Projektni zadatak

Petar Popovic 126/2023

1. **Uvod**

# Cilj razvoja

Cilj pravljenja ovog sistema prevashodno je da bi se zadovoljila potreba za što boljom poslovnom odlukom pri kupovini igrača

# Obim sistema

Ovaj sistem obuhvata

* + - dostavljanje neophodne dokumentacije I podataka o igračima iz baze podataka
    - osnovno pronalaženje adekvatnog igrača za odredjeni tim

Podrazumeva da se odredjeni igrač moze sklapati samo na osnovu njegovih dosadašnjih uspeha, moguće je filtriranje po(godinama,kilaži,visini, državljanstvu, prethodnim klubovima, procentu šuta I slično).

* + - Napredno pronalaženje adekvatnog igrača za određeni tim. Podrazumeva da se dostavljaju rezultati sistema opreme specijalno

namenjene za skauting(rezultati šuta pomoću senzora koji beleže brzinu I preciznost, odskok od vode kao I oštrinu(ugao)),pored rezultata opreme omogućava se da se izveštaj 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 što bolja odluka pri kupovini igrača. Ali ostaje nedorečeno da je takodje cilj da se proceni igrač I da ostaje mogučnost da je njegov otkaz uvek opcija na osnovu nezadovoljavanja odredjenih statističkih parametara(broj odbrana broj golova I slično).

Prednost sistema je ta što će 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 će im samo pomoci u suživanju broja adekvatnih igraca, sto će im olaksati posao, a naravno aplikacija je tu da stoji kao potpuna zamena za osobu koja odlučuje o kupovini igrača.

# Perspektiva proizvoda

Ovaj sistem će raditi kao mobilna aplikacija.

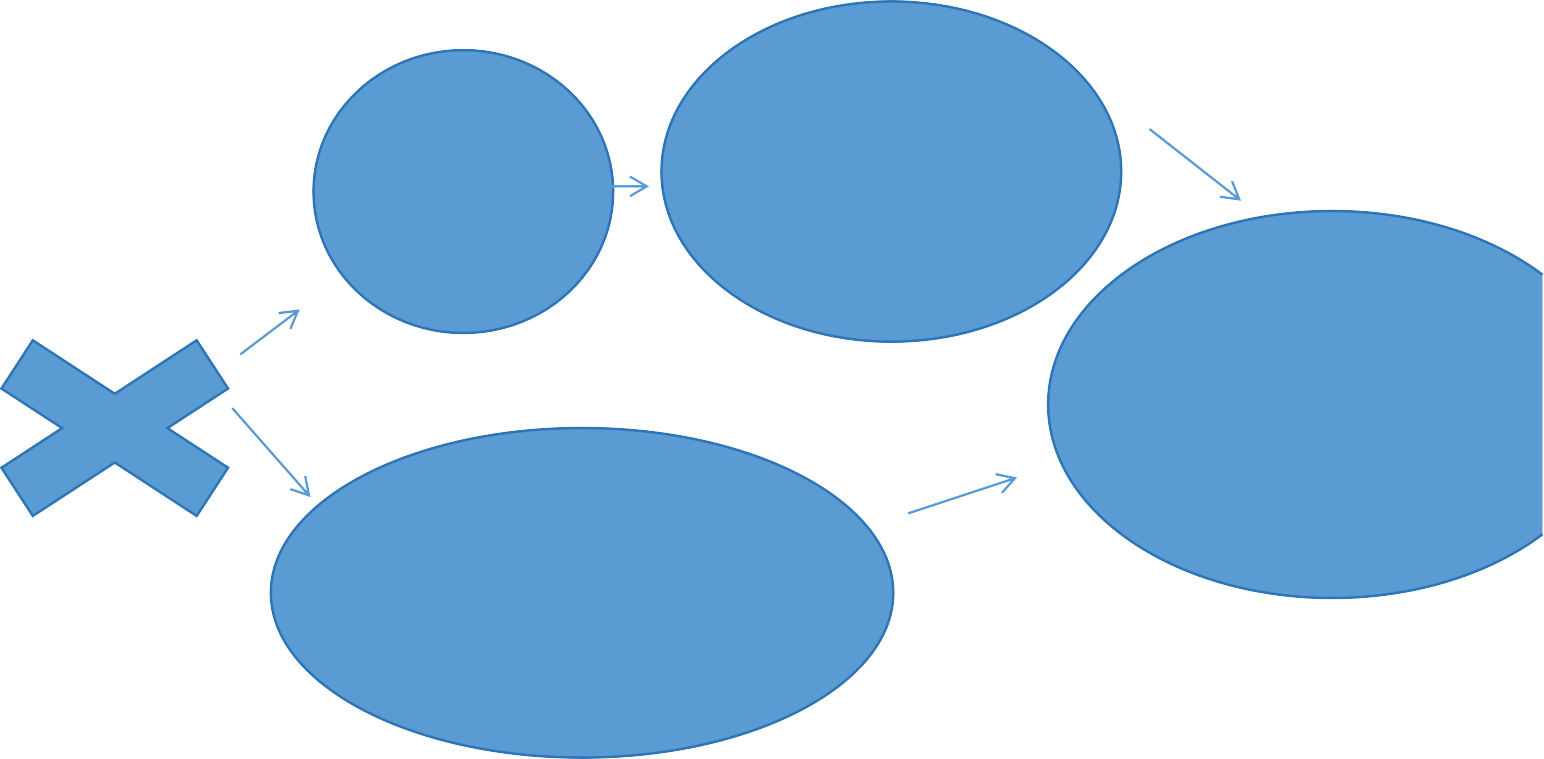
Ovaj sistem sadrži meni koji je veoma jasno definisan te je za upotrebu lak, čak i najstarijim medju trenerima kojima tehnologija nije poznata.

