

На першому етапі було описано задачі створених спрінтів, реалізовано Use Cases діаграми, створено макети інтерфейсів розроблюваної інформаційної системи. Для кожної задачі спрінта було описано обмеження на формат, вказано ненормальні ситуації та вимоги до інтерфеса. Було створено Use Cases діаграми як для користувача, так і для адміністратора. Макети інтерфесів сторінок системи дають візуальне розуміння системи, для легшого сприйняття завдань.

На другому етапі було спроектовано концептуальну, логічну, логічно - оптимізовану та фізичну моделі. Визначено основні сутності, їх атрибути та ключі. Встановлено зв'язки між сутностями.

Отже, було досліджено та реалізовано інформаційну систему контролю футбольних турнірів. При дослідженні було спроектовано концептуальну, логічну та фізичну моделі бази даних, визначено Use Cases, діаграму компонент та діаграми послідовстей для кожної ролі користувачів. Реалізовано одне з головних завдань - простота у використанні та контролі. В рамках виконання курсової роботи було отримано практичні навички побудови архітектури системи для окремих блоків процесів системи.