
eTurniej

Specyfikacja wymagań na zajęcia z Inżynierii oprogramowania

Autorzy: Michał Kempka 105256, Jaras Łojka 114816, Kamil Sobczak 109698, Kamil Walkowiak 109714

1. Idea i zakres systemu

System ma wspierać organizację drużynowego turnieju w „Warmachine & Hordes”. Będzie on automatyzował proces przeprowadzania tego typu turniejów zwalniając organizatorów z czynności takich jak sporządzanie zestawień wyników.

2. Środowisko biznesowe

Aktorzy:

- input specialist (w skrócie oznaczany jako IS);
- organizator.

Program nie będzie przeznaczony do współpracy z innymi zewnętrznymi systemami.

3. Wymagania funkcjonalne

Input specialist:

PC01: Wprowadzanie i modyfikacja wyników (H).

Organizator:

PC02: Prezentacja wyników gier i parowań (M).

PC03: Utworzenie turnieju (H).

PC04: Załadowanie turnieju (H).

PC05: Zapisanie turnieju (H).

PC06: Rozpoczęcie turnieju (H).

PC07: Dodawanie graczy i drużyn (H).

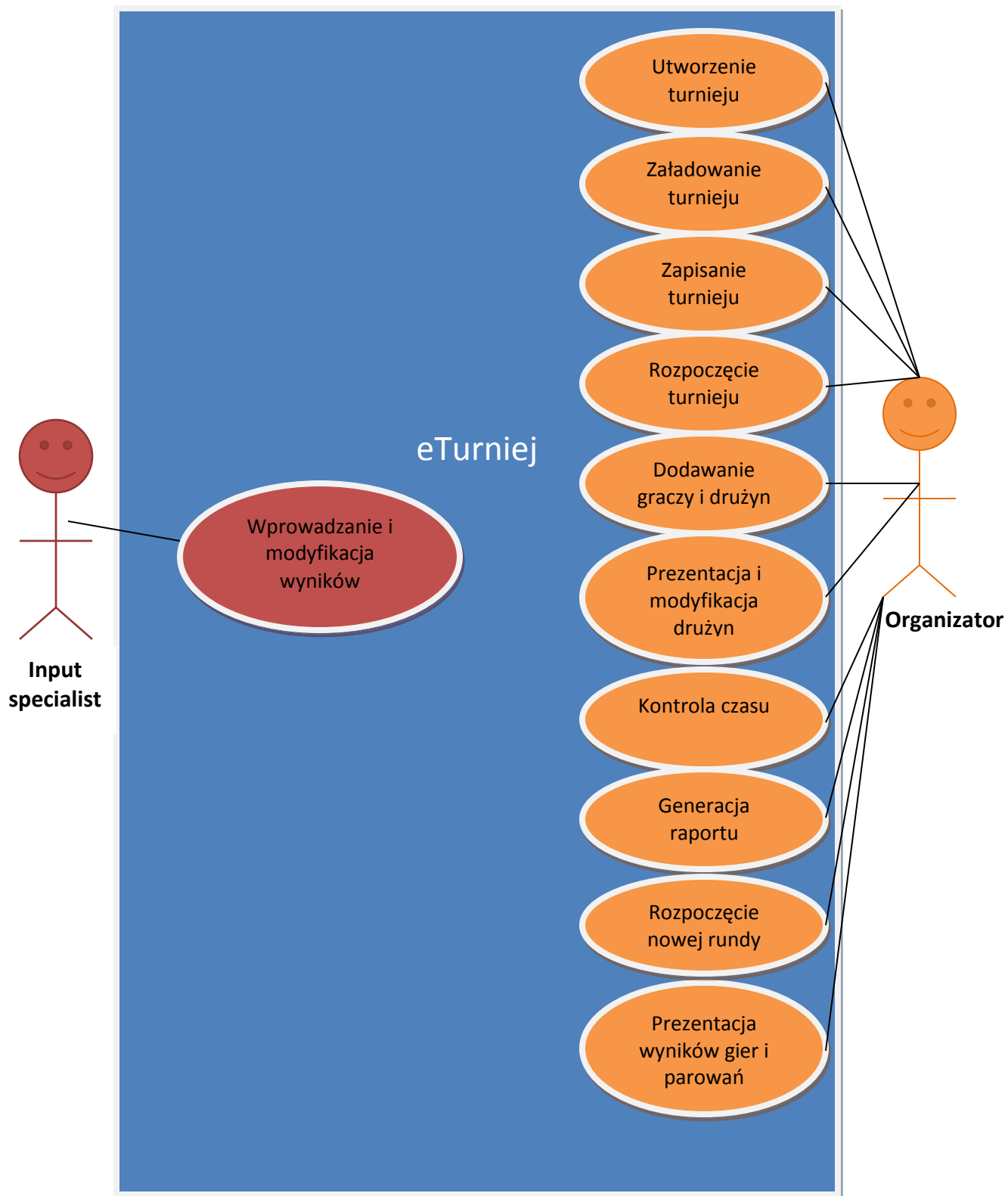
PC08: Prezentacja i modyfikacja drużyn (M).