Zbog njegove preciznosti i malom prostoru za grešku(jer sve je zasnovano na opremi koja ce pratiti procente)sistem će 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 rečnik, da dobro razume sve unete podatke, da ovladava osnovnim znanjem iz statistike(PCA metoda I Faktorska analiza pogotovo)

# Ograničenja

- Određeni podaci mogu biti pogrešno uneti u sistem što može poremetiti odluku

-Sistem ne može pratiti neočekivana ponašanja od strane igrača(Ukoliko neki faktor toliko utiče na igrača da on postane bolji ili gori)

-sistem je zavisan od procene psihološkog profila uradjenog od strane skauta te je I ovaj parameter moguć da bude pogrešno koncipiran(primer: šta ako je igrac u trenutku ispitivanja ima privatne probleme tog dana i tokom intervjua ne bude onakav kakav je inače ili slično). Zato sistem teži što većoj digitalizaciji podataka kako bi se određeni parametri mogli zapisati u obliku cifara i njima rukovodili.

# Definicije

- Spoljašnji pristup- podrazumeva da se igrač sagledava samo na objektivnim parametrima čiji se podaci ne proveravaju jer se smatra da su poprilično tačni.

-Unutrašnji pristup- podrazumeva da se igrač sagledava na subjektivnim parametrima, primer može biti psihološki profil igrača.

-

# Reference

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

# Specifikacija zahteva

* 1. **Spoljašnji interfejsi**

Kada se otvori sajt prikazuju se opcije za filtriranje i traženje igrača.Potom korisnik ima opciju da zakaže specijalnog skauta koji će da ispita mogućnosti igrača nakon čega se otvara meni na kojem su opcije za odabir metode kojom želi da se pristupi igraču.

Na glavnom meniju se unose svi potrebni podaci za početak obrade igrača i sagledava se da li on odgovara timu, nakon svih procesa sistem određuje koji je najpovoljniji igrač za odabranu poziciju u timu.

* 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 izvođenje datog projekta je veoma skupocena, pre svega se misli na senzore koji obrađuju šut.

# Sistemske karakteristike softvera

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

# Dopunske informacije

Isplativost datog sistema je mnogostruka, jedna od najvecih je ta da će smanjiti ogromne troškove pri proceni i kupovini igraca a ujedno će uštedeti vreme koje je potrebno za tako nesto. Smanjiće greske i previđenje pojedinih parametara koji se gledaju pri proceni igrača. Kombinovanjem objektivnih stavki koje vuku podaci koji se obradjuju i koji su uneti samo na osnovu parametara koji se mogu meriti, sa iskusnim skautom koji će svoja zapažanja zabeležiti ova aplikacija može donošenje odluke da pojednostavi.

1. **Verifikacija**

**4.1 - 4.8 (po tezama tačke 3)**

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

Pretpostavlja se da će aplikacija naići na ograničenja zapisivanja podataka koji ne mogu da se zapišu kao sto su psihološki faktor koji utiče na stanje igrača u sezoni. Ali će po svemu sudeči doneti odluku koju čovek ne može u istom vremenskom periodu da donese.

* 1. **Akronimi i skraćenice**