

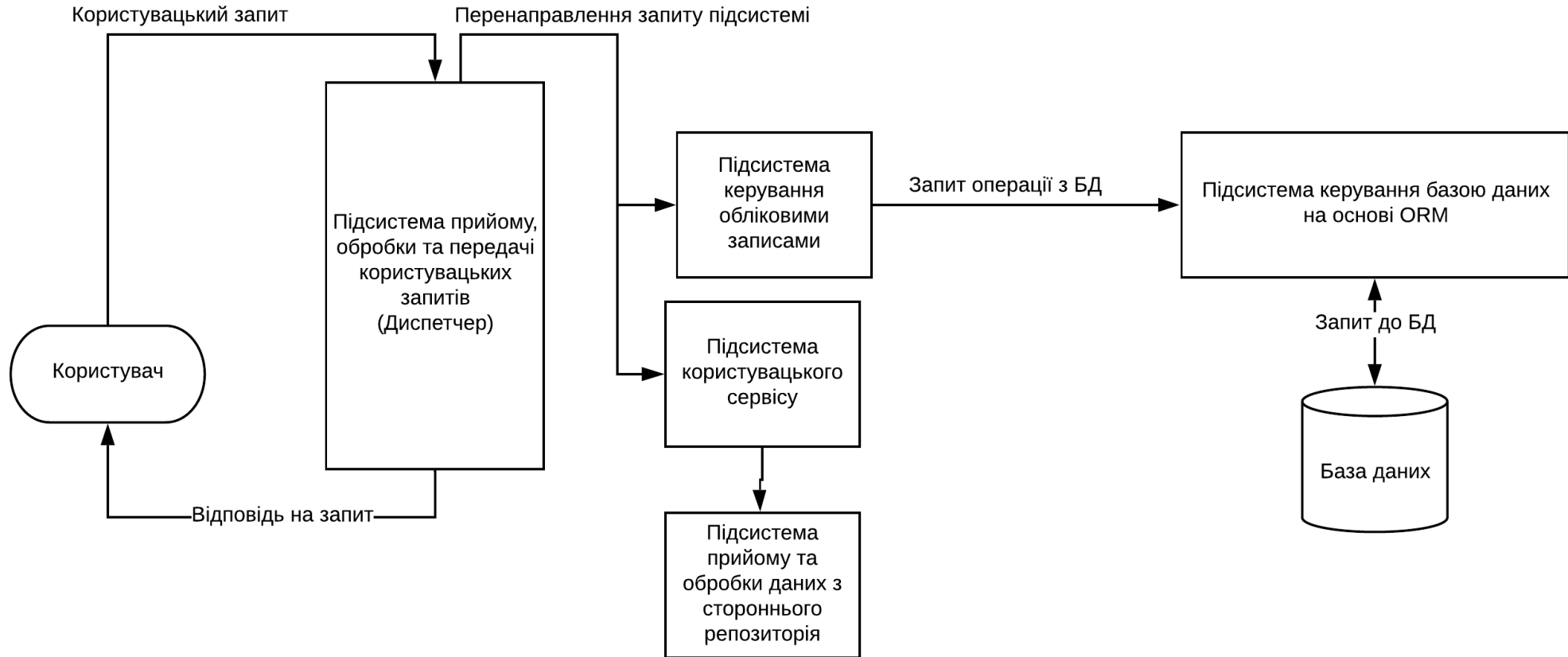
Звіт
про проектування
проєкту “*CyberBall*”
з дисципліни
“*Програмна інженерія*”