PC09: Kontrola czasu (L)

PC10: Generacja raportu (L).

PC11: Rozpoczęcie nowej rundy (H).

4. Diagram przypadków użycia



5. Przypadki użycia

| |
|---|
| Przypadek użycia: PC01: Wprowadzanie i modyfikacja wyników |
| Aktorzy: Input specialist |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none">1. IS wybiera turę.2. System prezentuje turę.3. IS wybiera grę.4. System prezentuje grę umożliwiając modyfikację wyników.5. IS wybiera pary graczy.6. IS wprowadza wyniki.7. IS zatwierdza wprowadzone wyniki.8. System aktualizuje stan turnieju. |
| Rozszerzenia: |
| 3A, 5A, 6A: IS chce powrócić do menu głównego: <ol style="list-style-type: none">1. IS wybiera opcję powrotu.2. System wyświetla menu główne.3. Koniec przypadku użycia. 6B: IS chce odrzucić wprowadzone wyniki: <ol style="list-style-type: none">1. IS wybiera opcję anulowania wprowadzonych zmian.2. System wyświetla poprzedni widok.3. Koniec przypadku użycia. |

| |
|--|
| Przypadek użycia: PC02: Prezentacja parowań |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none">1. Organizator przechodzi do widoku bieżącej rundy.2. Organizator wybiera opcję prezentacji parowań.3. System wyświetla w efektowny sposób parowania drużyn dla bieżącej rundy na osobnym ekranie. |
| Rozszerzenia: |
| BRAK |

| |
|--|
| Przypadek użycia: PC03: Utworzenie turnieju |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none">1. Organizator wybiera opcję utworzenia turnieju.2. System wyświetla widok tworzenia nowego turnieju.3. Organizator wprowadza dane na temat turnieju.4. Organizator akceptuje wprowadzone dane. |

| |
|--|
| 5. System tworzy plik turnieju. |
| Rozszerzenia: |
| 1A, 3A, 4A: Organizator chce powrócić do menu głównego: <ul style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję powrotu. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia. |

| |
|---|
| Przypadek użycia: PC04: Załadowanie turnieju |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: <ul style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję załadowania turnieju. 2. System wyświetla widok wybierania plików. 3. Organizator wybiera plik turnieju. 4. System wyświetla załadowany turniej. |
| Rozszerzenia: |
| 3A: Organizator wybiera plik o niepoprawnym formacie: <ul style="list-style-type: none"> 1. System wyświetla komunikat o błędzie. 2. System wyświetla poprzedni widok. 3B: Organizator rezygnuje z wyboru pliku: <ul style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję anulowania otwarcia pliku. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia. |

| |
|--|
| Przypadek użycia: PC05: Zapisywanie turnieju |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: <ul style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję zapisywania turnieju do pliku. 2. System pyta o nazwę pliku do zapisania. 3. Użytkownik wprowadza nazwę pliku do zapisania. 4. System generuje dane w formacie nadającym się do zapisu 5. System zapisuje wygenerowane dane do pliku. 6. System wyświetla komunikat o rezultacie zapisu. |
| Rozszerzenia: |
| |

| |
|---|
| Przypadek użycia: PC06: Rozpoczęcie turnieju |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję rozpoczęcia nierozpoczętego turnieju. 2. System sprawdza kompletność danych. 3. System sprawdza, czy liczba drużyn jest parzysta. 4. System inicjalizuje struktury odpowiedzialne za przechowywanie stanu gry. 5. System generuje parowanie dla nowej rundy. 6. System umożliwia modyfikowanie wyników nowej rundy oraz wyświetlanie parowań. |
| Rozszerzenia: |
| <p>2A: System stwierdza niekompletność danych:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. System wyświetla komunikat o niekompletności wprowadzonych danych. 2. System wraca do poprzedniego widoku. <p>3A: System stwierdza nieparzystą liczbę drużyn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. System dodaje 1 "sztuczną" drużynę, aby móc przeprowadzić parowanie. 2. Przejdź do punktu 4. |

