

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI  
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

# **Fotball-IT**

## **RAPORT DE ANALIZA**

**Februarie 2017**

- **Scopul aplicatiei**

Proiectul nostru consta intr-o aplicatie web care are ca scop cresterea performantelor echipelor de fotbal prin evaluarea antrenamentelor.

Aplicatia "Fotball-IT" doreste sa usureze munca antrenorilor si jucatorilor de fotbal prin faptul ca ofera o analiza completa si un profil personalizat pentru fiecare utilizator in parte. In acelasi timp, ofera simplitate in utilizare si gestionare.

Utilizatorii aplicatiei sunt de trei tipuri: antrenor echipa, jucator si administrator. Exista o interdependenta intre cele doua roluri (antrenor si jucator), astfel ca antrenorul poate sa vada statusul si progresul fiecarui jucator, iar jucatorul poate in orice moment sa isi vada progresul in echipa si forma lui actuala din viziunea antrenorului. Administratorul poate sa gestioneze situatia echipelor si sa asigneze un antrenor pentru echipa sa.

- **Aria de acoperire a aplicatiei**

Aplicatia noastra va fi web, pentru a putea fi la indemana jucatorilor atunci cand vor sa isi urmareasca performantele. Deoarece aplicatia noastra utilizeaza tehnica de gamification, implementam un sistem de progres si challenge-uri pentru a angrena cat mai mult utilizatorii pentru a-si indeplini scopul final, acela de a ajunge cat mai aproape de nivelul stabilit de antrenor la inceputul sezonului.

Aplicatia face parte din categoria celor sportive si doreste sa rezolve o problema de gestiune a antrenamentelor. Antrenorul impreuna cu jucatorii stabilesc obiective individuale la inceput de sezon, pe parcursul acestuia jucatorii pot vedea diferentele dintre situatia lor actuala si obiectivele stabilite, astfel incat acestia sunt motivati pentru a atinge performanta setata.

Aplicatia va avea o componenta: pregatire pe baza de antrenament. Pregatirea pe baza de antrenament presupune stabilirea unor obiective preliminare de catre antrenor si jucator inainte de pregatirea fizica, iar la final jucatorul isi va nota activitatea, in functie de implicarea si performanta din timpul antrenamentului. Acest raport pe care il primeste jucatorul la finalul pregatirii il poate influenta si motiva pe acesta, iar per total are un impact major in performanta jucatorului si valoarea lui.

Aplicatia nu garanteaza rezultate jucatorilor si nici titularizarea acestora in meciurile oficiale.

Antrenorul nu va avea posibilitatea de a schimba obiectivele pe termen scurt ale jucatorilor, ci doar a celor pe termen lung (la inceputul sezonului).

Aplicatia nu are ca scop oferirea de premii substantiale jucatorilor, ci doar incurajarea acestora pentru a atinge obiectivele setate.

- **Grupurile de interese**

Aplicatia se adreseaza antrenorilor si jucatorilor echipelor de fotbal care doresc o evidenta in timp real a performanelor acestora.

- Colectarea informatiilor

## 1. Metoda directa:

- Pentru colectarea informatiilor noastre am luat legatura direct cu un profesor de sport care antreneaza, de asemenea, si o echipa de fotbal. Acesta vrea ca aplicatia sa indeplineasca urmatoarele cerinte:
  1. Sa vada in orice moment attributele jucatorilor echipei sale si modul in care acestia evolueaza;
  2. Sa poata urmari in timp real statusul jucatorilor pentru a lua decizii asupra echipei de start intr-un anumit meci;
  3. Sa aiba o sectiune cu profilul jucatorului unde sunt specificate urmatoarele: nume, poza, pozitie in teren, evaluarea generala, attribute fizice si psihice, evolutia in timp
  4. Sa aiba o sectiune unde un jucator poate fi comparat cu restul echipei, sau cu alti jucatori din alte echipe;

## 2. Metoda indirecta:

- Site web cu statistici despre jucatori si echipe de club: [www.lpf.ro](http://www.lpf.ro). Site-ul nu interactioneaza direct cu jucatorul sau antrenorul, pe cand aplicatia noastra ofera interactiune in mod direct intre acestia.
- Jocul fifa - care ne ofera informatii utile despre attributele unui jucator, pozitia sa pe teren, incadrarea sa in echipa.
- Site web cu informatii despre echipele de fotbal in care se ofera statistici despre evolutia acestora pe perioada mai multor meciuri: <http://www.transfermarkt.co.uk/> , <http://www.flashscore.ro/>
- Existenta unei aplicatii de monitorizare a meciurilor de la Euro 2016, in care iti poti urmari parcursul echipei favorite.  
<http://www.profit.ro/profitul-tau/gadget-internet/uefa-euro-2016-official-app-o-aplicatie-obligatorie-pe-durata-campionatului-european-de-fotbal-15496789>

In urma consultarii surselor precizate mai sus au rezultat urmatoarele cerinte:

1. Aplicatia sa aiba mai multe sectiuni principale: home, meci, antrenament
2. Aplicatia trebuie sa cuprinda un profil de antrenor si un profil jucator
3. Aplicatia trebuie sa includa statistici si comparatii intre jucatori / echipe
4. Aplicatia sa trimita notificari in urma antrenamentelor si meciurilor jucatorilor si antrenorilor
5. Realizarea diferitelor topuri ale jocurilor (marcatori, km alergati, accidentari, cartonase)
6. Pe baza topurilor => grafice de performanta
7. Aplicatia sa realizeze transferuri intre echipe
8. Jucatorii/antrenorii sa poata accesa rapid datele dorite
9. Aplicatia trebuie sa ofere cote despre jucatori inainte de meci

