 



**Championship Master**

Requirements Specification Document

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Автор** | **Бележки** |
| 23.3.2017 г. | Божидар Станоев | Идея и първоначална версия |
| 29.3.2017 г. | Божидар Станоев | Разширение на отборите за участие в различни игри. Нов вид шампионат (Extended) |
|  |  |  |

1. **Идея**

Масата за игра на джаги е най-често използваната маса в Софтуерната къща. През почивките или след края на работния ден, често срещана гледка е отрупаната маса за джаги за сметка на другите игри от зоната за забавления.

Играта на джаги е екипна игра и се радва на голяма популярност. Няма да е трудно да се сформират няколко отбора от по двама играчи, които да премерят сили в организирана надпревара. Необходима е платформа, която да улеснява регистрирането на отбори и организирането на самото състезание. Платформата трябва да определя жребия за директните двубои между участниците, както и да излъчи победител в края на състезанието по независим и прозрачен начин. Достъпът до системата трябва да бъде разрешен за всички служители на компанията, които да могат да се регистрират за участие, следят състезанието на живо и коментират.

Има още няколко подобни игри в Софтуерната къща, които са във формат „един срещу друг“ и които могат да се възползват от тази платформа за организиране на шампионати. Пример за това са играта на шах или двубоя на Mortal Kombat X. При тези игри броят на играчите в един отбор е различен от броя им в играта на джаги.

1. **Типове информационни обекти**
   1. **Player (Играч)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на играча |
| Avatar | Image | Снимка |
| Active | Bool | Може ли да участва играча в нови отбори |
| CreatedBy | String | Създадено от |
| CreatedOn | DateTime | Създадено на |
| ModifiedBy | String | Променено от |
| ModifiedOn | DateTime | Променено на |

* 1. **Team Players**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| PlayerID | FK | Връзка към Player |
| TeamID | FK | Връзка към Team |
| CreatedBy | String | Създадено от |
| CreatedOn | DateTime | Създадено на |

* 1. **Team (Отбор)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на отбора |
| Logo | Image | Лого |
| TeamTypeID | FK | Връзка към Team Type |
| Active | Bool | Участва ли отборът в игри и шампионати |
| CreatedBy | String | Създадено от |
| CreatedOn | DateTime | Създадено на |
| ModifiedBy | String | Променено от |
| ModifiedOn | DateTime | Променено на |

* 1. **Team Type**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на типа (Combat-1, Foosball-2, Threesome-3, Tetrad-4) |
| TeamSize | Int | Брой играчи в отбора (1-4) |

* 1. **Game (Игра)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на срещата |
| GameTypeID | FK | Връзка към Game Type |
| GameStatusID | FK | Връзка към Game Status |
| BlueTeamID | FK | Връзка към Team. Отбор играещ със сините. |
| RedTeamID | FK | Връзка към Team. Отбор играещ с червените. |
| BluePoints | Int | Точки за сините след края на срещата. |
| RedPoints | Int | Точки за червените след края на срещата. |
| WinnerID | FK | Връзка към Team. Отбор победител. |
| ChampionshipID | FK | Връзка към Championship |
| Date | DateTime | Дата на срещата |
| CreatedBy | String | Създадено от |
| CreatedOn | DateTime | Създадено на |
| ModifiedBy | String | Променено от |
| ModifiedOn | DateTime | Променено на |

* 1. **Game Type (Тип на играта)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на типа (Foosball, Mortal Kombat X, Chess, Backgammon, Darts) |
| MaxPoints | Int | Максимален брой точки за спечелване |
| TeamTypeID | FK | Връзка към Team Type |

* 1. **Game Status**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на статуса (Coming, Live, Finished, Canceled) |

* 1. **Championship (Шампионат)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на шампионата |
| Logo | Image | Лого |
| ChampionshipTypeID | FK | Връзка към Championship Type |
| ChampionshipStatusID | FK | Връзка към Championship Status |
| GameTypeID | FK | Връзка към Game Type |
| WinnerID | FK | Връзка към Team. Отбор победител. |
| LotDate | DateTime | Дата на теглене на жребия |
| Date | DateTime | Дата на шампионата |
| CreatedBy | String | Създадено от |
| CreatedOn | DateTime | Създадено на |
| ModifiedBy | String | Променено от |
| ModifiedOn | DateTime | Променено на |

* 1. **Championship Type**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на типа (Knockout, Extended) |

* 1. **Championship Status**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Field** | **Type** | **Description** |
| ID | Int | Идентификатор |
| Name | String | Име на статуса (Coming, Live, Finished, Canceled) |

1. **Функционални изисквания**
   1. **Регистриране на играч**

Играч може да се регистрира самостоятелно или като част от регистрацията на отбор. Всеки един трябва да има име и аватар. Един играч може да участва в повече от един отбор. Редакция се позволява само от този акаунт, който е създал играча.

