**Проект:**

Спорт на свежем воздухе

**Этап 1**

Спорт на свежем воздухе - это отличный способ поддерживать свое здоровье и физическую форму в любое время года. В Санкт-Петербурге есть множество мест, где можно заниматься спортом на открытом воздухе – футбольные поля, площадки с тренажёрами, теннисные корты, волейбольные и баскетбольные поля и т. д. Активное развитие спортивной инфраструктуры привлекает все больше и больше людей и, как ни странно, проблема заполненности площадок проявляется все сильнее и сильнее.

**Проблема:** нет никакого способа узнать о том, занята ли спортплощадка, кроме как прийти и посмотреть лично. Невозможно планировать посещение спортплощадок. Недобор или избыток игроков на полях для командных видов спорта – частое явление.

**Предлагаемое решение:** приложение, организующий очередь, условное бронирование полей (официально застолбить площадку за собой и запрещать другим пользоваться ею нельзя, но я решаю несколько другую проблему). Человек будет иметь возможность оставить запись о том, что он планирует воспользоваться спортплощадкой в конкретное время, что даст другим возможность оценить её загруженность путем просмотра расписания. Кроме того, игрокам будет предоставлена возможность объединяться в команды и координировать всю группу.

**Система мероприятий:** Люди, регулярно пользующиеся спортивной городской инфраструктурой, будут получать уведомления о проводимых мероприятиях – турниры и ремонтные работы.

**Партнерство со спортивными клубами**: Местные спортивные клубы (фитнес залы, коммерческие спортивные площадки, частные тренера) могут предоставлять свои ресурсы (площадки и услуги) и публиковать их в этой системе и взамен получать огласку/рекламу

**Список сущностей:**

Стержневые сущности:

1. *Пользователь (игрок)* - содержит информацию об игроке (ФИО, уровень игры, краткое описание) и контактную информацию;
2. *Спортивная площадка* – местоположение, виды спорта, в которые можно играть на конкретной спортплощадке;
3. *Команда* – содержит информацию о лидере команды, связана с сущностью *пользователь* отношением многие-ко-многим. Участники команды могут просматривать командное расписание;

Ассоциативные сущности:

1. *Запись (бронь)* – связывает игроков/команды и “забронированные” спортплощадки. Содержит информацию о дате и времени игры. Лидер команды может забронировать спорт площадку на команду, в таком случае в записи будут данные об играющей команде;
2. *Игрок-Команда­* – связывает конкретного игрока с конкретной командой. Игрок может числиться в нескольких командах*;*

Характеристические сущности:

1. *Вид спорта* – характеризует спортивную площадку. Связная с сущностью *спортивная площадка* отношением многие-ко-многим т. к. спортплощадки могут быть комбинированные/универсальные.

**Список ролей:**

* *Гость (не авторизованный пользователь)* – имеет возможность посмотреть расписание игр на поле/спортплощадке;
* *Игрок* – всё то же, что и *гость* + записываться в расписание, создавать или вступать в команды;
* *Лидер команд* – всё то же, что и *игрок* + “бронировать” поля на целую команду, управлять составом команды;
* *Администратор* – дополнение и редактирование списка спортивных площадок, ввод на ограничение (временное/количественное) на “бронирование” конкретных площадок, например не более 2 записей в неделю;