KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS

INFORMATIKOS FAKULTETAS

P175B015 PROGRAMŲ SISTEMŲ INŽINERIJA

FANTASY HOOPS

**Atliko:**

Marius Jurkėnas IFF-6/15

Donatas Kareckas IFF-6/15

Mantas Naidzinavičius IFF-6/15

Benas Nekrošius IFF-6/15

Paulius Prakapavičius IFF-6/15

Vilius Šapauskas IFF-6/15

**Priėmė:**

lekt. VALINČIUS Kęstutis

KAUNAS, 2018

**TURINYS**

[1. ĮVADAS 3](#_Toc506447822)

[1.1 Idėjos aprašas 3](#_Toc506447823)

[2. ORGANIZAVIMAS 4](#_Toc506447824)

[2.1 Paskaitų laikas 4](#_Toc506447825)

[2.2 Komandos nariai 4](#_Toc506447826)

[2.3 Projekto wiki 4](#_Toc506447827)

[2.4 Repozitorija 4](#_Toc506447828)

# PROJEKTO TIKSLAS

Žaidimas leis pasirinkti šią dieną žaidžiančius realius krepšininkus. Tai suteikts galimybę vartotojams domėtis apie NBA žaidėjus, jų pasirodymus per kelias paskutines varžybas, sekti kylančių žvaigdžių pasirodymus ir įrodyti savo, kaip NBA eksperto vardą.

# UŽDUOTIES ANALIZĖ

Komanda pasirinko kurti svetainę, kuri būtų responsive ir pritaikyta įvairiems įrenginiams. Toliau pasirinktos technologijos:

Frontend:

* React.js
* Bootstrap 4.0
* Webpack

Backend:

* ASP.NET
* EntityFramework
* IdentityCore
* Microsoft SQL Server 2017

# FUNKCINIAI REIKALAVIMAI

* Vartotojas turi galimybę kasdien išsirinkti 5 žaidėjus. Taip pat peržvelgti geriausiųjų žaidėjų bei vartotojų lentą. Redaguoti informaciją. Gali komentuoti, pamėgti naujienas.
* Sistema kasdien atnaujina žaidėjų sudėtis, nuotraukas, traumas, naujienas bei paskutinės nakties rezultatus.

# NEFUNKCINIAI REIKALAVIMAI

* Puslapis turi būti patogus ir lengvai prieinamas ant visų įrenginių.
* Sistema negali rodyti jokios privačios vartotojo informacijos kaip slaptažodis bet kuriuo momentu.

# PROJEKTO VALDYMO ĮRANKIS

JIRA:<https://getschwifty.atlassian.net/projects/FH?selectedItem=com.atlassian.jira.jira-projects-plugin:report-page>

# BACKLOG

# 

# 

# 

# PROJEKTO KODO SAUGYKLA

GitHub: <https://github.com/benNek/FantasyHoops>