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 nazewniczą 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 |