

POLITECHNIKA WROCŁAWSKA
WYDZIAŁ ELEKTRONIKI

KIERUNEK: INFORMATYKA
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIERIA SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH

PRACA DYPLOMOWA
INŻYNIERSKA

Platforma internetowa zrzeszająca zawodników
uprawiających amatorsko sporty zespołowe

Web platform for players practicing amateur
team sports

AUTOR:

Bartosz Pogoda

PROWADZĄCY PRACĘ:

dr inż. Marek Piasecki, Jednostka????

OCENA PRACY:

Opracował: Tomasz Kubik <tomasz.kubik@pwr.edu.pl>
Data: maj 2016



Szablon jest udostępniany na licencji Creative Commons: *Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach, 3.0 Polska*, Wrocław 2016.

Oznacza to, że wszystkie zawarte nim treści można kopiować i wykorzystywać do celów niekomercyjnych, a także tworzyć na ich podstawie utwory zależne pod warunkiem podania autora i nazwy licencjodawcy oraz udzielania na utwory zależne takiej samej licencji. Tekst licencji jest dostępny pod adresem: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>.

Spis treści

1. Wstęp	6
1.1. Wprowadzenie	6
1.2. Cel pracy	7
2. Istniejące rozwiązania	8
2.1. Facebook	8
2.2. Playarena.pl	8
2.3. SportsMatchMaker.com.au	8
3. Koncept	9
3.1. Baza drużyn	9
3.2. Baza obiektów sportowych	9
3.3. Wspomaganie poszukiwania rywali	9
3.4. Wspomaganie umawiania się na rozgrywkę	9
4. Projekt systemu	10
5. Architektura i technologie	11
6. Implementacja i działanie systemu	12
7. Walidacja	13
8. Perspektywy rozwoju	14
9. Podsumowanie	15
A. Instrukcja obsługi	16
B. Opis załączonej płyty CD/DVD	17

Spis rysunków

Spis tabel

Rozdział 1

Wstęp

1.1. Wprowadzenie

Sport jest aspektem towarzyszącym ludzkości od najdawniejszych czasów. Sprawność fizyczna była niezwykle ważną cechą już dla ludzi pierwotnych, dla których niejednokrotnie mogła ona być czynnikiem decydującym o przetrwaniu. W dalszych dziejach ludzkości duży wpływ na narodziny oraz rozwój kultury fizycznej miały starożytne państwa, które organizowały Igrzyska Sportowe.

Ewolucja sportu trwa nadal. Badania wykazują duży wpływ aktywnego trybu życia na zdrowie fizyczne oraz psychiczne człowieka. Aktywność fizyczna jest nieustannie promowana przez lekarzy oraz inne instytucje. Ogromny wpływ na popularyzację zdrowego trybu życia mają również wszelkie organizowane zawody sportowe, które są bardzo popularne w mediach.

Szczególną dziedziną sportu są sporty zespołowe, w których po za indywidualnymi zdolnościami zawodników, ogromne znaczenie ma współpraca. Umiejętność współdziałania w celu osiągnięcia wspólnego celu jest niezwykle istotną cechą, przydatną w wielu życiowych sytuacjach. Wiele sportów zespołowych swój fenomen opiera również na rywalizacji, która daje zawodnikom dodatkową motywację do samorozwoju.

Sporty zespołowe są od wielu lat promowane poprzez organizację dużych imprez takich jak Mistrzostwa Świata, Mistrzostwa Europy. Wraz z popularnością sportów zespołowych rośnie liczba osób, które uprawiają sporty zespołowe amatorsko¹. Osoby takie poprzez wspólną grę oraz rywalizację mogą poprawić swoją sprawność fizyczną aktywnie spędzając czas, jak również nawiązać nowe znajomości.

Popularyzacja aktywnego trybu życia w społeczeństwie stanowi motywację oraz uzasadnienie zapotrzebowania na rozwiązanie, które przy użyciu technologii dostępnych w dzisiejszych czasach, wspierałoby komunikację pomiędzy osobami uprawiającymi amatorsko sporty zespołowe.

W celu zapewnienia dużej dostępności rozwiązania bez względu na sprzęt oraz położenie użytkownika naturalnym wyborem jest umieszczenie platformy w Internecie, do którego dostęp ma znaczna większość populacji. Istniejące platformy internetowe takie jak Facebook, YouTube sukcesywnie wspomagają budowanie społeczności ludzi o wspólnych zainteresowaniach, w dużej mierze ze względu na swoją szeroką dostępność.

¹ Amatorsko czyli traktując sport jako hobby, dodatek do życia, a nie jego główny kierunek i źródło utrzymania

1.2. Cel pracy

Celem niniejszej pracy jest zaprojektowanie oraz implementacja prototypu platformy internetowej, która zrzeszałaby osoby uprawiające sporty zespołowe w sposób amatorski poprzez:

- utrzymywanie bazy drużyn,
- utrzymywanie bazy obiektów sportowych,
- wspomaganie poszukiwania rywali,
- wspomaganie umawiania się na rozgrywkę.

>TODO O tym że projekt ogólny a implementacja dla wybranej dziedziny a konkretnie koszykówki 3 na 3 która budzi co raz większe zainteresowanie i np będzie na igrzyskach olimpijskich. Wybór ze względu na popularność dyscypliny i brak dla niej istniejącego rozwiązania

Rozdział 2

Istniejące rozwiązania

W niniejszym rozdziale przedstawione zostaną wybrane z istniejących rozwiązań wspierających komunikację pomiędzy zawodnikami. Dla poszczególnych platform zostaną wyszczególnione ich główne założenia oraz funkcjonalności.

2.1. Facebook

O komunikacji umawianiu się poprzez grupy na facebooku - przykłady.

2.2. Playarena.pl

O playarena (<http://playarena.pl/corobimy>)

2.3. SportsMatchMaker.com.au

O Australijskim Sportsmatchmaker (<http://www.sportsmatchmaker.com.au/aboutus.aspx>)

Rozdział 3

Koncept

W niniejszym rozdziale ...

3.1. Baza drużyn

3.2. Baza obiektów sportowych

3.3. Wspomaganie poszukiwania rywali

3.4. Wspomaganie umawiania się na rozgrywkę

Rozdział 4

Projekt systemu

W niniejszym rozdziale ...

> Grupa docelowa, Wymagania funkcjonalne, Przypadki użycia, UML, ERD itp

Rozdział 5

Architektura i technologie

W niniejszym rozdziale ...

Rozdział 6

Implementacja i działanie systemu

Rozdział 7

Walidacja

Rozdział 8

Perspektywy rozwoju

Rozdział 9

Podsumowanie

Dodatek A

Instrukcja obsługi

Dodatek B

Opis załączonej płyty CD/DVD

Tutaj jest miejsce na zamieszczenie opisu zawartości załączonej płyty. Należy wymienić, co zawiera.