SVEUČILIŠTE U ZAGREBU FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE VARAŽDIN

Tomislav Dorić	
Tomislav Kačmarčik	
Valentina Magdić	
Tihana Poljak	
Dario Rebrović	

APLIKACIJA ZA NOGOMETNI KLUB

Projekt iz kolegija Programsko inženjerstvo

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE VARAŽDIN

Tomislav Dorić, 39183/10-R
Tomislav Kačmarčik, 40588/11-R
Valentina Magdić, 38198/09-R
Tihana Poljak, 39212/10-R
Dario Rebrović, 39221/10-R

APLIKACIJA ZA NOGOMETNI KLUB

Projekt iz kolegija Programsko inženjerstvo

Nositelj kolegija:

Prof. dr.sc. Vjeran Strahonja

Mentor:

Ivan Švogor, mag.inf.

Varaždin, rujan 2014.

Sadržaj

1.	Upı	ute za rad s aplikacijom	. 1
	1.1.	Forma za prijavu	. 1
		Glavna forma	
		Forma Igrači	
		Forma Timovi	
		Forma Utakmice	
		Forma Planer	
		Forma Statistika	
	1.8.	Forma Izvještaji	. 1



1. Upute za rad s aplikacijom

1.1. Forma za prijavu

Prije pristupanja samoj aplikaciji potrebno se prijaviti sa koriničkim imenom i lozinkom. Forma za prijavu je prikazana na slici 1.1.1. Ukoliko je korisnik unio dobre podatke, dobiva poruku o uspješnom prijavljivanju u aplikaciju. Isto tako, ako je neki od podataka krivo unesen, korisnik će biti obaviješten o tome porukom.



Slika 1.1.1. Forma za prijavu

1.2. Glavna forma

Nakon uspješne prijeve, prikazuje se glavna forma aplikacije (slika 1.2.1). Korisnik može odabrati sljedeće opcije: Igrači, Timovi, Utakmice, Planer, Statistika, Izvještaji, Help. Opcija Help se otvara prilikom pritiska na gumb "Help" ili pristiska tipke "F1" na tipkovnici. Ostale opcije će biti objašnjene u nastavku.

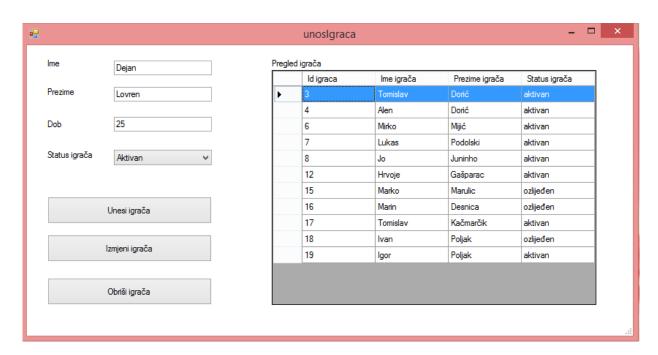




Slika 1.2.1 Glavna forma

1.3. Forma Igrači

Prilikom pritiska na opciju Igrači otvara se forma prikazana na slici 1.3.1. Kad se forma učita sa desne strane su prikazani svi dosad unešeni igrači u bazi. Na slici je prikazan primjer unosa novog igrača u formu.



Slika 1.3.1. Forma Igrači

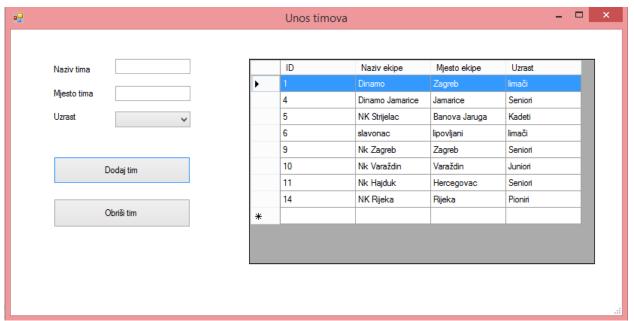


Kako bi igrač bio uspješno unesen u bazu potrebno je unijeti sve podatke, odnosno njegovo ime, prezime, dob i odabrati status igrača, te nakon toga pritisnuti gumb "Unesi igrača". Nakon što je igrač uspješno unesen prikazuje se poruka o unosu, a također, novi igrač je odmah vidljiv na desnoj strani forme. Ova forma služi i za brisanje igrača. To se radi tako da se pritisne sa desne strane forme igrač kojeg želimo obrisati, te se pritisne potrebni gumb.

1.4. Forma Timovi

Prilikom pritiska na opciju Timovi otvara se forma prikazana na slici 1.4.1. Kad se forma učita sa desne strane su prikazani svi dosad unešeni timovi u bazi. Na slici je prikazan primjer unosa novog tima u formu.

