

## Fotball - IT

1. Aplicatia trebuie sa ofere in orice moment attributele jucatorilor unei echipe si modul in care acestia evolueaza - existenta in aplicatie a unei sectiuni de urmarire a evolutiei
2. Aplicatia trebuie sa ofere o modalitate de a 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. Aplicatia trebuie 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. Aplicatia trebuie 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 trebuie 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 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.
8. 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.
9. Pe baza topurilor => grafice de performanta - vor exista grafice care vor impacta utilizatorul (acesta va putea alege intre mai multe tipuri de grafice)
10. 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
11. 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
12. Aplicatia nu permite jucatorului sa introduca date despre antrenament, daca cele introduse anterior nu au fost validate de catre antrenor
13. 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