

**Wyższa szkoła informatyki i zarządzania z siedzibą w Rzeszowie**

**Kolegium Informatyki Stosowanej**

**Kierunek Informatyka**

Student Roman Bezshchasnyi

Nr albumu w69930

*Programowanie obiektowe*

Zadanie projektowe

Temat projektu: *«System do zarządzania rozgrywkami amatorskiej ligi piłki siatkowej»*

Cel projektu: Stworzenie systemu do zarządzania rozgrywkami amatorskiej ligi siatkówki, który umożliwi użytkownikowi przeglądanie informacji o drużynach, przeszłych i przyszłych meczach w rozgrywkach, a także informacji i statystyk o wynikach rozgrywek wszystkich zawodników. Jednocześnie organizatorzy i kierownicy zawodów powinni mieć możliwość edycji, aktualizacji i dodawania informacji do powyższych punktów.

**Nietechniczny opis wymagań systemu:**

*Lista wymagań:*

* Przeglądanie listy drużyn śiatkarskich
* Przeglądanie listy graczej wybranej drużyny razem z ich głównymi parametrami i ogólną statystykę.
* Przeglądanie szczegółowej charakterystyki (jeśli są dostępne, bo zostały zadeklarowane i dodane) wybranego gracza.
* Przeglądanie wyników meczów, które już się odbyły, jak i tych, które odbywają się właśnie w momencie żądania użytkownika.
* Przeglądanie tabeli turniejowej z krótkim opisem wyników.
* Przeglądanie szczegółowych statystyk meczu: ile prób ataku z każdej strony i ile było udanych ataków, liczba błędów przeciwnika, liczba asów (punkt zdobyty z serwisu), liczba bloków, procent udane przyjęcia piłki (w zależności od procentu niejasna definicja będzie różnicować wynik wykonania tego elementu sportowego, na przykład: okropny, zły, wystarczający, dobry, idealny).
* Miejsce rejestracji drużyny sportowej oraz lista jej sponsorów (o ile została wpisana lub jest ogólnodostępna).
* Harmonogram wydarzeń przed i po meczu.
* Harmonogram poszczególnych etapów turnieju wraz z wyświetleniem informacji o miejscu rozgrywania tego etapu.

*Opis wymagań:*

Projekt ma na celu stworzenie kompleksowego narzędzia, które ułatwi organizację i zarządzanie rozgrywkami, a także zwiększy ich transparentność i atrakcyjność dla uczestników oraz obserwatorów. System ten będzie nie tylko przechowywał dane o drużynach, zawodnikach i meczach, ale także umożliwiał analizę szczegółowych statystyk, co pozwoli na wyciąganie wniosków i ocenę efektywności zarówno na poziomie indywidualnym, jak i drużynowym.

Z perspektywy użytkownika system pozwoli na wygodne przeglądanie harmonogramów meczów, wyników i statystyk turniejowych, co sprawi, że stanie się on również cennym narzędziem promocyjnym dla amatorskiej ligi. Dzięki temu każdy zainteresowany – od zawodników, przez trenerów, po kibiców – zyska dostęp do najważniejszych informacji. Organizatorzy ligi i sędziowie będą mogli z kolei łatwo aktualizować dane, takie jak wyniki, listy uczestników czy szczegóły kolejnych etapów rozgrywek.

Projekt zakłada również możliwość rejestracji drużyn z uwzględnieniem szczegółów takich jak miejsce siedziby czy lista sponsorów, co dodatkowo ułatwi promowanie wydarzeń sportowych i budowanie lokalnych społeczności wokół amatorskiej siatkówki. Intuicyjne przedstawienie szczegółowych statystyk meczowych, takich jak skuteczność ataków, liczba asów czy jakość przyjęcia piłki, uczyni system atrakcyjnym także dla osób zainteresowanych analizą sportową. Taki system przyczyni się do profesjonalizacji amatorskich rozgrywek siatkarskich, zachowując jednocześnie ich lokalny i dostępny charakter.

**Techinczny opis wymagań systemu:**