

WOJSKOWA AKADEMIA TECHNICZNA

Inżynieria Oprogramowania

Sprawozdanie 1

Temat: UML – temat, opis, diagramy oraz scenariusze.

Autor: Mateusz Szmyt 76109

Grupa: WCY19IY1S1

Prowadząca: mgr inż. Kamil Małysz

Data przeprowadzonych zajęć: 20.04.2021

1. Temat mojego projektu to:

Wdrożenie systemu informatycznego do organizacji klubu piłkarskiego działającego, jako spółka akcyjna w celu usprawnienia działania jego procesów.

2. Opis tematu:

Na rynku funkcjonuje pewien klub piłkarski.

Zajmuje się on piłką nożną, zatrudnianiem nowych piłkarzy, trenowaniem ich oraz wymianą piłkarzy (transferem).

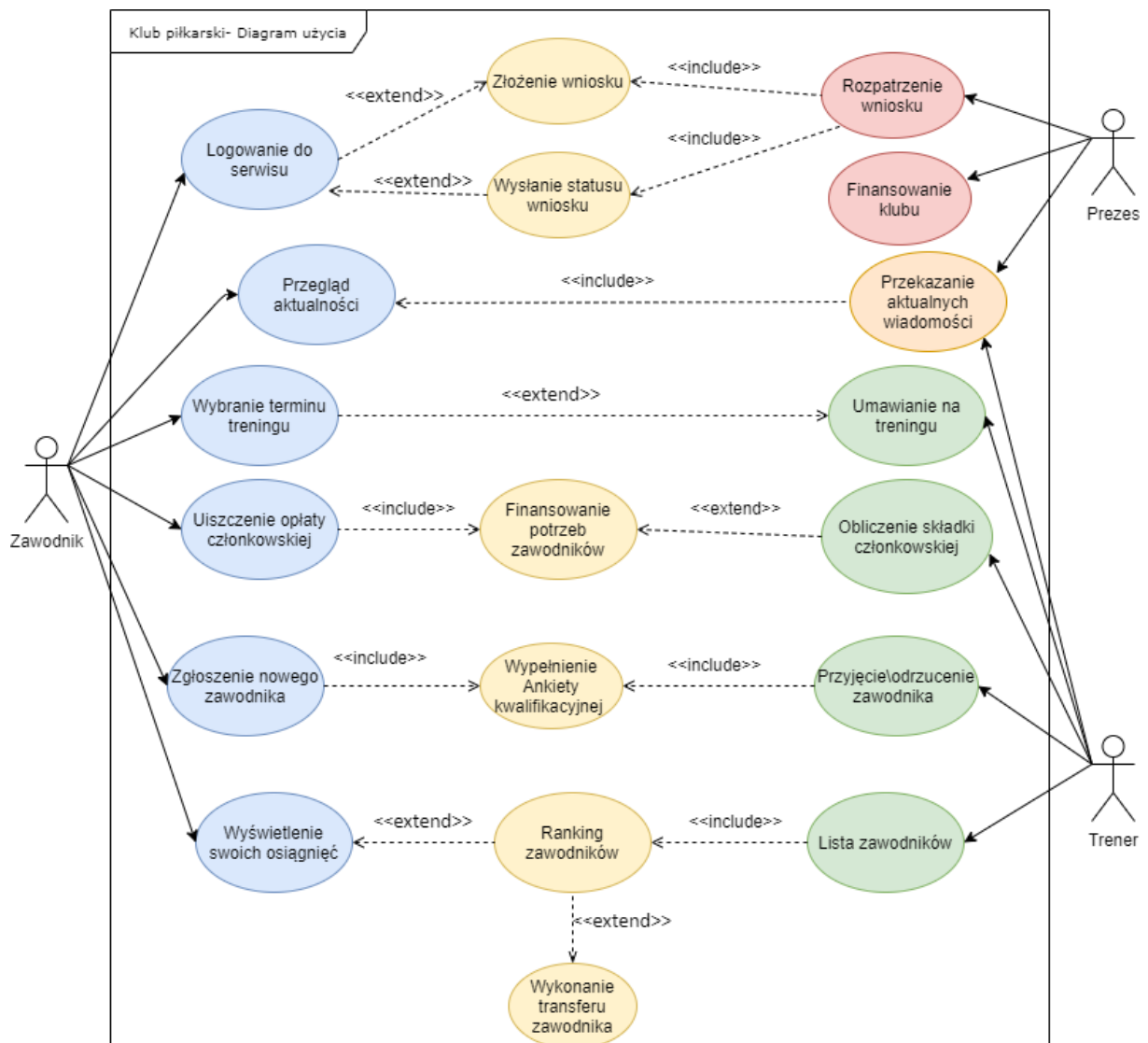
Dotychczas, aby zgłosić nowego zawodnika należało udać się do biura i wypełnić odpowiedni formularz. W celu umawiania się z trenerem na trening każdy osobno musiał kontaktować się drogą telefoniczną. Odpowiedzi na wnioski wysyłane były drogą pocztową (istniały przypadki zagubienia listu lub omyłkowo wysłanie go na inny adres). Tabela wyników znajdowała się w klubie i aby ją zobaczyć, trzeba było się tam udać. Aby udało się zrealizować transfer zawodnika, trener musiał wypełniać dokumenty w tradycyjny sposób. Dodatkowo zawodnicy musieli się dowiadywać o odwołanych treningach fizycznie od trenera. Zawodnicy musieli opłacać składki członkowskie gotówką podczas spotkań.

