Projektni zadatak

Petar Popovic 126/2023

1. **Uvod**

# Cilj razvoja

Cilj pravljenja ovog sistema prevashodno je da bi se zadovoljila potreba za sto boljom poslovnom odlukom kupovine igraca

# Obim sistema

Ovaj sistem obuhvata

* + - dostavljanje neophodne dokumentacije I podataka o igracima iz baze podataka
    - osnovno pronalazenje adekvatnog igraca za odredjeni tim

Podrazumeva da se odredjeni igrac moze sklapati samo na osnovu njegovih dosadasnjih uspeha, moguce je filtriranje po(godinama,kilazi,visini, drzavljanstvu, prethodnim klubovima, procentu suta I slicno).

* + - napredno pronalazenje adekvatnog igraca za odredjeni tim Podrazumeva da se dostavljaju rezultati sistema opreme specijalno

namenjene za skauting(rezultati suta pomocu senzora koji beleze brzinu I preciznost, odskok od vode kao I ostrinu(ugao)),pored rezultata opreme omogucava se da se izvestaj od profesionalnog skauta dostavi koji je sacinjen od psiholoskog profila koji recenzira mentalnu jacinu.

* + - procena pomocu raznoraznih formula koji igrac je najbolji za klub Podrazumeva da se novcana korist najvise gleda.

-pracenje kompitabilnosti svih igraca u timu u tekucoj sezoni Podrazumeva koji igrac najvise odskace u toku sezone.

* + - procena ponasanja odabranog igraca u sezoni koja prestoji

# Prikaz proizvoda

Naziv proizvoda- “Scout app”

Cilj sistema je u celosti kao sto je receno u uvodu a to je da se donese sto bolja odluka pri kupovini igraca. Ali ostalo je nedoreceno to da je takodje cilj da se proceni igrac I u toku sezone te da je njegov otkaz uvek moguc na osnovu nezadovoljavanja odredjenih parametara(broj odbrana broj golova I slicno).

Prednost sistema je ta sto ce konkurenti zaostajati mnogo iza ove aplikacije zbog njene brzine obrade podataka i preciznosti pri toj obradi. Ali iako mali broj trenera ima taj osecaj koji im je presudan, ova aplikacija ce im samo pomoci u suzivanju broja adekvatnih igraca, sto ce im olaksati posao, a naravno aplikacija je tu da stoji kao potpuna zamena za osobu koja odlucuje o kupovini igraca.

# Perspektiva proizvoda

Ovaj sistem ce raditi kao mobilna aplikacija.

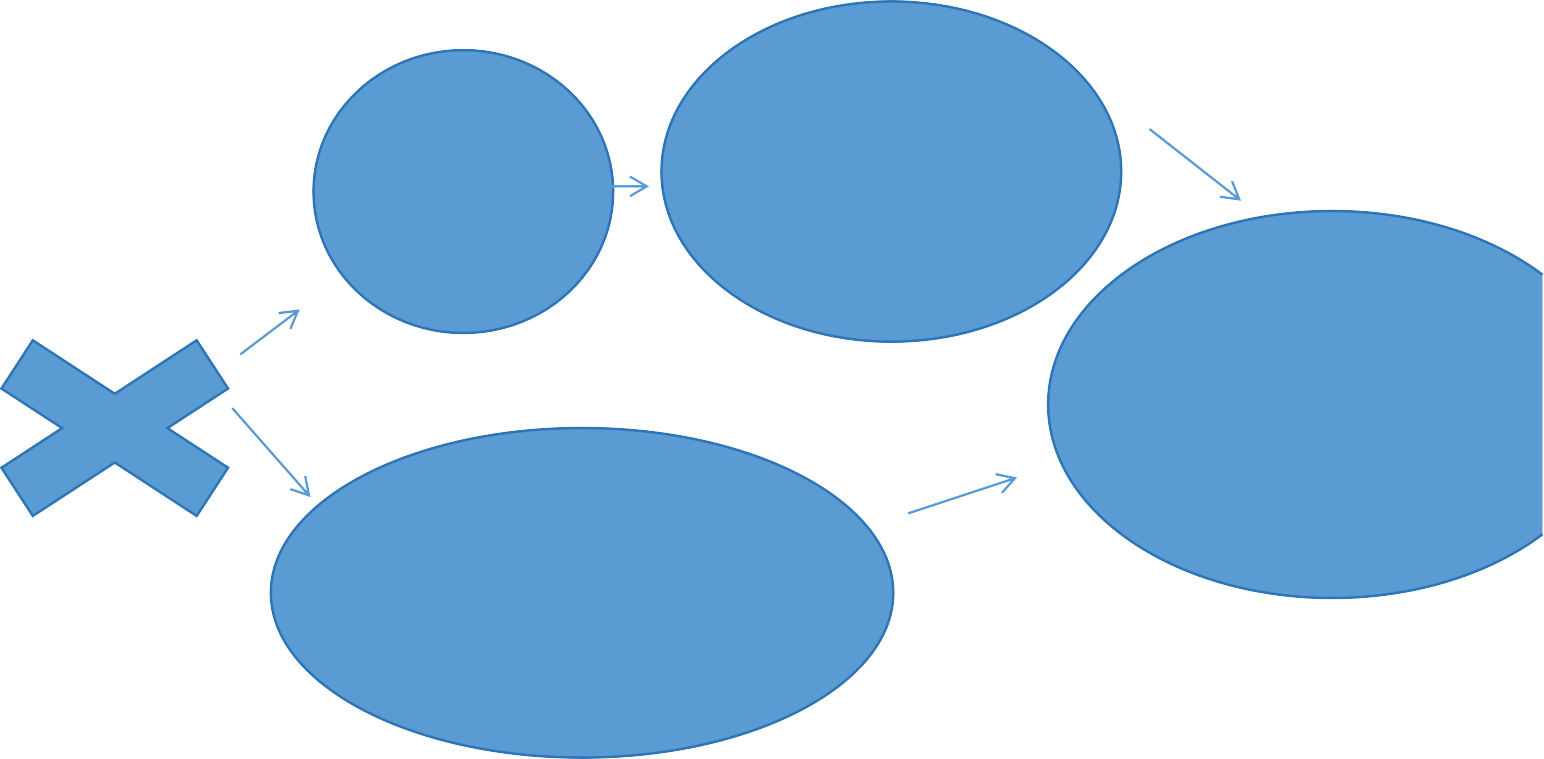
Ovaj sistem sadrzi meni koji je veoma jasno definisan te je za upotrebu lak, cak i najstarijim medju trenerima kojima tehnologija nije poznata.

