# Einleitung

**Auftraggeber:** Prof. DI Gernot OBERLERCHER

**Scrummaster:** OStR Prof. DI Heidrun MÜLLER-STEGMÜLLER

**Programmiertechnische Beratung:** Prof. Mag. Gerald ORTNER

**Beginn: 15.März 2017**

**Ende: 14.Juni.2017**

**Teammitglieder:**

* Moser Raphael
* Santner Elias
* Sonnberger Martin
* Wilscher Mario

**Auftrag:** Der Fußballclub Moskitos benötigt eine Android-App, die es ermöglicht Spielergebnisse festzuhalten.

Jedem Spieler steht ein Benutzerkonto zur Verfügung, wobei diese sich in normale Benutzer und Admins unterteilen. In diesem werden neben Benutzername und Passwort, für die Anmeldung in der App, auch die bevorzugte Position am Spielfeld gespeichert.

In einem Spiel wird festgehalten, wann es stattgefunden hat, welcher Spieler in welchem Team gespielt hat, sowie dessen Position am Spielfeld und das Endergebnis. Die Teameinteilung und Positionszuweisung erfolgt bei der Spielerstellung entweder manuell vom Spielersteller oder automatisch durch eine Funktion in der App.

Die Statistik wird automatisch aus den Spielergebnissen generiert. Die Statistik besteht aus folgenden Punkten:

* Anzahl der teilgenommenen Spiele, die gespielte Position und ob dieses mit einem Sieg, Niederlage oder mit einem Unentschieden geendet hat
* Durchschnittliche Tordifferenz
* Geschossene Tore (Gesamt)
* Normale Tore
* Kopfballtore
* Kopfballtore bei Schnee
* Elfmetertore
* Bekommene Tore
* Geschossene Gurken

**Funktionsumfang:** Der Funktionsumfang ist davon abhängig ob es sich um einen normalen Benutzer oder Admin handelt, da dem Admin zusätzlich zu den normalen Funktionen, die Verwaltung der Spieler und Spiele zu Verfügung steht.

**Benutzer:**

* Wunschpositionen festlegen
* Spielergebnisse ansehen
* Spieler Statistiken ansehen

**Admin:**

* Neue Benutzer anlegen
* Bestehende Benutzer bearbeiten
* Bestehende Benutzer löschen
* Neue Spiele anlegen
* Bestehende Spiele bearbeiten
* Bestehende Spiele löschen