Kako bi tim bio uspješno unesen u bazu potrebno je unijeti sve podatke, odnosno ime tima, mjesto tima i uzrast igrača, te nakon toga pritisnuti gumb "Dodaj tim". Nakon što je tim uspješno unesen prikazuje se poruka o unosu, a također, novi tim je odmah vidljiv na desnoj strani forme. Ova forma služi i za brisanje timova. To se radi tako da se pritisne sa desne strane forme tim kojeg želimo obrisati, te se pritisne potrebni gumb.

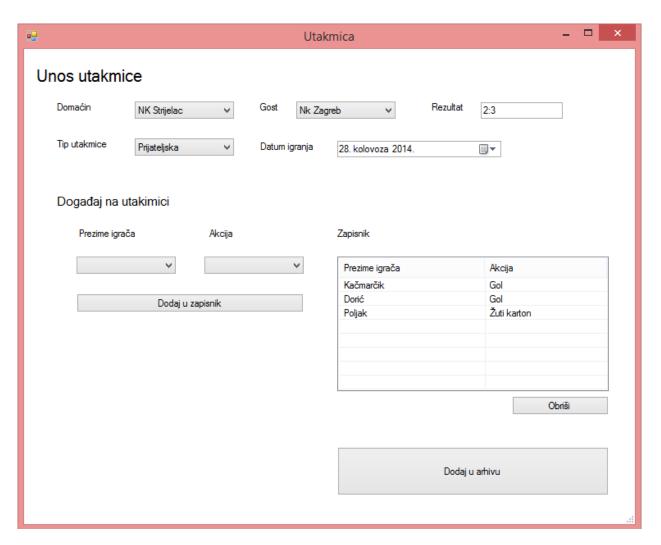


Slika 1.4.1. Forma Timovi



1.5. Forma Utakmice

Kod opcije Utakmice unosi se odigrana utakmica. U padajućim izbornicima se odabiru timovi koji su igrali utakmicu, domoćin i gost, zatim se unosi odigrani rezultat, odabire se tip utakmice (kup, prijateljska, prvenstvo, europska liga i liga prvaka) i na kraju datum igranja iste. Ukoliko se na utakmici dogodila neka od akcija (gol, žuti karton, crveni karton, autogol) tada se to odabire putem padajućih izbornika, tako da se odabere igrač i akcija koju je on napravio što se klikom na gumb "Dodaj u zapisnik" doda u privremeni zapisnik. U slučaju da je nešto krivo uneseno u zapisnik, može se obrisati putem gumba "Obriši". Nakon unesenih svih podataka (događaj na utakmici je opcionalan, ovisno je li se koja akcija dogodila na utakmici) korisnik pritiskom na gumb "Dodaj u arhivu" sprema unesenu utakmicu. Na slici 1.5.1. je prikazan primjer popunjavanja forme Utakmica.

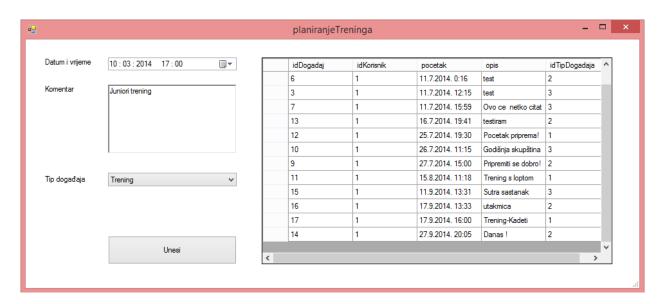


Slika 1.5.1. Forma Utakmice



1.6. Forma Planer

Prilikom odabira opcije Planer otvara se nova forma za unos novih događaja u planer, a također je sa desne strane prikazan trenutni popis događaja. Potrebno je unijeti datum i vrijeme događaja, napisati kratak komentar o budućem događaju te odabarti iz padajućeg izbornika tip događaja. Nakon što su unešeni svi podaci i pritisnut je gumb "Unesi" sa desne strane se taj novi događaj unosi u planer prema datumu. Na slici 1.6.1. prikazan je primjer popunjavanja planera.

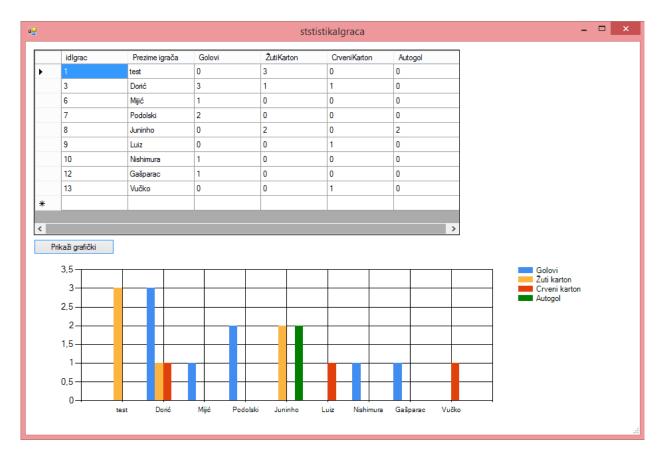


Slika 1.6.1. Forma Planer



1.7. Forma Statistika

U nastavku je prikazana slika forme Statistika (slika 1.7.1.) na kojoj se grafički prikazuje koliko je koji od igrača dao golova, autogolova, dobio žutih i crvenih kartona. Također, ti podaci su vidljivi i u tablici iznad grafa.



