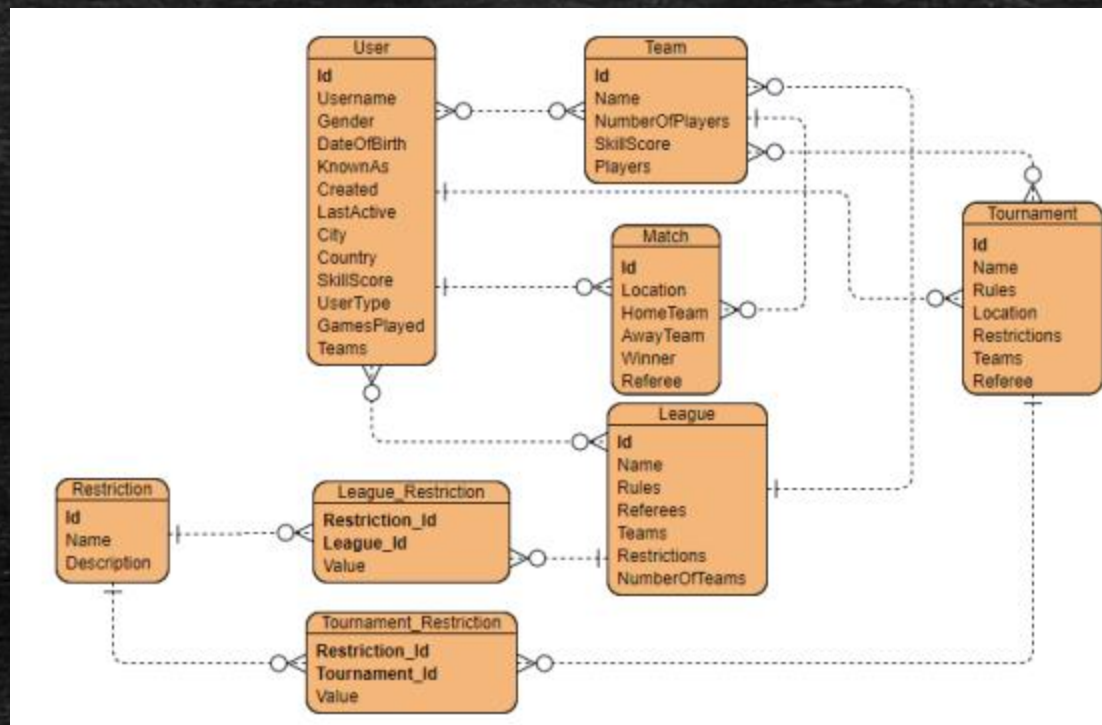
- Opis aplikacji oraz jej założeń
- Schemat bazy danych aplikacji
- Wstępny projekt interfejsu
- Bezpieczeństwo aplikacji
- Technologie użyte do wykonania aplikacji

Opis aplikacji oraz jej założeń

- Aplikacja ma za zadanie umożliwienie amatorskim siatkarzom i amatorskim drużynom na rywalizację z innymi entuzjastami siatkówki oraz jako miejsce dla sędziów dla podnoszenia swoich kwalifikacji. Przechowywanie lokacji oraz czasu spotkań będzie ułatwiało znalezienie sali do rozegrania meczów. Pozwalała będzie również na rozmowę między użytkownikami, organizację turniejów oraz lig z zasadami ustalonymi przez ich założycieli, będą także sędziowie którzy będą nadzorowali przebieg meczy oraz administratorzy odpowiedzialni za wszelkie problemy powstałe na czatach oraz przy potwierdzaniu wyników meczów. Głównym założeniem aplikacji jest poznawanie ludzi którzy łączą z nami pasję do siatkówki, jednocześnie umożliwiając rywalizację oraz dawanie celów do osiągnięcia.

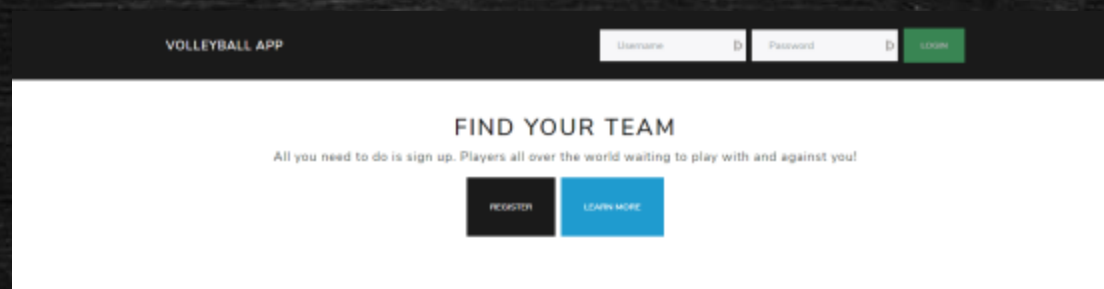
Schemat bazy danych aplikacji

Jest to początkowy schemat bazy który zawiera większość pól potrzebnych do osiągnięcia zakładanych przez aplikację funkcjonalności.



Wstępny projekt interfejsu

Interfejs aplikacji jest na chwilę obecną w wczesnym etapie projektowania i w dalszym etapie rozwoju aplikacji wygląd zostanie dopracowany oraz zmieniony w taki sposób by kojarzył się z tematem który zawiera.



Bezpieczeństwo aplikacji

- Na obecnym poziomie rozwoju należy zadbać o bezpieczeństwo danych przechowywanych przez naszą aplikację. Pierwszym krokiem w tym kierunku jest szyfrowanie haseł naszych użytkowników przy pomocy szyfrowania HMAC-SHA512. Przy użyciu odpowiednio długiego klucza prywatnego hasła naszych użytkowników powinny być bezpieczne.

Technologie użyte do wykonania aplikacji

- Technologie, jakich zdecydowałem się używać do wykonania programu to C#, Angular oraz SQL Server(w etapie rozwijania aplikacji SQLite). Wybrałem je ze względu na moją znajomość tych technologii, co pomoże w rozwoju funkcjonalności, które ma posiadać ta aplikacja.

Koniec
