

Opis projektu zaliczeniowego

Celem projektu jest stworzenie internetowego portalu turniejowego. Portal ma umożliwić użytkownikom przeprowadzenie turniejów w wybranej przez studentów dyscyplinie. Organizatorzy mogą ustalić czas i miejsce turnieju, limit zgłoszeń a także dodać loga sponsorów, natomiast zawodnicy mogą zgłaszać swój udział i wprowadzać wyniki przeprowadzonych spotkań.

Wymagania funkcjonalne

1. Każdy użytkownik musi najpierw zarejestrować się w systemie podając swoje dane osobowe (imię, nazwisko) oraz adres email (służący dalej jako login do systemu) i hasło. Po rejestracji, system wysyła wiadomość email na podany adres z linkiem potwierdzającym. Konto staje się aktywne dopiero w momencie, gdy użytkownik kliknie na link potwierdzający.
2. System umożliwia użytkownikom zalogowanie się (+ opcja *Zapomniałem hasła*).
3. Na stronie głównej mieści się lista zbliżających się turniejów (po 10 na stronę) z prostą wyszukiwarką (lista jest widoczna również dla użytkowników niezalogowanych).
4. Po kliknięciu na dany turniej pojawia się strona z podstawowymi informacjami (nazwa, dyscyplina, organizator, czas, mapka Google z lokalizacją, limit zgłoszeń, deadline na zgłoszenie, loga sponsorów, liczba zawodników rozstawionych) oraz możliwością zapisania się na dany turniej. Jeśli zalogowany użytkownik jest organizatorem danego turnieju, ma on również możliwość edycji informacji o turnieju.
5. Po wybraniu opcji zapisania się na turniej pojawia się widok pozwalający na wprowadzenie numeru licencji oraz aktualnego rankingu (użytkownicy niezalogowani są w tym momencie przekierowywani na stronę logowania). Zakładamy, że zarówno numer licencji jak i pozycja w rankingu muszą być unikatowe. Dla uproszczenia można przyjąć, że dane te nie podlegają weryfikacji przez organizatora.
6. Na turniej może się zapisać jedynie określona przez organizatora (limity) liczba zawodników.
7. Gdy upłynie termin napływania zgłoszeń, system losuje drabinkę turnieju rozstawiając wskazaną przez organizatora liczbę zawodników zgodnie z ich rankingiem. Sposób rozstawiania i losowania zawodników a także system rozgrywek ma być dostosowany do wybranej przez grupę dyscypliny.
8. Po losowaniu, drabinkę można podejrzeć na stronie turnieju. Od tej pory, zawodnicy mogą wprowadzać wyniki rozegranych spotkań. Dla uproszczenia można przyjąć, że wystarczy podać zwycięzcę danego pojedynku, przy czym obaj zawodnicy muszą niezależnie wskazać tę samą osobę. W razie konfliktu, oba wyniki są wycofywane i obaj zawodnicy mogą ponownie wskazać zwycięzcę.
9. Każde poprawne wprowadzenie wyniku spotkania skutkuje uaktualnieniem drabinki (tabeli wyników).
10. Drabinka musi być w jakiś sposób zwizualizowana (tekstowa lista zawodników nie wystarczy).
11. W każdej chwili można podejrzeć swoje zbliżające się spotkania oraz turnieje, na które użytkownik jest zarejestrowany.
12. Każdy użytkownik może zorganizować swój turniej. W tym celu musi wprowadzić wszystkie wymagane informacje. Nie można wstawiać turniejów z przeszłości.

Wymagania pozafunkcjonalne

- Architektura MVC
- Mechanizm ORM, ale w razie konieczności należy posłużyć się zapytaniem
- Nieodwracalne operacje wymagają dodatkowego potwierdzenia w postaci okna dialogowego
- Proszę pamiętać o wiązaniu zmiennych, walidacji danych, poprawnym zarządzaniu hasłami (proszę koniecznie zapoznać się z treścią artykułu <https://crackstation.net/hashing-security.htm>).
- Istotnym elementem oceny projektu będzie również rozwiązanie problemów wynikających ze współbieżnego dostępu do danych (np. limity uczestników, ustalanie wyników spotkań).

Uwagi

Na ocenę 5.0 studenci muszą zaprezentować kompletny, przemyślany i bezbłędny system. Projekt może również zostać zrealizowany w niepełnym zakresie. Wówczas maksymalna możliwa do uzyskania ocena jest obniżona zgodnie z poniższymi progami:

- 3.5 – Wymagania 1, 2, 3 (bez wyszukiwarki), 4, 12
- 4.0 – Wymagania na ocenę 3.5 + wymagania 5, 6, 7, 11
- 4.5 – Wymagania na ocenę 4.0 + wymagania 8, 9

Rozwiązanie projektu należy przedstawić prowadzącemu osobiście w terminie nieprzekraczającym:

- 30 czerwca 2016 – w przypadku gdy student musi wykonać projekt ze względu na nieobecności i nieoddane zadania,
- 12 września 2016 – w przypadku gdy student zmieścił się w limicie nieobecności i nieoddanych zadań.

Każdy tydzień spóźnienia skutkuje obniżeniem oceny o 0,5 stopnia. W przypadku wykrycia plagiatu obie grupy otrzymują ocenę 2.0, niezależnie od tego kto jest prawdziwym autorem projektu.