Slika 1.7.1 Forma Statistika



1.8. Forma Izvještaji

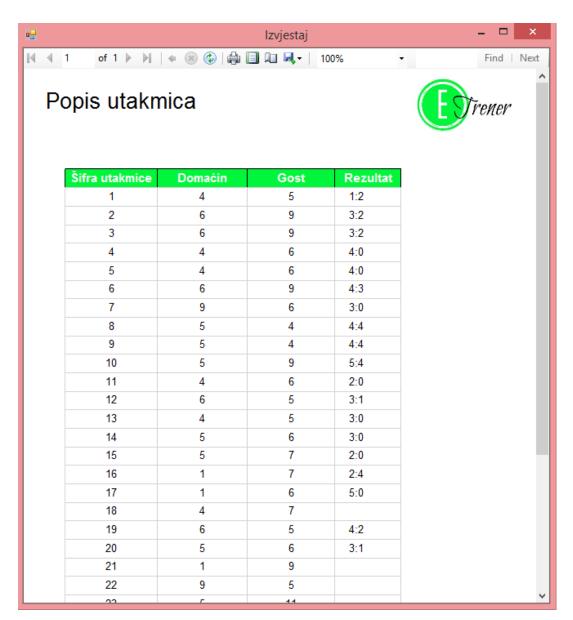
Za odabir izvještaja je potrebno u glavnoj formi kliknuti na "Izvještaji", te potom odabrati željeni izvještaj. Ta korak je prikazan na slici 1.8.1.



Slika 1.8.1. Izbor izvještaja



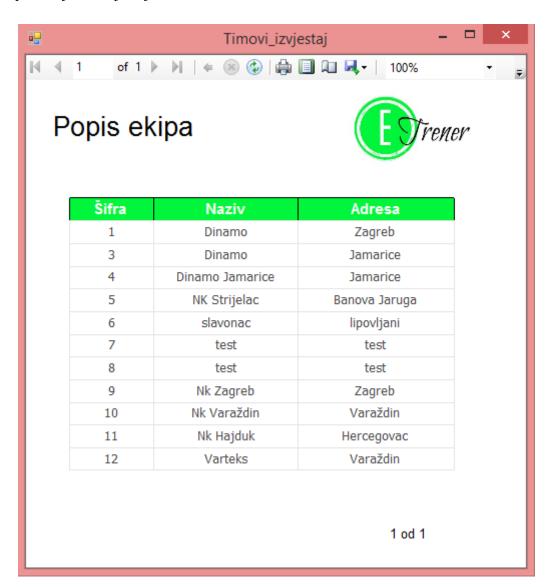
Ako želimo vidjeti izvještaj o svim utakmicama iz baze onda odabiremo prvu opciju. Nakon odabira prikazuje se izvještaj kao na slici 1.8.2.



Slika 1.8.2. Izvještaj utakmica



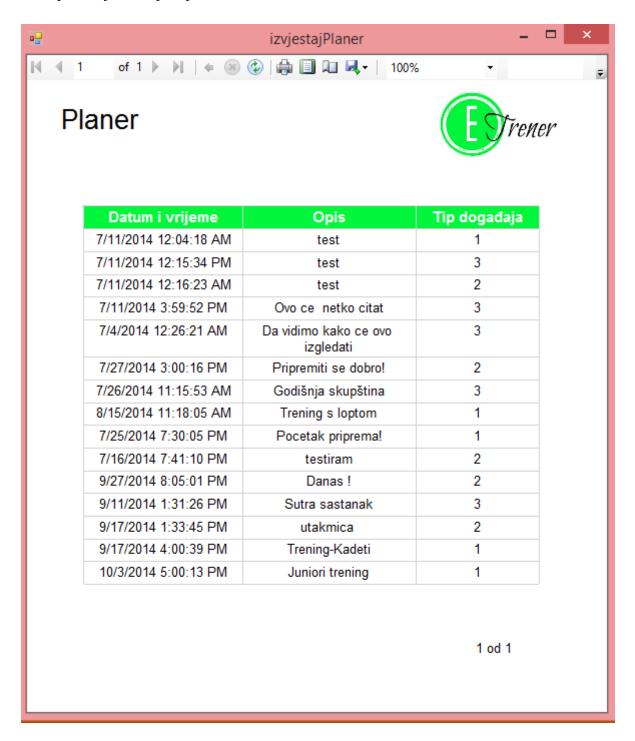
Ako želimo vidjeti izvještaj o svim utakmicama iz baze onda odabiremo prvu opciju. Nakon odabira prikazuje se izvještaj kao na slici 1.8.3.



Slika 1.8.3. Izvještaj timova



Ako želimo vidjeti izvještaj o svim utakmicama iz baze onda odabiremo prvu opciju. Nakon odabira prikazuje se izvještaj kao na slici 1.8.4.



Slika 1.8.4. Izvještaj planera