

Opis i ciljevi projekta

Projekat „Rang lista“ je projekat u koji prvenstveno služi korisnicima (listi takmicara) koji treba da pronadju najadekvatnijeg protivnika u grupi i na uniforman nacin da budi svi clanovi grupe rangirani.

Sa druge strane, program koristi i organizatorima jer putem njega ih pronalaze i upisuju u aplikaciju.

Vrsi kreiranje baze podataka za potrebe upisivanja. Projekat u paketu sa bazom podataka podrazumeva aplikaciju koja ce pomoci za odrzavanje bilo kakvih vidova turnira, sa cuvanjem podataka u bazi, web stranicu koju program generise iz predhodno sacuvanih turnira iz baze, tako da novi i stari korisnici ove aplikacije mogu da se informisu o predhodnim mecevima, rangiranjima, njihovom konkurencijom koja je ranije ucestvovala na neki od turnira.

Projekat treba da omoguci korisniku sustinski:

- Upise rucno preko tastature n igraca koji ce da cine turnir
- Upis igraca putem .txt fajla
- Nakon upisa random sparivanje igraca do kraja turnira
- Upis konacne rang liste u bazu podataka
- Upis konacne rang liste u fail
- Generisanje izvestaja sa predhodnih turnira iz baze podataka
- Brisanje podataka iz baze (samo admin)
- Pomoc (O programu...)

Završni projekat

Na kraju projekta proizvod treba da omogući korišćenje od strane ucesnika takmicenja i od strane administratora. Da bi to omogućio projekat se zasniva na aplikaciji na koju treba obratiti najveću pažnju, ali i iz drugih pomoćnih delova:

- **Aplikacija**

Ovaj deo je glava celog projekta. Služi i učesnicima i administratoru. Treba da ima dva dela, jedan za učesnike i njihov kompleksni interfejs, a druga za isto to sa brisanjem podataka iz baze kada je to potrebno od strane administratora.

Prilikom instalacije aplikacije program će vas pitati za serijski broj, jednom i nikad više ukoliko unesete vezu licencu.

- **Baza podataka**

Kao što je gore spomenuto aplikacija će znati vase dosadašnje partije. Svi ovi podaci će se čuvati u MySQL bazi podataka na serveru, a aplikacija će moći da pristupa toj bazi. Zavisno da li ste korisnik ili admin ona će moći da upisuje podatke ili da ih briše.

- **Web stranica (izveštaj)**

Aplikacija može da iz baze podataka generise web stranicu.

Predpostavke i ograničenja

Aplikacija može da podrži najviše do 10 igrača.

Broj prvo odigranih utakmica za n igrača će biti $n/2$ ukoliko je n parno, u suprotnom $(n/2)+1$.

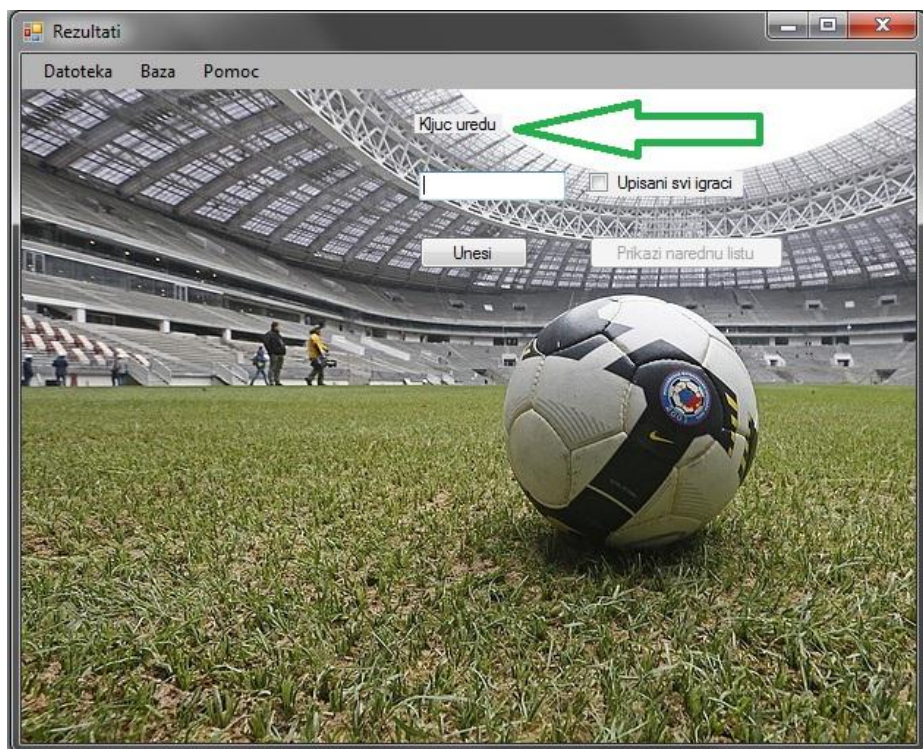
Kako koristiti aplikaciju?