2019

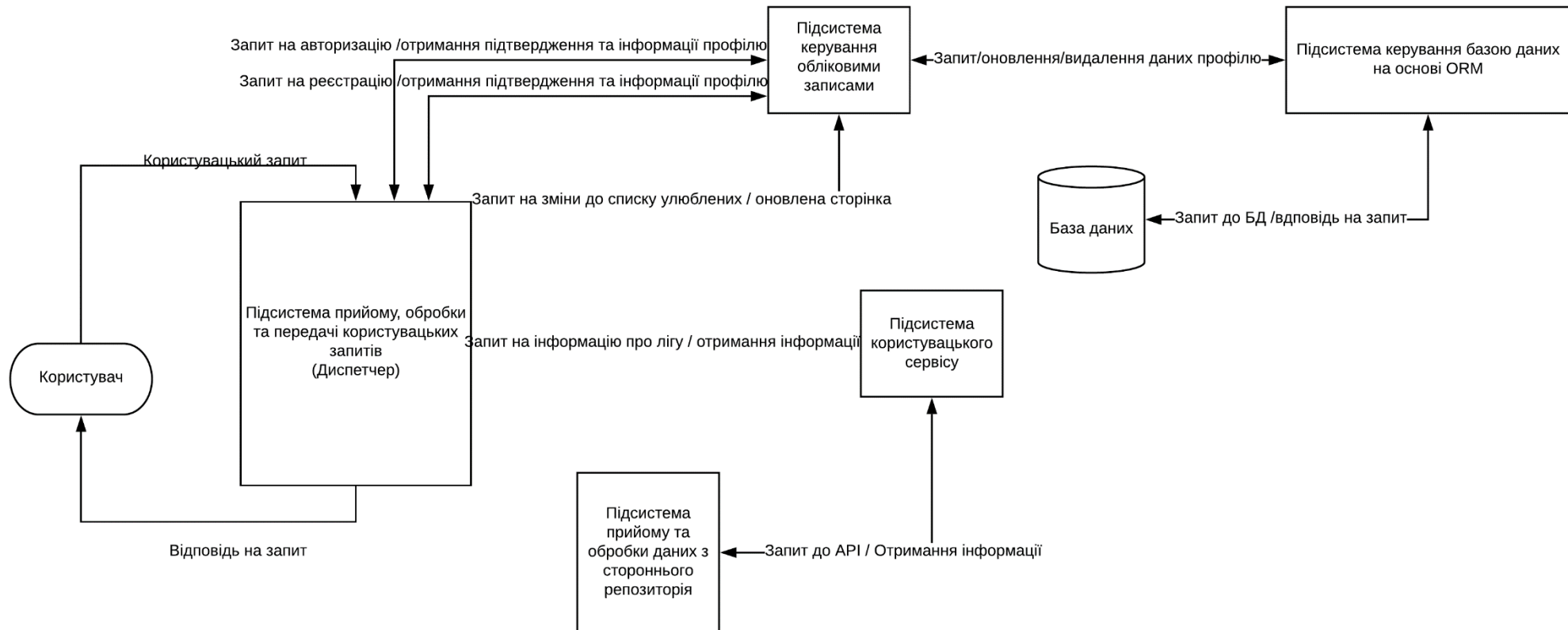
ЗМІСТ

Структурування системи	3
Моделювання управління.....	4
Модульна декомпозиція	5
Специфікація інтерфейсів.....	6

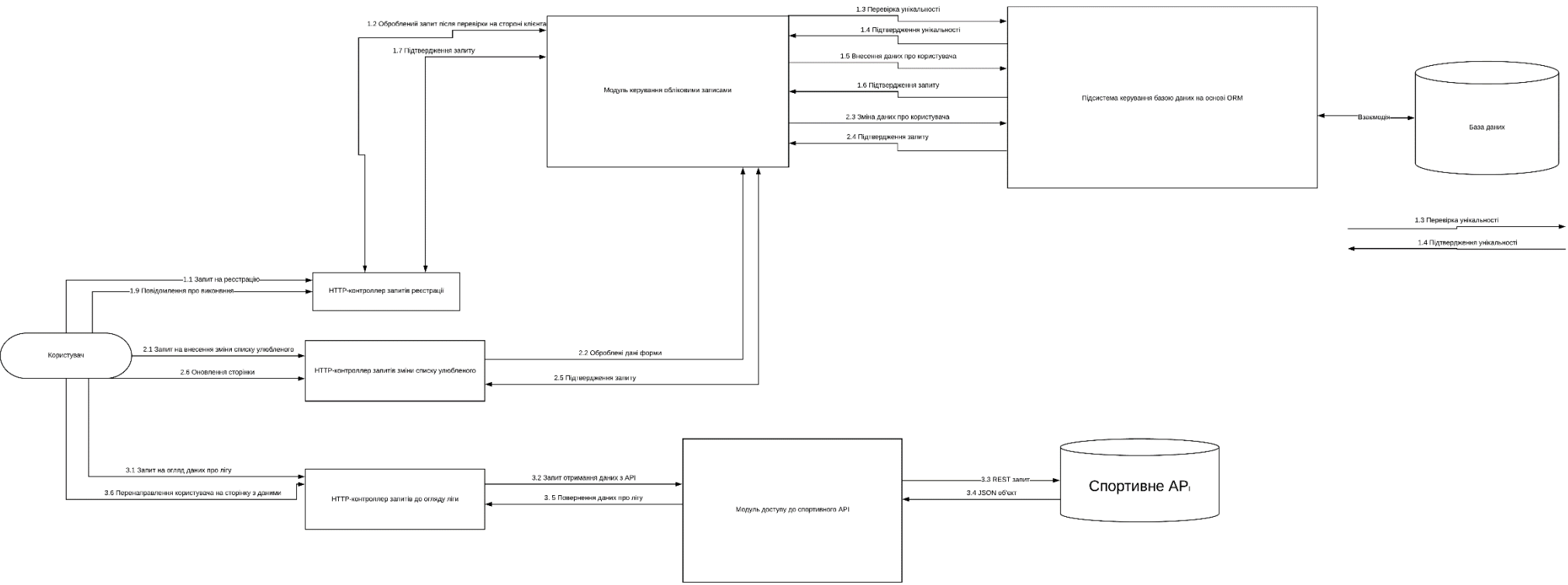
Структурування системи



Моделювання управління



Модульна декомпозиція



Специфікація інтерфейсів

Далі буде наведена специфікація інтерфейсів, які реалізують модулі підсистем, які були визначені вище на діаграмах.

- **Підсистема диспетчеризації**

- *HTTP-контролер запитів реєстрації*

```
@GetMapping
public String showRegistrationForm(Model model)
@PostMapping
public String registerUserAccount(@ModelAttribute("user")
                                   @Valid UserRegistrationDto userDto,
                                   BindingResult result)
```

- HTTP-контролер запитів зміни списку улюбленого

```
@GetMapping
public String showChoices(Model model, Authentication authentication)
@PostMapping
public String saveChoices(ChoiceDto choiceDto, Authentication authentication)
```

- HTTP-контролер запитів до огляду ліги

```
@GetMapping("/")
public String root(@RequestParam Optional<String> leagueId,
                  Model model, Authentication authentication)
```

- **Підсистема прийому та обробки даних з стороннього репозиторія**

```
List<League> getAll();

League getById(Long id);

LeagueDetails getDetailsById(Long id);

List<TeamTableEntry> getTableById(Long id);

List<Event> getNext15EventsById(Long id);

List<Event> getLast15EventsById(Long id);
```