



**Politechnika Śląska**  
**Wydział Inżynierii Materiałowej**

# **Tworzenie aplikacji internetowych i bazodanowych**

**TEMAT:**  
**Football Club**

**Uwagi prowadzącego:**

**Data przyjęcia:**

**Podpis prowadzącego:**

**Imię i Nazwisko:**

Kluczewski Stanisław

Kostyra Mateusz

Grupa: Sekcja3, IP30pp

## 1. Wstęp

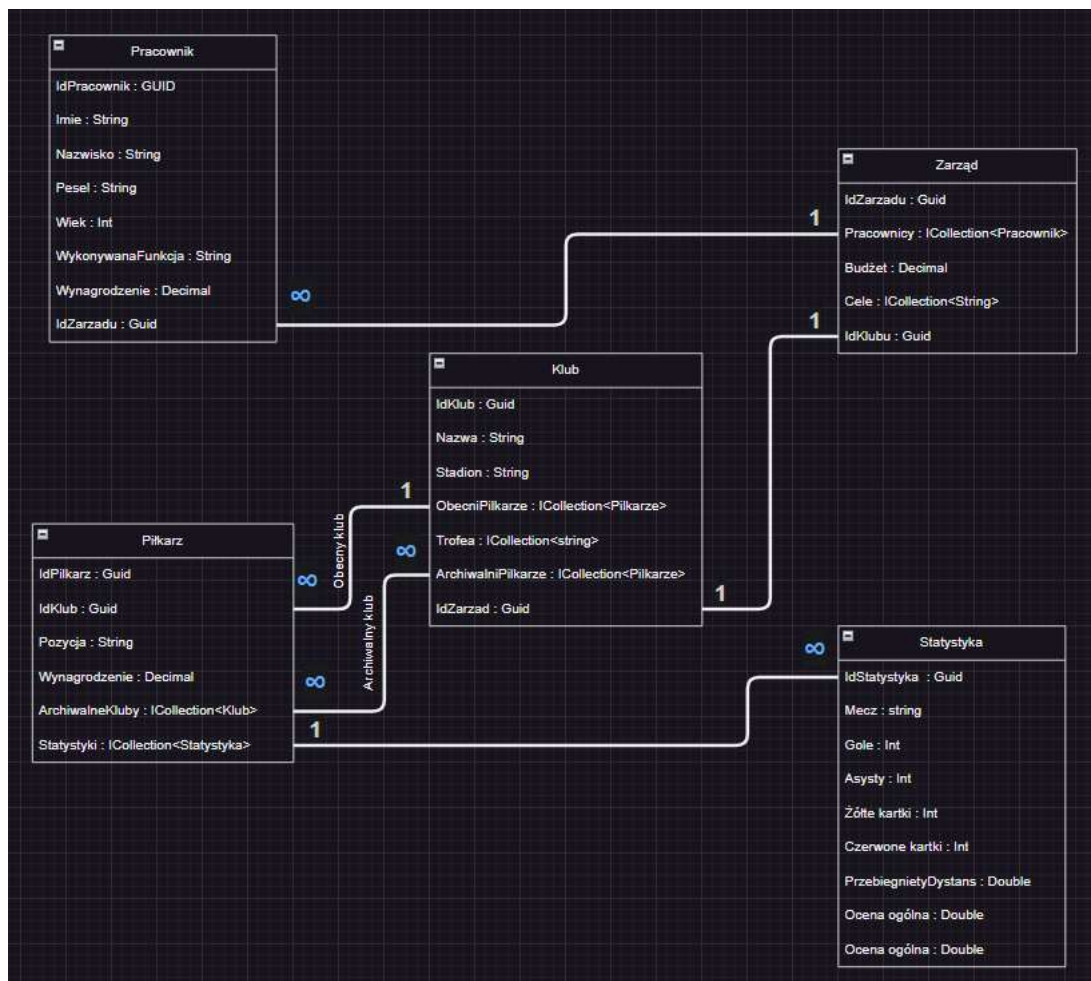
Celem niniejszego projektu jest stworzenie aplikacji webowej dla klubu piłkarskiego, która umożliwi łatwy dostęp do różnorodnych informacji dotyczących klubu – obecnego zarządu oraz pracowników odpowiedzialnych za poprawne funkcjonowanie klubu, celów postawionych przez klub na aktualny sezon piłkarski oraz jego aktualnych oraz byłych piłkarzy.

Aplikacja ta będzie stanowić źródło informacji dla kibiców klubu oraz osób zainteresowanych historią klubu. Dzięki stworzeniu takiej aplikacji, fani będą mieli możliwość przeglądania aktualnych wyników meczów, statystyk piłkarzy, a także możliwość poznania historii klubu i jego wcześniejszych osiągnięć. Aplikacja będzie łatwo dostępna z poziomu przeglądarki internetowej oraz zaprojektowana w sposób intuicyjny i przyjazny dla użytkownika.

## 2. Schemat bazy danych wraz z relacjami

Informacje o encjach:

- Zarząd – organ zarządzający danym klubem, reprezentujący go na zewnątrz
- Pracownik – osoba zatrudniona w klubie taka jak. trener, masażysta lub prezes
- Klub – organizacja sportowa grająca profesjonalnie w piłkę np. Real Madryt
- Piłkarz – zawodnik grający profesjonalnie w piłkę nożna
- Statystyka – informacja o rozegranym spotkaniu indywidualna dla piłkarza



### 3. Funkcjonalności przewidywane w projekcie

Każda encja będzie miała możliwość wykonywania typowych operacji CRUD na swoich modelach. Dodatkowe funkcjonalności, które są przewidziane w projekcie:

#### Klub

- DajKluby()
- DajArchiwalnychPilkarzy()
- DajArchwalnegoPilkarza()
- DajObecnnychPilkarzy()
- DajObecnegoPilkarza()
- DajStadionKlubu()
- DajTrofeaKlubu()
- DodajPilkarzaDoObecnnych()
- UsunPilkarzaZObecnnych()

#### Pilkarz

- DajPilkarzy()
- DajArchiwalneKlubyPilkarza()
- DajStatystykiPilkarza()
- DajStatystykiPilkarza()
- ZmienPozycjePilkarza()
- DajNajlepszeStatystykiPilkarza()
- DajPilkarzyBezKlubu()

#### Pracownik

- DajPracownikow()
- ZmienFunkcjePracownika()
- ZmienWynagrodzenie()
- ZmienWiekPracownika()

#### Statystyka

- DajStatystyki()
- DajStatystykiMeczu()
- DajStatystykiJednejZoltejKartka()
- DajStatystykiCzerwonychKartek()
- DajStatystykiNajdluzszePrzebiegnietyDystanse()

#### Zarząd

- DajZarzady()
- DajWynikiFinansowyZarzadu()
- DodajCelZarzadu()
- DodajCzlonkaZarzadu()
- ZmienBudzetZarzadu()

## 4. Użytkownicy występujący w aplikacji

Dostęp do naszej aplikacji będzie posiadało wiele osób, dlatego też ważne jest określenie dostępu jaki każdy z nich będzie posiadać oraz jakie czynności będą mogli w nim wykonywać

- **User** - osoba z najmniejszymi uprawnieniami, która będzie mogła jedynie przeglądać takie dane jak: informacje o klubie oraz piłkarzach oraz ich statystyki.
- **Administrator** - najważniejsza osoba w całym klubie będąca miała nieograniczony dostęp do wszystkiego.