| |
|---|
| Przypadek użycia: PC07: Dodawanie graczy i drużyn |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję edycji drużyn. 2. System wyświetla drużyny. 3. Organizator wybiera opcję dodania drużyny. 4. System wyświetla widok dodania nowej drużyny. 5. Organizator wypełnia dane drużyny i graczy. 6. Organizator akceptuje wprowadzone zmiany. 7. System sprawdza poprawność kompletność wprowadzonych danych 8. System zapisuje nową drużynę. |
| Rozszerzenia: |
| <p>3A, 4A: Organizator chce powrócić do menu głównego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję powrotu. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia. <p>6B: Organizator chce odrzucić wprowadzone zmiany:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję anulowania wprowadzonych zmian. 2. System wyświetla poprzedni widok. 3. Koniec przypadku użycia. <p>7A: System wykrywa niekompletność danych:</p> |

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. System wyświetla komunikat o niekompletności wprowadzonych danych.2. Powrót do kroku 5. |
|---|

| |
|--|
| Przypadek użycia: PC08: Prezentacja i modyfikacja drużyn |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: <ol style="list-style-type: none">1. Organizator wybiera widok drużyn.2. System wyświetla listę drużyn3. Organizator wybiera drużynę do prezentacji.4. System wyświetla informację o wybranej drużynie. |
| Rozszerzenia: |
| 3A: Modyfikacja drużyny: <ol style="list-style-type: none">1. Organizator wybiera drużynę do modyfikacji.2. System wyświetla widok w drużyny z możliwością modyfikacji.3. Organizator wprowadza zmiany.4. Organizator wychodzi z widoku modyfikacji drużyny.5. System zapisuje wprowadzone zmiany. |

| |
|---|
| Przypadek użycia: PC09: Kontrola czasu |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: <ol style="list-style-type: none">1. Organizator wybiera opcję rozpoczęcia odliczania czasu.2. Program zaczyna odliczanie czasu.3. Po upływie określonej ilości czasu, zmienia się sposób jego prezentacji.4. Po upływie czasu przeznaczanego na rundę, wyświetla się komunikat. |
| Rozszerzenia: |
| 2A, 3A: Organizator pauzuje czas <ol style="list-style-type: none">1. Organizator wybiera opcję spauzowania odliczania czasu2. System przestaje odliczać czas, aż do momentu wybrania opcji o ponownym jego odliczaniu.3. Organizator wybiera opcję ponownego odliczania czasu.4. Koniec przypadku użycia. |
| 2B, 3B: Organizator restartuje czas <ol style="list-style-type: none">1. Organizator wybiera opcję restartu czasu2. System restartuje licznik3. System wyświetla poprzedni widok.4. Koniec przypadku użycia. |

| |
|---|
| Przypadek użycia: PC10: Generacja raportu |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję generacji raportu. 2. System prezentuje opcje raportu. 3. Użytkownik wybiera opcje, które mają być zawarte w raporcie. 4. Użytkownik potwierdza wybrane opcje. 5. System prosi o wprowadzenie ścieżki do zapisu raportu. 6. Użytkownik wprowadza ścieżkę. 7. Użytkownik potwierdza wybór ścieżki. 8. System generuje raport do żądanej. |
| Rozszerzenia: |
| |

| |
|--|
| Przypadek użycia: PC11: Rozpoczęcie nowej rundy |
| Aktorzy: Organizator |
| Scenariusz Główny: |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator wybiera opcję rozpoczęcia nowej rundy 2. System sprawdza kompletność danych. 3. System aktualizuje struktury odpowiedzialne za przechowywanie stanu gry. 4. System generuje parowanie dla nowej rundy. 5. System umożliwia modyfikowanie wyników nowej rundy oraz wyświetlanie parowań. |
| Rozszerzenia |
| 2A: Dane są niekompletne <ol style="list-style-type: none"> 1. System pyta, czy organizator chce kontynuować. 2a. Organizator potwierdza kontynuację. 3a. Przejdź do punktu 3. 2b. Organizator zaprzecza. 3b. Powrót do poprzedniego widoku. |

6. Opowieści użytkowników

Input specialist chciałby łatwo i wygodnie wprowadzać dane.

Organizator chciałby mieć łatwy wgląd i możliwość modyfikacji danych drużyn i uniezależnić system parowania.