Opis usprawnień dzięki z informatyzowaniu:

Po z informatyzowaniu klubu piłkarskiego, zostały usprawnione następujące aspekty:

- Zgłoszenie nowego zawodnika drogą elektroniczną i wypełnienie przez niego ankiety online.
- Zaznaczenie dogodnego terminu treningu w wirtualnym kalendarzu.
- Zawodnik może wypełnić elektroniczny wniosek i czekać na rozpatrzenie jego sprawy online.
- Wgląd do tabeli wyników przez zawodników na głównej stronie internetowej klubu.
- Trener ma możliwość na wykonanie transferu online według rankingu przy pomocy kilku kliknięć.
- Wszystkie informacje na bieżąco upubliczniane są na stronie klubu (odwołane treningi, daty zgrupowań itp.).
- Możliwość zapłaty składki członkowskiej przez internet (blik, przelew).

3. Diagram przypadków użycia



4. Opis scenariuszy użycia w formie tabeli

Lp.	Nazwa scenariusza	Zawodnik	Trener	Prezes	System
1	Złożenie wniosku	+			Po zalogowaniu zawodnik ma możliwość wyboru oraz wypełniania wniosku.
2	Rozpatrzenie wniosku			+	Otrzymanie wypełnionego wniosku, odwołanie się do niego i zmiana statusu na przyjęty bądź odrzucony.
3	Sprawdzenie Aktualności	+	+	+	Na stronie głównej klubu zostają wyświetlone bieżące informacje (odwołane treningi, przeniesione terminy zgrupować, treningów itp.)
4	Dodanie Aktualności		+	+	Administratorzy grupy (Trener oraz prezes) mają możliwość opublikowania na stronie internetowej klubu bieżących informacji.
5	Dobór dat treningów	+	+		Zawodnik po zalogowaniu w zakładce moje treningi może dokonać zaznaczenia swoich preferencji w internetowym kalendarzu. Trener na podstawie preferencji zawodników ustawia grupy treningowe.
6	Wpłata za treningi	+	+		Po zalogowaniu w zakładce finanse znajduje się numer konta, na które należy wpłacić opłatę członkowską.
7	Nowy zawodnik	+	+		Na stronie internetowej klubu w zakładce zawodnicy istnieje możliwość zgłoszenia chęci przystąpienia do klubu i wypełnienie ankiety kwalifikacyjnej, która będzie podlegała ocenie trenera.
8	Sprawdzenie Osiągnięć	+	+	+	Na stronie głównej klubu w zakładce osiągnięcia istnieje możliwość sprawdzenia na bieżąco osiągnięć zawodników.
9	Dodanie punktów rankingowych		+		Trener po zalogowaniu może przyznać zawodnikom punkty rankingowe na podstawie ich osiągnięć.
10	Transfer	+	+		Trener na podstawie rankingu zawodników za zgodą zawodnika może dokonać transferu z innym klubem sportowym.

5. Diagram aktywności:

