

# Project requirements

## Introduktion:

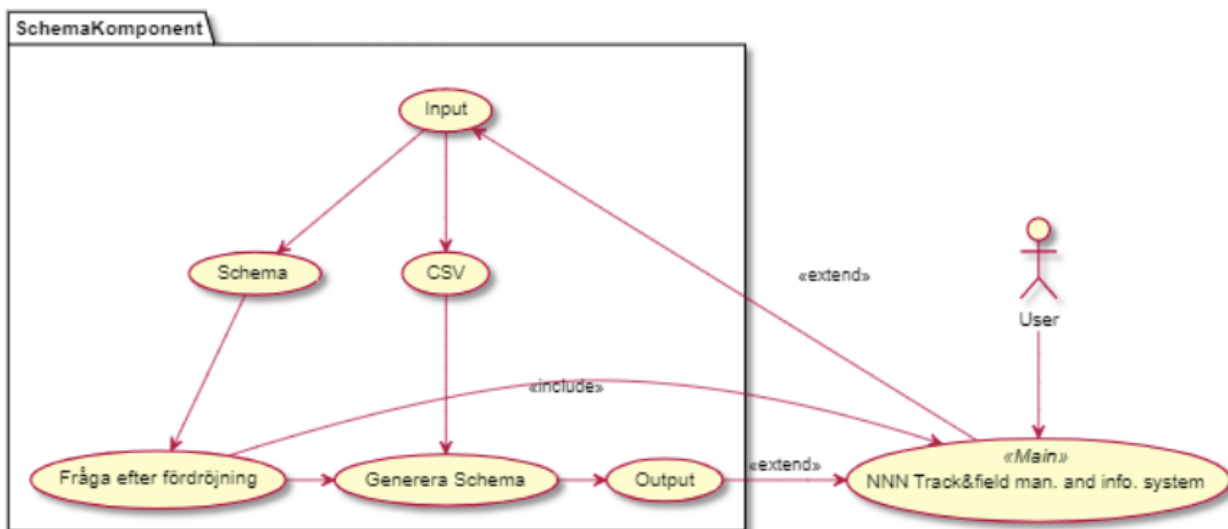
### Ändamål

Att ge användarna ett schemaverktyg vars uppgift skall vara att automatiskt generera ett effektivt och bra schema av informationen som ges/inmatas till programmet. Schemaverktyget skall ha tagit hänsyn till, dubbelbokningar av deltagare och stationer, lunch- och fikaraster mm.

Schemaverktyget ska ha möjlighet att uppdatera schemat ifall någon form av fördröjning skulle inträffa under eller innan deltävlingarna och då även kunna uppdatera det schemat och göra det aktuellt igen.

### Användarkrav

Systemet ska generera ett schema för med alla deltävlingar som är både effektivt och rättvist för deltagarna.



## Functional requirements:

De genererade schemana skall vara rättvisa för deltagarna.

De skall även vara av fungerande typ, inga dubbelbokningar av stationer.

Eftersom alla deltävlingar kommer ha flera olika grupper som är baserad på grupperna är sorterade efter ålder och kön, alla användare måste ange ålder och könen för att veta vilken match de kommer att spela och i vilken plats matchen kommer att ske.

Exempel på schemat:

<b>Start time</b>	<b>END time</b>
08:00	17:00

## Schedule

[illegible]

## BREAKS

Break between every game	5m
caffe break	15m
lunch break	45m

## Non-Functional requirements:

Gruppera deltagarna i ålder för en rättvisare tävling.

Systemet ska ta den mänskligfaktorn i hänseende till schema planerandet. Vissa tävlande kommer ta längre tid på sig än vanligt samt att de kommer behöva längre vila efter de mer ansträngande grenarna.

Tävlingen är tidsbegränsad till ett visst antal dagar.

De tävlande kan vara med i flera olika grenar i tävling, således skall verktyget ha detta i hänseende när det genererar schemat.

### Systemkrav:

Syftet är att ta in olika grupper i systemet,

Functional requirements : systemet kommer att sortera de så att de som är i samma ålder och kön ska spela tillsammans. Olika grupper kan samtidigt närvara på olika platser.

Vi måste få veta hur många spelare som kommer att spela i varje grupp. Detta är för att veta hur lång tid matchen kommer hållas för varje grupp.

Matcherna är i 3 olika sporter, running, jumping, throwing. I finalen, 3 priser kommer att ges ut för var och en av dem.

flera grupper kan inte vistas på samma plats samtidigt.

En spelare kan endast spela en match på en plats. Spelaren kan inte vistas på två olika platser samtidigt.

Vi måste tänka på rasten mellan olika matcher, fika tider och lunchtiden.

In running disciplines, de som kommer spela i finalen, måste ha löpat 60m, 200m, 800m, 1500m, 3000m, och 60m hurdles. Dessutom så måste spelarna ha fått lägsta löpnings-tiden

Det finns 4 kategorier av jumping, long, triple, high, pole. I "long" samt "triple" jumps, varje athlete kan göra upp till 2 trials, det bästa av dem räknas som det finala resultatet. I high jump samt pole, spelaren börjar i samma level, i "high" rundan. High level kommer att öka efter varje gång.

I throwing runder, varje spelaren har rätt att göra 4 trials , det bästa av de 4 är räknad som det finala resultatet. Endast shots som är inom gränsen kommer att räknas.

De som får bästa resultat i matcherna, kommer att spela i finalen mot varandra. I slutet av finalen kommer vi att ha 3 vinnare.