

Výsledky UAT testování

Projekt: Spider

Verze: 1.0 - 14. 5. 2019

Autor: Jakub Kiml

Po důkladném testování uživatelského rozhraní podle high-level požadavků můžeme konstatovat, že aplikace splňuje veškeré požadavky, které byly zadefinované na začátku projektu.

Divák

U diváka byly 2 požadavky a to na zobrazení reálných výsledků turnaje, jednou pomocí načtení QR kódu a podruhé napsání kódu turnaje do kolonky. Vše plně funkční.

Hráč

Hráčovo přihlášení je obdobné jako u diváka s tím rozdílem, že po načtení QR kódu nebo kódu turnaje musí hráč zadat své jméno přesně tak jak je uvedeno při vytvoření turnaje pořadatelem.

Hráč vidí veškeré výsledky ostatních hráčů v turnaji. Může, ale upravovat pouze své výsledky a také pouze ty, které by neovlivnily již další probíhající zápasy. O tuto validaci úpravy zápasů se stará aplikace.

Pořadatel

Pořadatel se do systému zaregistruje vyplněním registračního formuláře, ve kterém je povinné jméno, příjmení, email a heslo dále jako volitelné může pořadatel zadat telefonní číslo a také nějakou poznámku o sobě. Po úspěšném vyplnění registračního formuláře přijde pořadateli na email potvrzující email o registraci, ve kterém je potvrzující odkaz. Následně se pořadatel do systému přihlásí pomocí emailu a hesla.

Pořadatel může po přihlášení vytvořit nový turnaj, kam zadá jméno turnaje, počet hráčů formu turnaje, volitelnou poznámku pro hráče, kterou vidí hráči při přihlášení a v poslední řadě zadá jména jednotlivých hráčů tak jak se poté budou hráči přihlašovat.

Výhodou je, že když se pořadatel přihlásí tak se může rychle vrátit do posledního turnaje, který vytvořil.

Právo pořadatele je, že může měnit veškeré skóre zápasů, které neovlivňují další probíhající zápasy.