Документ о границах курсового проекта

Тема: Футбольный менеджер

Программа будет позволять хранить и обрабатывать информацию о футбольных турнирах.

Программа будет обрабатывать следующие данные:

1. Информация о команде
2. Информация об отдельных членах команды
3. Результаты сыгранных игр
4. Сетка турнира

**В информации о команде будет доступно следующее:**

- Общая информация о команде (город/клуб/год создания и т.д.);

- Состав команды;

- Информация о проведенных командой играх;

**В информации об отдельных членах команды будет доступна следующая информация:**

- Общая информация об игроке (год рождения/ клуб и т.д.);

- Информация о игровых характеристиках члена команды (тип/ кол-во голов/ нарушений и т.д.);

**В информации о сыгранных играх будет доступна следующая информация:**

- Название команд

- Счет

- Аналитическая информация об игре (удары, нарушения, время владения мячом, место проведения чемпионата, дата и время, тип матча)

Основной задачей программы является сбор аналитических данных во время проведения футбольного турнира. Занесенная информация об игре будет так же присваиваться как к команде(кол-во сыгранных игр / побед), так и к отдельным ее участникам (гол / нарушение). Тем самым будет возможным анализировать не только отдельную игру, но и результаты команды в турнире, а так же результаты игроков в отдельности. Программа будет хранить в себе сетку турнира, при этом эта сетка может быть определена пользователем, так и сгенерирована системой. Пользователь, используя фильтры, сможет найти список всех вратарей, нападающих, защитников, посмотреть информацию о уже проведенных играх или о проведенных ранее турнирах (если такая информация будет храниться).

**Основные сценарии работы с программой**

При запуске программы будет отображаться основное окно, где будут представлены следующие варианты работы с программой:

* Информация о команде.

1. Создание новой команды. При выборе этого варианта пользователь перейдет к окну внесения общей информации, затем, при желании, к занесению информации о каждом члене команды.
2. Редактирование уже имеющейся команды. Аналогично первому варианту, только работа будет происходить с уже созданной командой, информация о которой могла быть частично или не полностью заполнена.
3. Просмотр информации о команде. В этом пункте пользователь сможет просмотреть ранее занесенную информацию о команде и о отдельных ее членах.

* Таблица турнира. При переходе к этой вкладке пользователь может посмотреть уже имеющуюся таблицу или создать новую.

1. Таблица еще не создана. Создание таблицы может проходить вручную (пользователь вносит изначальный распорядок игр среди команд) или автоматически (таблица генерируется из выбранных для турнира команд). В любом случае, для создания таблицы должны быть созданы команды, поэтому пользователь будет выбирать из уже имеющихся команд, либо, если информация необходимой команде в программе отсутствует, пользователю будет необходимо ввести только название и команда будет создана(позднее можно будет править информацию о новой команде).
2. Таблица уже создана. В данной таблице пользователь может узнать не только общий ход турнира, но и будет иметь возможность перехода к просмотру информации о играх и о командах.

* Информация о игре. Информацию об игре можно узнать как из таблицы турнира, так и воспользовавшись поиском, где пользователь должен будет ввести название команд и дату, либо по отдельности первое или второе. При занесении информации об игре пользователю будет предоставлено 2 варианта работы с программной:

1. Занесение данных в режиме «реального времени», т.е. в открывшемся окне пользователь будет вносить с клавиатуры в необходимые поля данные, либо используя кнопки./так же используя кнопки будет возможно засекать время владения мячом, для этого пользователю будет необходимо нажимать, например, клавиши 1 и 2, где нажатие 1 – переход мяча к команде 1, а 2 – к команде 2. Для примера разберем ситуацию. Мяч перешел к команде 1 – пользователь нажимает клавишу 1, затем игрок команды 2 забрал его – нажатие клавиши 2. Игрок из команды 1 нарушает правила, пользователь выбирает из списка команды 1 члена команды, ставит пометку возле его имени и нажимает кнопку, допустим, «желтая карточка», при этом данная информация будет занесена не только в информацию о игре, но так же и к информации о игроке в отдельности и т.д..
2. Занесение уже имеющихся данных. Пользователю будет доступно ввести уже известные данные о игре в соответствующие поля.

Так же, для наиболее удобной и быстрой работы пользователя с программой, при поиске необходимой информации (об играх, командах, или отдельных игроках) будут разработаны фильтры, с помощью которых можно будет найти как и общую информацию, так и информацию на интересующий период, например, узнать список имен всех вратарей на момент интересующего турнира.