

Bazy Danych 1

Marek Kocik Michał Pawlik

October 2024

Spis treści

1	Temat Projektu	2
2	Skład Zespołu	2
3	User Story	2
4	Wymagania funkcjonalne	2
4.1	Rejestracja użytkownika	2
4.2	Zarządzanie kontem	2
4.3	Wyszukiwanie graczy/Ogłaszanie się jako gracz	3
4.4	Formowanie Drużyn	3
4.5	Śledzenie historii gier i rankingu	3
4.6	Tabela najlepszych graczy/zespołów	3
4.7	Umawianie spotkań	3
5	Wymagania нефunkcjonalne	4
6	Diagramy	4

1 Temat Projektu

Celem projektu jest zbudowanie aplikacji do konkurencyjnych rozgrywek w grach komputerowych, skierowanej do studentów Politechniki Wrocławskiej. Platforma ma na celu stworzenie przestrzeni do integracji studenckiej poprzez rywalizację w drużynowych grach komputerowych. Użytkownik aplikacji powinien móc za jej pomocą znaleźć partnerów do rozgrywki oraz rywali na podobnym poziomie.

2 Skład Zespołu

Projekt realizują Marek Kocik oraz Michał Pawlik, odpowiedzialni za analizę, projektowanie i implementację platformy.

3 User Story

- 3.1 Jako gość, chcę mieć możliwość szybkiego założenia konta, aby uzyskać dostęp do wszystkich funkcji platformy
- 3.2 Jako użytkownik chce mieć wgląd do historii meczów oraz moich statystyk, aby rozwijać swoje indywidualne umiejętności i eliminować słabe punkty
- 3.3 Jako użytkownik, chcę listy niepełnych zespołów, aby integrować się i znaleźć drużyny o podobnych umiejętnościach
- 3.4 Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do ogłoszeń użytkowników szukających drużyny, aby móc dołączyć lub założyć swój zespół
- 3.5 Jako drużyna, chcę mieć tablicę ogłoszeń do organizacji sparingów oraz meczów rankingowych, aby rywalizować z innymi drużynami
- 3.6 Jako administrator, chcę interfejsu do rozwiązywania konfliktów i zapobiegania nieuczciwej rywalizacji, aby dbać o pozytywne doświadczenie użytkowników produktu

4 Wymagania funkcjonalne

4.1 Rejestracja użytkownika

- 4.1.1 Użytkownik ma możliwość założenia konta używając autoryzowanego adresu email (w zamyśle z domeny student.edu) oraz hasła
- 4.1.2 Użytkownik musi zautoryzować swoją rejestrację poprzez potwierdzenie mailowe

4.2 Zarządzanie kontem

- 4.2.1 Użytkownik ma możliwość zmiany adresu email
- 4.2.2 Użytkownik ma możliwość zmiany hasła

4.2.3 Użytkownik ma możliwość dodania opisu swojego profilu

4.2.4 Użytkownik może połączyć swój profil na platformie z profilem w danej grze

4.2.5 Dane użytkownika są jawne (poza hasłem)

4.3 Wyszukiwanie graczy/Ogłaszanie się jako gracz

4.3.1 Użytkownik ma dostęp do tablicy ogłoszeń z ofertami zawodników

4.3.2 Użytkownik może założyć własną drużynę zapraszając użytkowników poprzez tablice ogłoszeń

4.3.3 Użytkownik może ogłosić się na tablicy jako osoba poszukująca zespołu

4.3.4 Drużyna także może ogłosić się jako poszukująca zawodników (osobna tablica ogłoszeń)

4.3.5 Ogłoszenie zawiera dane o szukającym oraz krótki opis wymagań szukanego

4.4 Formowanie Drużyn

4.4.1 Każdy użytkownik może utworzyć drużynę

4.4.2 Każda drużyna musi posiadać 5 użytkowników

4.4.3 Każda drużyna posiada indywidualny ranking będący średnią rankingów indywidualnych

4.4.4 Każdy zawodnik po wygranej meczu otrzymuje część wygranych punktów rankingowych w wysokości zależnym od rankingu indywidualnego (analogicznie do przegranej)

