

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ



ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽINÍRSTVÍ
2019/2020

PROJEKT IUS – MODEL INFORMAČNÉHO
SYSTÉMU

ZADANIE 67. FUTBALOVÝ KLUB

67. Fotbalový klub

Vytvořte informační systém pro profesionální fotbalový klub. Klub se skládá z několika týmů (ženský, mužský, junioři, kadeti, apod.), přičemž v každém týmu je určitý počet hráčů a několik trenérů. O hráčích i trenérech se uchovávají údaje o jejich jméně, adrese bydliště a věku. U hráčů je dále důležitá výška, váha, post a číslo dresu. Hráč může hrát za více týmů (např. za kadety i juniory zároveň), přičemž v každém týmu může hrát na jiném postu a s jiným číslem dresu. U trenéra nás dále zajímá jeho funkce v týmu (hlavní trenér, asistent, apod.). Je běžné, že jeden trenér plní různé funkce v různých týmech v rámci klubu. Klub vlastní několik sportovišť, které mohou být různého typu (hřiště, hala, posilovna) a rovněž si může sportoviště pronajímat. U sportoviště nás kromě typu a vlastnictví (stačí rozlišit, zda je ve vlastnictví klubu nebo ne) zajímá jeho název, adresa, kapacita diváků a kapacita hráčů. Každý tým organizuje tréninky, které mohou být pravidelné nebo jednorázové. Trénink se vždy koná na nějakém sportovišti a vede ho jeden z trenérů týmu, který trénink v systému vytváří. Kromě tohoto trenéra se tréninku mohou účastnit také další trenéři a určitý počet hráčů (maximálně do kapacity sportoviště). Hráči se na trénink přihlašují sami nebo je přihlašuje trenér organizující trénink. Systém rovněž umožňuje trenérovi volbu automatického přihlašování všech hráčů v týmu (v takovém případě mají hráči možnost se odhlásit). Kromě tréninků se týmy účastní zápasů proti jiným týmům. Zápas se hraje buď doma (v takovém případě nás zajímá, na kterém sportovišti klubu se koná) nebo venku (v takovém případě postačí evidovat adresu konání). Zápas se koná v určitý den a čas a za tým se ho může účastnit maximálně počet hráčů určený kapacitou soupisky daného zápasu. Tyto hráče vybírá a přihlašuje hlavní trenér týmu. Samozřejmostí je uložení výsledku zápasu. Klub dále hráčům zajišťuje vybavení, o kterém eviduje typ, cenu a hráče (popřípadě trenéra nebo celý tým), kterému je přiděleno.

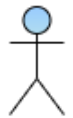


Tréner

Vytvoriť tréning

Prihlásiť hráčov na tréning

Vytvoriť zápasovú súpisť

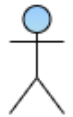


Hráč

Prihlásiť sa na tréning

Odhlásiť sa z tréningu

Zobraziť osobný
harmonogram



Fanúšik

Vyhľadať harmonogram
zápasov

Vyhľadať tím

Vyhľadať hráča

Zobraziť výsledky zápasu

Kúpiť vstupenky na zápas



Správca systému

Priradiť vybavenie

Vytvoriť zápas

Uložiť výsledok zápasu

Evidovať štatistiky