* 1. **Регистриране на отбор**

Всеки потребител с акаунт в активната директория може да регистрира отбор, като посочи задължителните полета. Типа отбора определя броя на играчите и може да се зададе само при създаването му. След това трябва да бъде достъпен само за четене. Играчите могат да се добавят от съществуващите или да се създават нови. За отбора трябва да се пази статистика в кои шампионати е участвал, какви игри е играл и колко победи има.

* 1. **Създаване на нова игра**

Когато целта е любителска игра за тренировка извън шампионата, тя трябва да се създаде ръчно през интерфейса. След края на срещата се въвежда резултата от нея, като се избира победител и за него автоматично се попълват максималният брой точки. Задължително е въвеждането на точките на загубилия отбор.

* 1. **Създаване на нов шампионат**

Потребител с административен достъп може да организира нов шампионат. След регистриране на шампионат, всеки регистриран и активен отбор може да се запише за участие в шампионата. На датата на теглене на жребия, системата трябва да позволява автоматично генериране на игрите между отборите, на случаен признак. След генерирането им, игрите не могат да се променят, а само да се въведе резултата от играта след старта на шампионата. В края на шампионата трябва да може да се посочи шампиона (на народа :-).

* 1. **Регистриране на отбор за участие в шампионат**

При регистриране на отбор, акаунта регистрирал отбора се свързва с отбора и само този акаунт има право да редактира логото на отбора и да записва отбора за участие в шампионат. Типа на отбора не може да бъде редактиран след създаването му.

* 1. **Теглене на жребий за разпределението на игрите**

Разпределението на игрите трябва да става от системата, на случаен признак и напълно прозрачно. Първоначалният етап е квалификационен, след който трябва да останат 8 или 4 отбора (в зависимост от броя на първоначално записаните отбори за участие). При определянето на първите 8 или първите 4 отбора в Knockout шампионат се взема предвид не само победата, но и головата разлика при директните двубои. При Extended шампионат последните две места в квалификационния кръг се запълват от загубилите първата игра и всички не попаднали в директното класиране отбори в директна среща помежду им. На четвъртфиналите (първите 8 отбора), системата трябва да разпредели системата трябва да разпредели среща между първият и последният отбор, вторият и предпоследният и т.н. (1-8, 2-7, 3-6, 4-5). На полуфиналите (четирите отбора победители от четвъртфиналите), трябва да се разпределят на същият принцип (1-4,2-3). Финалът е срещата от победителите на полуфинала. След завършването на всеки етап от играта (квалификация, четвъртфинал, полуфинал), системата автоматично трябва да генерира срещите за следващият етап. Победителя на финала е шампион в съответният шампионат.

* 1. **Въвеждане на победител в играта**

След края на срещата, операторът въвежда резултата от нея, като избира победител и за него автоматично се попълват максималният брой точки. Задължително е въвеждането на точките на загубилия отбор (необходими при изчисляване на голова разлика за следващите етапи).

* 1. **Въвеждане на победител в шампионата**

След въвеждането на победител във финалната среща, системата автоматично трябва да въведе шампиона.

* 1. **Обновяване на таблото на шампионите**

Таблото на шампионите (Championship Dashboard) трябва да показва статуса и детайли за текущия шампионат. Преди датата на започване на шампионата трябва да се показват името и логото на шампионата, предстоящата дата на откриване, както и регистрираните отбори за участие. По време на шампионата, таблото трябва да показва текущият етап, текущите срещи и резултата от тях. След края на шампионата, трябва да се визуализира шампиона, статистика за шампиона (брой участия шампионати, брой спечелени шампионати, брой спечелени срещи, % спечелени срещи от общия брой и т.н.) и статистика за шампионата (брой регистрирани участници, брой срещи, общо вкарани голове и т.н.).

1. **Приложение**
   1. **Правила на играта на джаги**

****