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 доступна следующая информация:**

- 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 и т.д.)

Дополнительными атрибутами игры является дата проведения, тип соревнования.

Раздел «Аналитическая информация» следует проработать, определит тот минимум, что поддерживает данная версия приложения. Отметим, что удары, нарушения и т.п. являются не атрибутами игры, а атрибутами команд и игроков. Другое дело, что необходимо предусмотреть связь между этими объектами. Должны, в частности, быть решены вопросы уникальной идентификации взаимодействующих объектов.

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.