# DOCUMENTATIE WEB’

**AUTORI: POPA RAZVAN, LAZAR SAMUEL, GRIGORIU STEFAN, HOLICOV RAZVAN**

**AFFILATIONS:FII**

**PROIECT : WEBALL**

Urmand modelul campionatelor internationale de fotbal (sau orice joc de echipa similar: handbal, polo, volei,...), sa se conceapa o aplicatie Web care organizeaza -- eventual, cu aportul utilizatorului -- echipele pe grupe si, ulterior, realizeaza diverse tipuri de finale. Utilizatorii vor putea vedea lista grupelor, rezultatele partidelor jucate si clasamentul provizoriu, in formatele HTML, CSV, JSON si PDF. Anumiti utilizatori autentificati cu rol de administrator vor putea actualiza rezultatele meciurilor disputate. Se va oferi posibilitatea de a organiza si diferite "poll"-uri (chestionare) privitoare la pronosticul unor partide interesante. Clasamentul provizoriu si cel final vor putea fi disponibile si via un flux Atom. De asemenea, situl va oferi posibilitatea inserarii de impresii (eventual, post factum) referitoare la desfasurarea unor partide. Bonus: recurgerea la date publice disponibile pe Web.

# Introducere

WeBall este o aplicatie web, care ajuta la organizarea unor campionate de fotbal (sau orice joc de echipa similar:handbal, polo, volei, crichet, basket etc) intr-un mod **organizat** (ORGANIZÁ**,** *organizez,* vb. I. Tranz. A face ca un grup social, o instituție etc. să funcționeze sau să acționeze organic (repartizând însărcinările și coordonându-le conform unui plan adecvat, provine din Franceza *„Organiser”* ) si **rapid** (EFICIÉNT, -Ă *adj.* Care-și face efectul; care produce un anumit efect (folositor); eficace. [Pron. *-ci-ent*. / < fr. *efficient*]. Aplicatia va oferi un clasament cu rezultatele meciurilor disputate in realitate, in diverse campionate si ofera posibilitatea inserarii de impresii live/post-factum, eventual se pot crea poll-uri in privinta pronosticurilor. In plus, aplicatia ofera posibilitatea utilizatorilor de a-si crea propriile campionate avand diferite stagii/grupe (finale/semifinale/sferturi/optimi) pentru a putea contoriza rezultatele unor meciuri.

# Scop/Public țintă

**Scopul** acestei aplicații web este de a oferi posibilitatea de a crea organizat si rapid campionate proprii. Se doreste ca aceasta aplicatie sa ajute utilizatorul sa castige timp in dezvoltarea unor scheme.

**Publicul țintă** este format din totalitatea jucatorilor amatori dar si pasionatilor de jocuri electronice.

# Mod de utilizare prevăzut

Interfața de login a unui utilizator necesita 2 campuri, un cont de utilizator unic si parola aferenta acestuia.

* Username: Utilizatorul va introduce id-ul sau unic creat la inregistrare.
* Password: Parola aferenta id-ului/contului introdus.

În cazul în care utilizatorul dorește inregistrare unui nou cont acesta va fi redirectionat spre o noua pagina unde i se va oferi aceasta posibilitate.

Interfata de inregistrare cuprinde patru campuri obligatorii pentru crearea unui nou cont.

* Username: Utilizatorul introduce un sir alfanumeric unic in baza noastra de date, in cazul unuia deja existent va fi atentionat.
* E-mail: In acest camp se va introduce o adresa de mail, in cazul in care exista un cont deja existent utilizatorul poate primi pe email datele contului existent.
* Password: Parola dorita pentru contul nou creat, aceasta trebuie sa respecte o norma minima de securitate(ex. Alfanumeric).
* Confirm password: In acest camp se va reintroduce parola completata anterior pentru confirmare.

După ce utilizatorul s-a logat, acesta va putea selecta urmatoarele optiuni:

1. Adaugarea unor echipe de interes (disponibile) in vederea notificarii utilizatorului cu ultimele evenimente de interes.(rezultatele ultimelor meciuri, transferuri, accidentari, etc).
2. Crearea unui campionat propriu cu urmatoarele optiuni: Descrierea campionatului, selectarea numarului de meciuri, numarului de grupe, inserarea de nume personalizate pentru echipe si structura acestora.(numele jucatorilor echipei, porecle, sigla, moto, etc).

Prestabilit, creatorul campionatului va avea drepturi de administrare si in plus va putea oferi acest drept si altor utilizatori.

1. Vizualizarea clasamentului curent.
2. Actualizarea clasamentului.(cu verificarea drepturilor de adminstrare)
3. Adaugarea de comentarii(impresii) si poll-uri(pronosticuri).
4. Optiuni de administrare a contului.(Schimbarea datelor personale, avatar-ului, parolei, moto-ului)
5. Delogarea utilizatorului din interfata.