**Specifikacija zahtjeva**

**Uvod**

* Svrha

Naš cilj je osmisliti aplikaciju za krajnjeg korisnika (klub - trenera kluba) kako bi i osobe s manjim informatičkim predznanjem znali upravljati njome a isto tako bi olakšala posao treneru nekog nogometnog kluba da vodi svu evidenciju koja mu treba. Naša aplikacija bi trebala udovoljavati svim osnovnim potrebama koje bi neki klub, trener mogao imati.

* Opseg

Aplikacija će biti izrađena pomoću .NET tehnologije. To je aplikacija za trenere preko koje oni unose timove, ažuriraju timove, imaju pregled statistike, ažuriraju statistiku, unose utakmice i rezultate utakmica, planiraju trening i objavljuju skupštine, unose igrače. Dakle, naš tim želi izraditi funkcionalnu aplikaciju koja će omogućiti treneru da vodi na jednom mjestu ima sve potrebne podatke o klubu kojeg vodi.

Tehnologije koje ćemo koristiti za izradu projekta:

• .NET(C#)

• Visual Studio 2012

• MySQL DBMS

• MySQL Workbench

• Visual Paradigm

• MS Project

• MS Office (Word)

• Github

* Reference

Specifikacija Poglavlje 2 ovog dokumenta je izrađeno prema:

IEEE Std 830-1998

* Pregled

Specifikacija zahtjeva je organizirana u tri dijela: uvod, ukupni opis i specifični zahtjevi, te je rađena prema IEEE specifikaciji. Neke kategorije iz norme (definicija, akronima) nisu sadržane u ovome dokumentu.

**Ukupni opis**

* Perspektiva proizvoda

Naša aplikacija je orijentirana prema treneru u nekom nogometnom klubu. Pretpostavljavamo da će se aplikacija izvoditi na računalu na kojem se nalazi Microsoft Windows operacijski sustav.

Što se tiče hardverskih zahtjeva preporučena minimalna konfiguracija je:

• Procesor: 1000MhZ

• Ram: 512MB

• Tvrdi disk: 2 GB slobodnog prostora

Programski zahtjevi aplikacije su:

• Microsoft Windows operacijski sustav (Win XP, Win7)

• Microsoft Windows .NET Framework 4.0

* Funkcija proizvoda

Funkcionalnosti koje ćemo implementirati u aplikaciji:

1. Prijava trenera

* Planer

Planiranje treninga

Objava skupština

* Pregled igrača

Unos igrača

* Pregled timova

Unos timova

Ažuriranje timova

* Statistika igrača

Ažuriranje

Pregled

* Pregled utakmica

Unos utakmica

Unos rezultata utakmica

* Karakteristike korisnika

Korisnik mora imati osnovna znanja iz informatike, ali ne treba znati način na koji je sama aplikacija implementirana jer mu to nije potrebno za svakodnevni rad s aplikaicjom. Smatramo da će svakodnevni rad sa samom aplikacijom biti vrlo jednostavan i da krajnjem korisniku neće trebati puno vremena da se privikne na aplikaciju. Nije ju teško koristiti te je prilagođena da bude što jednostavnija u samoj primjeni.

* Prepreke

Prepreka korištenju može biti neki alternativni operacijski sustav poput Linux/Unix, BSD, OSX jer je apliacija napisana u .NET arhitekturi koja je trenutno podržana od strane Microsoft Windows operacijskih sustava. Ili druga prepreka bi mogla biti ta da je korisnik/trener skroz informatički nepismen i nije obučen za nikakav rad na računalu.

**Specifični zahtjevi**

Kao što je već bilo navedeno, to je poznavanje minimalnog rada na računalu, minimalna konfiguracija hardvera i programski zahtjevi aplikacije.