

Wymagania pozafunkcjonalne

Identyfikator	NFR01
Opis	Aplikacja powinna działać na systemach Windows i Linux
Kategoria	Kompatybilność
Priorytet	M

Identyfikator	NFR02
Opis	Zegar wyświetlający czas rundy powinien być widoczny cały czas i zmieniać kolor na czerwony pięć minut przed końcem.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	L

Identyfikator	NFR03
Opis	Po skończeniu odliczenia czasu dla rundy program powinien zasygnalizować to odtworzeniem kilkusekundowego dźwięku.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	L

Identyfikator	NFR04
Opis	Ekran parowania drużyn powinien umożliwiać tryb pełnoekranowy i przewijanie.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	M

Identyfikator	NFR05
Opis	Zdjęcia drużyn wyświetlane w ekranie parowania powinny być umieszczone na kontrastujących (ze sobą) tłach: po lewej jeden kolor, po prawej inny.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	L

Identyfikator	NFR06
Opis	Nazwy w kodzie powinny być konstruowane zgodnie z konwencją nazewnictwa Javy opublikowaną przez Sun Microsystems.
Kategoria	Łatwość utrzymania
Priorytet	M

Identyfikator	NFR07
Opis	Komentarze i nazwy w kodzie powinny być w języku angielskim.
Kategoria	Łatwość utrzymania
Priorytet	M

Identyfikator	NFR08
Opis	Program powinien umożliwiać wycofanie wyników ostatnio wprowadzonej rundy.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	H

Identyfikator	NFR09
Opis	Czcionki w programie powinny być jasne, a tła ciemne.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	H

Identyfikator	NFR10
Opis	System powinien umożliwiać zapisanie turnieju i nadpisanie już istniejącego pliku przy użyciu kombinacji klawiszy Ctrl+S.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	M

Identyfikator	NFR011
Opis	Program powinien prosić o potwierdzenie wyjścia z programu bez zapisania stanu.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	M

Identyfikator	NFR012
Opis	W przypadku nieparzystej ilości drużyn dodana zostaje sztuczna drużyna, która automatycznie będzie grać z ostatnią drużyną i przegrywać wszystkie gry 0:3 bez punktów.
Kategoria	Użyteczność
Priorytet	H