4.4.5 Każda drużyna posiada Teamleadera zarządzającego składem zespołu

4.5 Śledzenie historii gier i rankingu

4.5.1 Każdy użytkownik ma wgląd do historii swoich poprzednich meczy

4.5.2 Każdy użytkownik posiada indywidualny ranking

4.6 Tabela najlepszych graczy/zespołów

4.6.1 Każdy użytkownik ma wgląd w ograniczoną liczbę najlepszych graczy/zespołów na platformie

4.6.2 Tabela graczy i drużyn to dwie osobne tabele

4.7 Umawianie spotkań

4.6.1 Każdy użytkownik może utworzyć spotkanie towarzyskie/rankingowe.

4.6.2 Spotkania mogą się odbywać pomiędzy dwoma zorganizowanymi drużynami

4.6.3 Spotkania także mogą odbywać się w formie nie zorganizowanej gdzie jedynym wymaganiem jest pełny zespół z obu stron

4.6.4 Spotkanie zawiera datę ważności, datę spotkania oraz skład zespołów

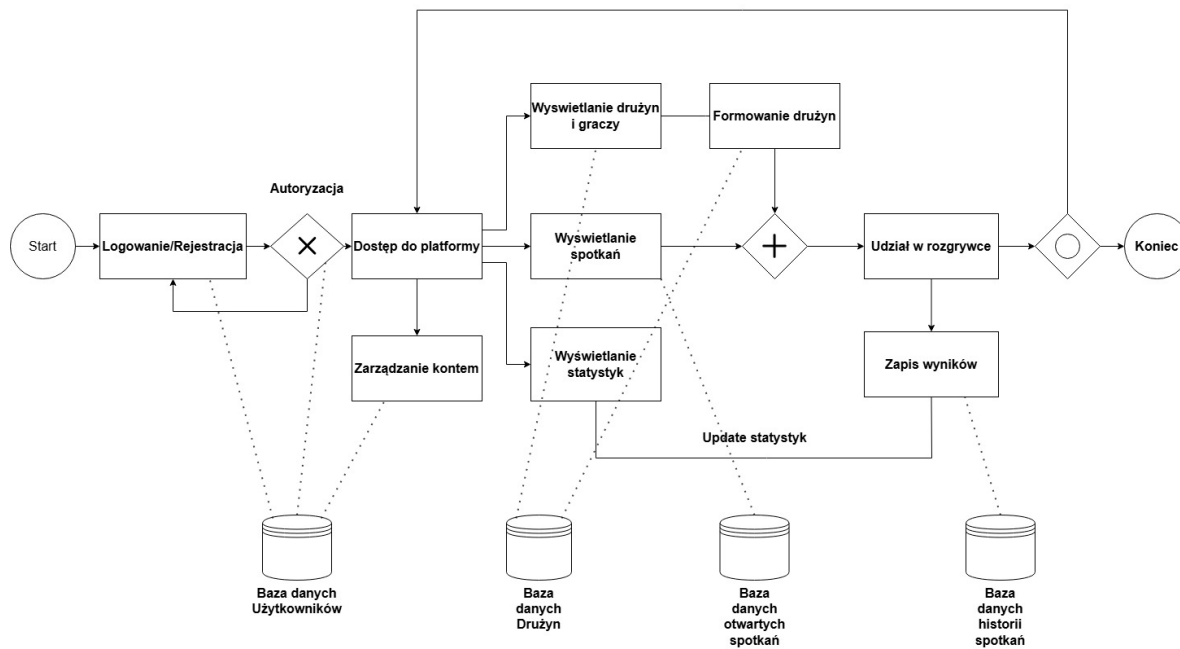
4.6.5 Spotkanie, które nie ma pełnej liczby graczy, pozostaje ogłoszeniem z określoną datą ważności

4.6.6 W dniu spotkania po rozegranym meczu i rozstrzygnięciu zwycięzcy, uaktualniane są rankingi każdego z uczestniczących

