Úvodní strana

Obsah

# Requirements

* Systém bude evidovat soutěže.
  + Soutěží se rozumí nejvyšší úroveň klasifikace opakujících se sportovních událostí (např. 1. fotbalová liga, extraliga ledního hokeje, Vaše liga ve squashi, apod.). Stejně tak je možné využít soutěž jako seriál dílčích událostí, např. pravidelná sportovní setkání kamarádů, apod.
  + Každá soutěž probíhá v konkrétním sportu a má svůj název. K soutěži je možné připojit poznámku pro bližší přiblížení soutěže. Také je možné evidovat období konání dané soutěže.
  + V rámci soutěže se nevyhodnocují výsledky, pořadí účastníků, apod. Sledují se však celkové statistiky jednotlivých účastníků.
  + V rámci soutěže bude možné určit, zda se jedná o soutěž týmů nebo jednotlivců.
* Systém bude evidovat jednotlivé hráče a jejich globální statistiky.
  + U hráče je důležité jméno, e-mail, nepovinná poznámka.
  + Globální statistiky hráče se skládají z agregace statistik ze všech evidovaných soutěží, individuálně pro každý sport.

# Use Cases

## Player

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Show player details |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel zvolí hráče, jehož detaily chce zobrazit. To lze udělat v jakémkoliv seznamu hráčů. 2. Aplikace zobrazí detaily hráče. Tyto detaily obsahují následující:    1. E-mail    2. Jméno hráče    3. Poznámka |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází v některém ze seznamu hráčů. |
| Konečný stav | Uživateli je zobrazen detail zvoleného hráče. |
| Kvalitativní požadavky | -- |
| Ostatní | Hráče zobrazuje jádro. |

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Add player |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel zvolí možnost pro přidání hráče. 2. Aplikace zobrazí seznam hráčů, kteří jsou registrovaní o úroveň výš (například při přidávání hráče do soutěže se zobrazí seznam hráčů ve sportu) 3. Uživatel vybere hráče, které chce přidat.    1. Pokud uživatel chce přidat jiného hráče, zvolí možnost pro vyhledávání hráčů a zadá jméno hráče.    2. Aplikace vypíše seznam odpovídajících hráčů. Klepnutím ho může uživatel přidat do seznamu.    3. Pokud nebyl hráč nalezen, má možnost ho uživatel přidat do aplikace. 4. Aplikace přidá všechny zvolené hráče do původního seznamu. |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází v některém seznamu hráčů. |
| Konečný stav | Zvolení hráči jsou přidání do seznamu. |
| Kvalitativní požadavky | -- |
| Ostatní | Přidání hráče zobrazuje balíček. |

## Competitions list

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Create competition |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel možnost pro přidání soutěže do sportu. 2. Aplikace zobrazí formulář pro přidání soutěže. Tento formulář obsahuje následující položky:    1. Jméno soutěže    2. Začátek soutěže (Datum)    3. Konec soutěže (Datum)    4. Typ soutěže (Jednotlivci nebo týmy – zobrazuje se pouze u sportů, kde je tato volba relevantní)    5. Poznámka    6. Seznam hráčů 3. Uživatel vyplní formulář 4. Aplikace vytvoří soutěž. |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází v seznamu soutěží sportu, ve kterém chce soutěž vytvořit. |
| Konečný stav | Soutěž byla vytvořena a uživatel byl přesměrován na hlavní obrazovku soutěže. |
| Kvalitativní požadavky | -- |
| Ostatní | Seznam hráčů ve formuláři:   * Ze seznamu je možné přímo odebrat hráče. * Do seznamu lze přidat hráče spuštěním UC *Add player*   Formulář pro vytvoření soutěže zobrazuje balíček. |

UC Add player to sport (Nebo teda jen add player?)

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Choose sport |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel zvolí sport, ve kterém chce vidět seznam soutěží. 2. Aplikace zobrazí seznam soutěží v daném sportu. |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází v seznamu soutěží. |
| Konečný stav | Uživateli je zobrazen seznam soutěží v daném sportu |
| Kvalitativní požadavky | Seznam soutěží je seřazený dle data vytvoření. |
| Ostatní | Seznam zobrazuje jádro aplikace.  V seznamu se u každé soutěže zobrazuje její název, datum začátku a datum konce.  Volba sportu je zařízena „swipe“ pohybem mezi jednotlivými seznamy. |

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Show competition |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel zvolí soutěž, kterou chce zobrazit. 2. Aplikace zobrazí hlavní stránku soutěže. |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází v seznamu soutěží a má zvolený správný sport. |
| Konečný stav | Uživateli je zobrazen detail soutěže. |
| Kvalitativní požadavky | -- |
| Ostatní | Seznam soutěží zobrazuje jádro. Detail soutěže již zobrazuje balíček.  Hlavní stránka soutěže obsahuje tyto informace:   * Název soutěže * Začátek * Konec * Počet turnajů v soutěži * Počet hráčů v soutěži * Poznámku k soutěži * Typ soutěže (pouze pokud je to v konkrétním sportu relevantní) * Případně další informace o soutěži, zvolené dle uvážení tvůrce balíčku. |

## Competition

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Show tournaments list |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel zvolí možnost pro zobrazení seznamu turnajů. 2. Aplikace zobrazí seznam turnajů v dané soutěži. |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází na úrovni soutěže. |
| Konečný stav | Uživateli je zobrazen seznam turnajů v dané soutěži. |
| Kvalitativní požadavky | Seznam turnajů je seřazený dle data vytvoření. |
| Ostatní | Seznam zobrazuje balíček.  V seznamu se u každého turnaje zobrazuje jeho název, datum začátku a datum konce. |

|  |  |
| --- | --- |
| Název UC | Show players |
| Aktéři | Uživatel, Aplikace |
| Průběh | 1. Uživatel zvolí možnost pro zobrazení seznamu hráčů. 2. Aplikace zobrazí seznam hráčů v dané soutěži. |
| Vstupní stav | Uživatel se nachází na úrovni soutěže. |
| Konečný stav | Uživateli je zobrazen seznam hráčů v dané soutěži a jejich statistiky v soutěži. |
| Kvalitativní požadavky | Seznam hráčů je seřazený podle abecedy. |
| Ostatní | Seznam zobrazuje balíček.  Seznam hráčů obsahuje jejich agregované statistiky v rámci soutěže. Jaké přesně statistiky budou zobrazovány, je dáno balíčkem. |

UC Synchronizace

UC Konfigurace