Zbog njegove preciznosti i malom prostoru za gresku(jer sve je zasnovano na opremi koja ce pratiti procente)sistem ce donositi bolje odluke od ljudi.

# Funkcije proizvoda

Unos informacija o potrebnom igracu

Sistem razradjuje i smanjuje odluku na par igraca



Sistem donosi odluku na osnovu izvestaja skauta i podataka unetih od strane korisnika

Unos potrebnih karakteristika i metodom kojom ce da se vodi skaut pri dolazenju do istih

# Karakteristike korisnika

Za upotrebu aplikacije korisnik mora da razume vaterpolo recnik, da dobro razume sve unete podatke, da ovladava osnovnim znanjem iz statistike(PCA metoda I Faktorska analiza pogotovo)

# Ograničenja

- Odredjeni podaci mogu biti pogresno uneti u sistem sto moze poremetiti odluku

-Sistem ne moze pratiti neocekivana ponasanja od strane igraca(Ukoliko neki faktor toliko utice na igraca da on postane bolji ili gori)

-sistem je zavisan od procene psiholoskog profila uradjenog od strane skauta te je I ovaj parameter moguc da bude pogresno koncipiran(primer: Sta ako igrac u trenutku ispitivanja samo je prirodno dosao do zasicenja u tom danu te na intervju-u ne bude onakav kakav je inace ili slicno). Zato sistem tezi sto vecoj digitalizaciji podataka kako bi se odredjeni parametric mogli zapisati u obliku cifara te sa njima rukovodili.

# Definicije

- Spoljasnji pristup- podrazumeva da se igrac sagledava samo na objektivnim parametrima ciji se podaci ne proveravaju jer se smatra da su poprilicno tacni.

-Unutrasnji pristup- podrazumeva da se igrac sagledava na subjektivnim parametrima,primer moze biti psiholoski profil igraca.

-

# Reference

[Europlayers](https://www.europlayers.com/)

# Specifikacija zahteva

* 1. **Spoljašnji interfejsi**

Kada se otvori sajt otvara se meni za klijenta gde postoje razne opcije za statisticke potrebe .Na glavnom meniju se unose svi potrebni podaci za pocetak obrade igraca da li on odgovara timu nakon svih procesa sistem odredjuje koji je najpovoljniji igrac za datu poziciju u timu. Potom korisnik ima opciju da zakaze specijalnog skauta koji ce da proceni osobine igraca koje se ne mogu proceniti statisticki, nakon cega se otvara meni kojom metodom zeli da se pristupi igracu.

Nakon svih ovih tacaka sistem ce da dostavi klijentu spojen dokument skauta sa sumarizacijom igraca.

* 1. **Funkcije**
  2. **Pogodnost za upotrebu**
  3. **Zahtevane performance**

Vreme odziva od 30ms i propusnost od 70 korisnika

# Zahtevi baze podataka

Baza podataka mora da bude struktuirana tako da brzo i efikasno koristi i obradjuje podatke unete u aplikaciju.

# Projektna ograničenja

Oprema potrebna za izvodjenje datog projekta je veoma skupocena pre svega se misli na senzore koji obradjuju sut.

# Sistemske karakteristike softvera

Najveća prednost sistema je ta sto pomocu baze podataka uspostavlja harmoniju u upravljanju informacijama koje su uglavnom zasnovane na objektivnom stanju igraca.

# Dopunske informacije

Isplativost datog sistema je mnogostruka jedna od najvecih je ta da ce smanjiti ogromne troskove pri proceni i kupovini igraca a ujedno ce ustedeti vreme koje je potrebno za tako nesto. Smanjice greske i previdjenje pojedinih parametara koji se gledaju pri proceni igraca. Kombinovanjem objektivnih stavki koji vuku podaci koji se obradjuju i koji su uneti samo na osnovu parametara koji se mogu meriti, sa iskusnim skautom koji ce svoja zapazanja zabeleziti ova aplikacija moze donosenje odluke da pojednostavi.

1. **Verifikacija**

**4.1 - 4.8 (po tezama tačke 3)**

1. **Prilozi**
   1. **Pretpostavke i zavisnosti**

Pretpostavlja se da ce aplikacija naici na ogranicenja zapisivanja podataka koji ne mogu da se zapisu kao sto su psiholoski faktor koji utice na stanje igraca u sezoni. Ali ce po svemu sudeci doneti odluku koju covek ne moze u istom vremenskom periodu da donese.

* 1. **Akronimi i skraćenice**