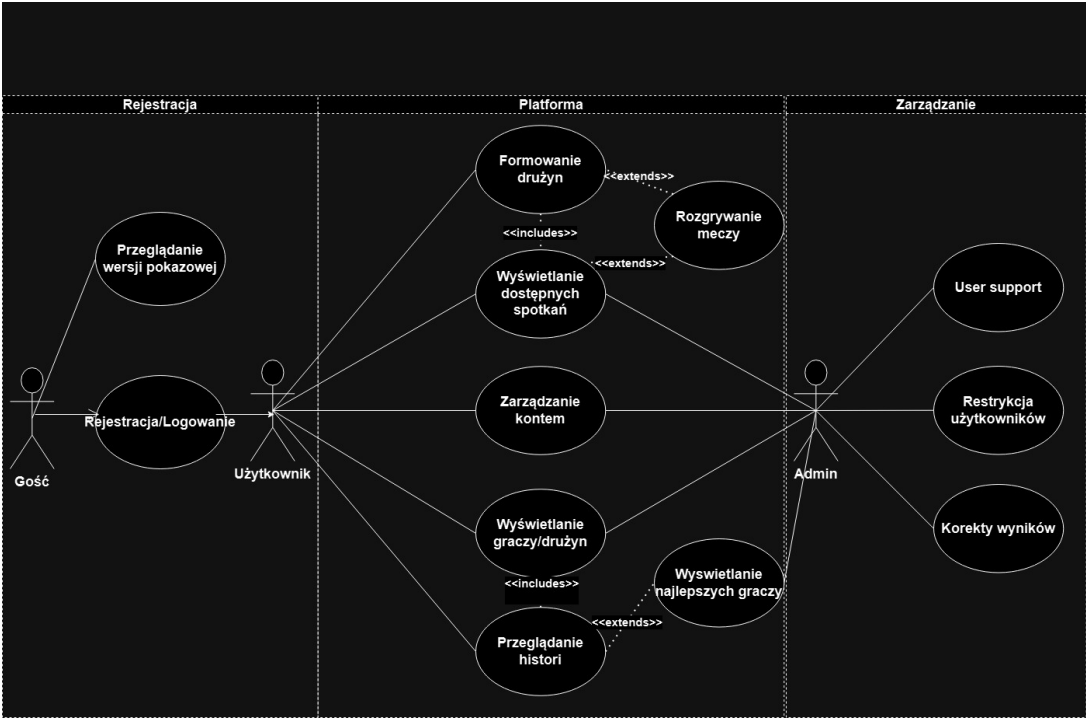
5 Wymagania niefunkcjonalne

- Indentyfikacja, Autentykacja oraz Autoryzacja
- Enkrypcja haseł w bazie danych
- Serwerowa walidacja danych
- Monitoring Wydajności (Server Status)

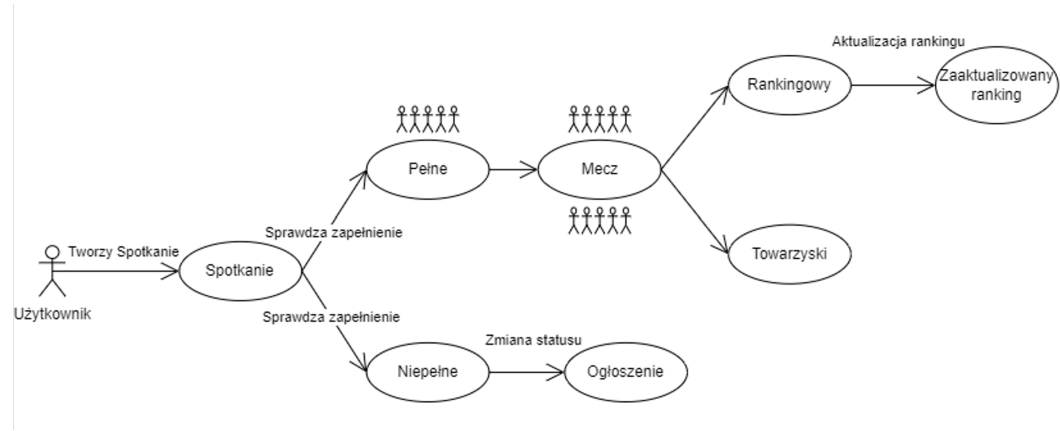
6 Diagramy



Rysunek 1: Diagram BPMN



Rysunek 2: Diagram Funkcjonalności Systemu



Rysunek 3: Diagram przypadków użycia