Witold Marciniak

nr indeksu : 226194

Prowadzący: Dr inż. Tomasz Walkowiak Termin: środa nieparzysta 9:15-11:00

Projekt Inżynieria e-systemów - technologia Java

## Organizacja spotkań na rozgrywki sportowe

1. Wymagania funkcjonalne aplikacji

Aplikacja powinna spełniać następujące wymagania funkcjonalne:

- Możliwość rejestracji użytkownika.
- Logowanie użytkownika.
- Możliwość zmiany hasła przez użytkownika.
- Wyszukiwanie meczów ze względu na:
  - o Date
  - Dyscyplinę
  - Nazwę/nick kapitana drużyny
- Zapisanie do grupy z daną rozgrywką.
- Przegląd wszystkich rozgrywek, do których użytkownik jest zapisany.
- Możliwość wypisania się z danej rozgrywki.
- Wpisywanie wyników rozgrywki.
- Przydzielanie punktów użytkownikowi w zależności od wyniku meczu.
- 2. Wymagania niefunkcjonalne aplikacji

Aplikacja powinna spełniać następujące wymagania niefunkcjonalne:

- Walidacja danych przy logowaniu i rejestracji użytkownika.
- Walidacja poprawności wpisania daty przy wyszukiwaniu spotkań.
- Aplikacja powinna dysponować graficznym interfejsem użytkownika.
- Użytkownik może być zapisany na maksymalnie 2 rozgrywki.
- Użytkownik nie może być zapisany na 2 rozgrywki odbywające się w tym samym czasie.

• Użytkownik może się wypisać z danej rozgrywki maksymalnie 3 dni przed rozpoczęciem danej rozgrywki.

## 3. Wymagania technologiczne

- Aplikacja powinna być stworzona w języku Java.
- Graficzny interfejs użytkownika powinien zostać stworzony przy wykorzystaniu stron jsp, css.

## 4. Podsystemy aplikacji

- Aplikacja będzie zawierała następujące warstwy i będzie zgodna ze wzorcem projektowym MVC,
- warstwa bazodanowa,
- warstwa integracji,
- warstwa biznesowa,
- warstwa serwisowa,
- warstwa klienta,
- 5. Wybrana technologia

Spring – szkielet tworzenia aplikacji,

Hibernate – warstwa dostępu do danych

## 5. Diagram ERD

