**ВХОД ДЛЯ АДМИНИСТРАТОРА**

Необходимо разработать и создать механизм авторизации пользователей в системе.

Пример приведен на слайде "Admin Login" в файле wireframe.ppsx.

После успешной авторизации администратор может войти в систему.

Для успешного входа администратор должен ввести номер сотрудника и пароль; учетные данные должны быть сверены с данными в приложении.

При неудачной попытке входа должно показываться соответствующее уведомление и пользователь в систему попадать не должен.

Существует два типа администраторов:

• Event Administrator (администратор мероприятия)

• Technical Administrator (технический администратор)

После успешного входа администратора должен осуществляться переход на соответствующий главный экран в соответствии с их рабочей функцией:

• Event Administrator (администратор мероприятия)

• Technical Administrator (технический администратор)

Нужно предусмотреть автоматическое запоминание последнего успешно вошедшего в систему пользователя.

Нужно предусмотреть механизм быстрого завершения сеанса (выхода пользователя из системы) - например, в правом верхнем углу должна быть кнопка Logout.

**СОЗДАНИЕ ЭКРАНА EVENT ADMINISTRATOR MENU**

Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Event

Administrator Menu в файле wireframe.ppsx. На этом экране должны быть расположены 4 кнопки:

* Manage Seasons (управление сезонами)
* Manage Matchups (управление матчами)
* Manage Teams (управление командами)
* Manage Players (управление игроками)

**СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TECHNICAL ADMINISTRAROT MENU**

Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Technical Administrator Menu в файле wireframe.ppsx. На этом экране должны быть расположены 2 кнопки:

* Manage Executions (управление назначениями)
* Team Report (отчет о команде)

**СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE SEASONS (УПРАВЛЕНИЕ СЕЗОНАМИ)**

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Seasons в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор может работать с информацией об игровом сезоне.

Администратор может отфильтровывать информацию по сезонам и типам матчей.

В поле Season (сезон) должна отображаться информация о сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.

Поле «Тип матча» включает следующие значения:

* ALL (все матчи)
* Preseason (до начала сезона)
* Regular Season (регулярный сезон)
* Post Season (после сезона)

Загрузите информацию о сезоне в сетку данных слева, включая следующее:

* Season (сезон)
* Matchup Type (тип матча)
* Number of Matchup (номер матча)

При выборе ряда записей в сетке данных слева, в сетку данных справа должна загружаться информация обо всех матчах сезона, отсортированная по времени начала матчей в восходящем порядке, включая следующее:

* Дата
* Матч: названия двух противостоящих команд в следующем формате: «Гостевая команда @ Команда хозяев» Результат в формате «Очки гостевой команды – очки команды хозяев».
* Место проведения

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Seasons на экране

Event Administrator Menu.

**СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE MATCHUPS (УПРАВЛЕНИЕ МАТЧАМИ)**

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Matchups

в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор может работать с информацией о матчах, куда входят матчи до начала сезона, матчи регулярного чемпионата и матчи после окончания сезона.

Администратор может отфильтровывать информацию по сезонам и датам матчей.

В поле Season (сезон) должна отображаться информация о сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.

При установке флажка рядом с полем Match Date (дата матча) статус поля «Дата матча» становится активным, и в сетке показываются только те матчи, которые будут проводиться в этот день. Если этот флажок не установлен, то поле даты матча неактивно, и дата матча не учитывается при поиске данных.

На вкладке Pre-Season Game (игры до начала сезона) в сетке данных должна отображаться информация о матчах, отсортированных по времени начала в восходящем порядке, включая следующую информацию:

* Дата
* Команда (гости)
* Команда (хозяева)
* Время
* Место проведения
* Завершено

Матч может быть удален нажатием на кнопку Delete (удалить) в строке записей.

Прошедшие матчи, а также матчи, которые уже начались, не могут быть удалены, при попытке удаления должно показываться соответствующее уведомление.

Примечание: функцию кнопки Update (обновить) реализовывать не надо. При нажатии кнопки Update в строке записей должно отображаться сообщение, что эта функция не реализована.

На вкладкеRegular Game (игры регулярного чемпионата) в сетке данных должна отображаться информация о матчах, отсортированных по времени начала в восходящем порядке, включая следующую информацию:

* Дата
* Команда (гости)
* Команда (хозяева)
* Время
* Место проведения
* Завершено

Матч может быть удален нажатием на кнопку Delete (удалить) в строке записей.

Прошедшие матчи, а также матчи, которые уже начались, не могут быть удалены, при попытке удаления должно показываться соответствующее уведомление.

Примечание: функцию кнопки Update (обновить) реализовывать не надо. При нажатии кнопки Update в строке записей должно отображаться сообщение, что эта функция не реализована.

При нажатии на кнопку Export to Excel (экспорт в Excel) должен проводиться экспорт информации о матчах регулярного чемпионата из сетки данных в файл формата Excel.

Для получения дополнительной информации о кнопке «+ Add a new matchup for regular season» (добавить новый матч) см. раздел Добавление нового матча в регулярный чемпионат.

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Matchups на экране

Event Administrator Menu.

**СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADD A NEW MATCHUP FOR REGULAR SEASON**

**(ДОБАВЛЕНИЯ НОВОГО МАТЧА В РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ)**

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Add a new

Matchup for regular season в файле “wireframe.ppsx”. На этом экране администратор

мероприятия может добавлять матчи в регулярный чемпионат сезона. Информация

о добавленных матчах включает в себя следующее:

* Сезон
* Тип матча
* Дата
* Время
* Место проведения
* Команда (гости)
* Команда (хозяева)

Команды гостей и хозяев не могут быть совпадать. При выборе команды хозяев местом проведения матча по умолчанию будет считаться место расположения этой команды.

Администратор может также самостоятельно ввести место проведения встречи. Сохраните добавленные матчи в базу данных, нажав кнопку Submit (отправить).

Переход на этот экран осуществляется при нажатии на кнопку Add a new matchup

(+ добавить новый матч) на вкладке Regular Season экрана Manage Matchups.