10. Aplicatia trebuie sa ofere informatii despre meciul anterior dintre echipa antrenata si echipa adversa
11. Aplicatia afiseaza aranjarea in teren a echipelor inainte de un meci
12. Aplicatia afiseaza clasamentul campionatului in care este inscrisa echipa
13. Aplicatia afiseaza o lista cu rezultatele ultimelor meciuri jucate de catre echipa antrenata
14. In aplicatie poti vedea live detaliile meciului pe care il joaca echipa

## ● Interpretarea cerintelor

In urma cerintelor colectate si prezentate mai sus, am tras urmatoarele concluzii:

1. Sa vada in orice moment attributele jucatorilor echipei sale si modul in care acestia evolueaza - existenta in aplicatie a unei sectiuni se urmarire a evolutiei
2. Sa poate urmari in timp real statusul jucatorilor pentru a lua decizii asupra echipei de start intr-un anumit meci - inainte de pregatirea unui meci, informatiile despre echipa si jucatori sa fie afisate si interpretate pentru o buna decizie a antrenorului
3. Sa aiba o sectiune cu profilul jucatorului unde sunt specificate urmatoarele: nume, poza, pozitie in teren, evaluarea generala, attribute fizice si psihice, evolutia in timp
4. Sa aiba o sectiune unde un jucator poate fi comparat cu restul echipei, sau cu alti jucatori din alte echipe - va exista o lista din care antrenorul va putea alege 2 jucatori, iar attributele lor vor fi comparate, culorile predominante vor fi de partea celui mai bun dintre ei.
5. Aplicatia sa aiba mai multe sectiuni principale: home, meci, antrenament - se vor realiza sectiunile aferente pentru diferentierea fiecarei activitati in parte, avand functionalitati diferite
6. Aplicatia trebuie sa cuprinda un profil de antrenor si un profil jucator - vom crea doua roluri principale ale utilizatorilor, si anume: jucator si antrenor. Din aceasta diferentiere vor urma functionalitati diferite in functie de profil.
7. Aplicatia trebuie sa includa statistici si comparatii intre jucatori / echipe - vor exista sectiuni speciale in care se vor urmari performantele jucatorilor.
8. Aplicatia sa trimita notificari in urma antrenamentelor si meciurilor jucatorilor si antrenorilor - crearea unui sistem de notificari in functie de activitatea la care participa un jucator.
9. Realizarea diferitelor topuri ale jocurilor (marcatori, km alergati, accidentari, cartonase) - pe baza rezultatelor de la antrenamente si meciuri vom crea sectiuni pentru afisarea unor topuri de performanta.
10. Pe baza topurilor => grafice de performanta - vor exista grafice care vor impacta utilizatorul (acesta va putea alege intre mai multe tipuri de grafice)
11. Aplicatia sa realizeze transferuri intre echipe-in perioada transferurilor antrenorului va putea alege ce jucatori va pune pe lista de transferuri
12. Jucatorii/antrenorii sa poata accesa rapid datele dorite - timp de raspuns rapid la solicitarile utilizatorilor

13. Aplicatia trebuie sa ofere cote despre jucatori inainte de meci-fiecare jucator va avea o cota de a marca
14. Aplicatia trebuie sa ofere informatii despre meciul anterior dintre echipa antrenata si echipa adversa-o sectiune in care vom vedea statisticile ultimelor confruntari dintre cele 2 echipe
15. Aplicatia afiseaza aranjarea in teren a echipelor inainte de un meci-antrenorul va avea o rubrica numita "Formatie"-unde va alege tactica si formatia pentru meci, cat si formatia echipei adverse
16. Aplicatia afiseaza clasamentul campionatului in care este inscrisa echipa-va fi lansata o fereastră cu rezultatele si pozitia ocupata de fiecare echipa
17. Aplicatia afiseaza o lista cu rezultatele ultimelor meciuri jucate de catre echipa antrenata-va apare o fereastră cu ultimele rezultate obtinute de formatie
18. In aplicatie poti vedea live detaliile meciului pe care il joaca echipa -comentarii live-text si videoclipuri cu cele mai importante faze
19. Aplicatia trebuie sa ofere securitate din punct de vedere al accesului la resurse - jucatorul nu poate modifica attributele altui jucator, utilizatorii nelogati in aplicatie nu pot modifica datele
20. Jucatorul nu poate introduce date despre antrenament, daca cele introduse anterior nu au fost validate de catre antrenor
21. Aplicatia va verifica datele introduse de utilizatori, atat pe parte de interfata, cat si pe parte de server. Datele vor fi procesate inainte de adaugarea lor in baza de date

- **Prioritizarea cerințelor**

In urma graficului de prioritizarea cerintelor am obținut rezultatele prezentate in documentul Analiza-efort-impact.pdf

- **Specificații funcționale**

Am prezentat 2 cazuri de utilizarea a aplicatiei in documentele IP echipa 15 - Model caz de utilizare 1.doc si IP echipa 15 - Model caz de utilizare 2.doc

- **Specificații tehnice**

Am prezentat 2 scenarii de calitate a aplicatiei (cele mai importante) in documentele IP echipa - Model scenariu de calitate 1.doc si IP echipa - Model scenariu de calitate 2.doc.