U ovom odeljku ce biti konkretno objasnjenje kako treba koristiti aplikaciju I sta ona sve omogucava.

Prilikom prvog startovanja aplikacije pojavice se prozor u kojem trebate da unesete serijski kljuc koji ste dobili uz aplikaciju.



Nakon toga, ukoliko ste uneli validan kljuc, pojavice se ovakav prozor



Ukoliko iz 3 pokusaja ne unesete validan kljuc, mocicete samo da vidite kako izgleda aplikacija, bez ikakvih funkcionalnosti.

Pod pretpostavkom da je ključ uredan, imate na raspolaganju tri dela u meni traci.

Prvi je vezan za samo startovanje aplikacije

Datoteka/Unos igrača iz .txt fajla

Moguće je unos takmičara iz txt fajla.

Napomena: Iza imena poslednjeg takmičara ne bi smeo da bude nov red.

Datoteka/Upis rang liste u fail

Naravno, tek kada se formira konačna rang lista, odnosno svi igrači imaju različit broj poena je moguće zapamtiti na disk. Iduci put će biti samo dodato u taj fail, tako da nema potrebe da brinete da ćete rezultate predhodnog turnira izgubiti.

Drugi deo je vezan za bazu

Baza/Upis podataka

Naravno, tek kada se formira konačna rang lista, odnosno svi igrači imaju različit broj poena je moguće zapamtiti na server. Iduci put će biti samo dodato u tu bazu na serveru, tako da nema potrebe da brinete da ćete rezultate predhodnog turnira izgubiti.

Baza/Database →HTML

Če za sve podatke iz baze koji su do sada upisani generisati web stranicu.

Baza/Isprazni bazu

Samo administrator sa lozinkom može da briše podatke iz baze

Pomoc/O programu..

Daje neke osnovne informacije

Planiranje

Work Breakdown Structure

Projekat "Rang lista"

1. Inicijalizacija

- 1.1 Prikupljanje informacija o trzistu
- 1.2 Definisanje funkcionalnih specifikacija
- 1.3 Planiranje krajnjeg izgleda i skice

2. Baza podataka

- 2.1 Izrada modela baze
- 2.2 Kreiranje baze
- 2.3 Upis probnih podataka

3. Kreiranje aplikacije za PC

- 3.1.1 Dizajn strukture aplikacije
- 3.1.2 Dizajn algoritma aplikacije
- 3.1.3 Kreiranje pojedinačnih komponenti
- 3.1.4 Povezivanje komponenti
- 3.1.5 Testiranje dosadane aplikacije (komponentata)
- 3.1.6 Oblikovanje interfejsa

3.2 Povezivanje na bazu

- 3.2.1 Implementacija "Upiti u txt koje će softver koristiti"
- 3.1.7 Testiranje beta verzije aplikacije

4. Kreiranje Izvestaja - Web stranice

- 5.1 Definisanje kako treba da izgleda
- 5.2 Izrada HTML-a i CSS-a
- 5.4 Ubacivanje podataka
- 5.5 Dorada funkcionalnosti

5. Testiranje i dorada

- 6.1 Stavljanje u položaj prosečnog korisnika
- 6.2 Testiranje PC aplikacije
- 6.4 Pronalazjenje sigurnosnih rupa

6. Izrada dokumentacije

- 7.1 Kreiranje HELP-dokumentacije za PC app

Projekat: Rang lista

7.3 Kreiranje postojećeg dokumenta

7.4 Pregledanje dokumentacije