

# SQUAD MANAGER

★ SPORT TEAM MANAGEMENT APP ★

**-livrabil intermediar-**

**Developed by**

↳ **Avian Silviu**

↳ **Dijmărescu Cristina**

↳ **Haiducu Ștefan**

↳ **Ioan Tudor**

↳ **Ionescu Alexandru**

↳ **Stan Ana-Maria**

# Table of content:

1. Problem statement
2. Functional decomposition
3. Non-functional requirements list
4. Activity diagram
5. Backlog
6. Project charter
7. Roadmap
8. Definition of Done and Definition of Ready

## PROBLEM STATEMENT

În cadrul cluburilor sportive de fotbal apar probleme în ceea ce privește gestionarea acestora, fie că este vorba de jucători care nu dau randament, jucători care nu sunt mulțumiți de nivelul de implicare pe care îl au sau de investiții ce se dovedesc a nu fi reușite.

Aceste probleme pot fi cauzate de managementul dezorganizat, prin aducerea unor jucători care nu corespund nevoilor clubului, lucru care duce la o scădere de formă pentru aceștia, nefiind incluși în lot. O altă consecință a managementului necorespunzător este rotația deficitară, ce rezultă în jucători care nu vor prinde lotul și vor fi nemulțumiți de rolul acestora în cadrul echipei.

“Squad Manager” este o aplicație web care ajută în gestionarea unui club sportiv de fotbal. Aplicația a fost dezvoltată special pentru a ușura munca cluburilor sportive, ajutându-i pe oamenii ce activează în industria sportivă să gestioneze mai facil clubul, să aibă acces oricând la toate informațiile echipei.

Acest software preia din atribuțiile managerului clubului, memorând toate datele importante de la nivelul clubului. Astfel, aplicația este pregătită să îți ofere orice informație ai nevoie referitoare la echipa ta.

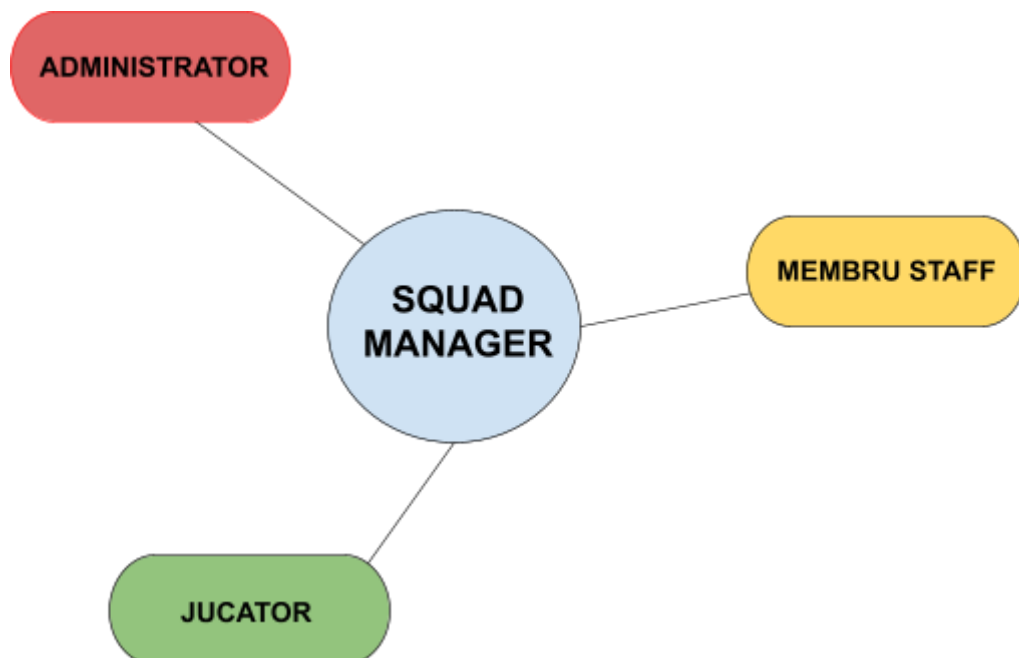
# FUNCTIONAL DECOMPOSITION

- **Scop si obiective**

Problema: Echipele de fotbal din Romania se confrunta cu probleme de organizare a activitatii de la nivelul clubului, fiind afectate astfel rezultatele per total, dar si performanta sportivilor legitimati la club.

Scop: Crearea unei aplicatii in care cluburile isi pot monitoriza activitatea cu usurinta, unde pot avea acces la statisticile necesare pregatirii sportive si pot urmarii in de aproape membrii echipei si rezultatele de la fiecare meci disputat.

- **Utilizatori si rolurile acestora**



#### ADMINISTRATOR:

- are acces deplin la toate functionalitatile din cadrul aplicatiei

#### MEMBRU STAFF:

- in pagina Stadioane are acces la toate functionalitatile
- in pagina Meciuri are acces la toate functionalitatile
- in pagina Jucatori are acces la toate functionalitatile
- in pagina Staff are acces doar in a vizualiza datele
- in pagina Contracte poate vizualiza doar contractul sau

#### JUCATOR:

- in pagina Stadioane are acces doar in a vizualiza datele
- in pagina Meciuri are acces doar in a vizualiza datele
- in pagina Jucatori are acces doar in a vizualiza datele
- in pagina Staff are acces doar in a vizualiza datele
- in pagina Contracte poate vizualiza doar contractul sau

### ● **Integration Points**

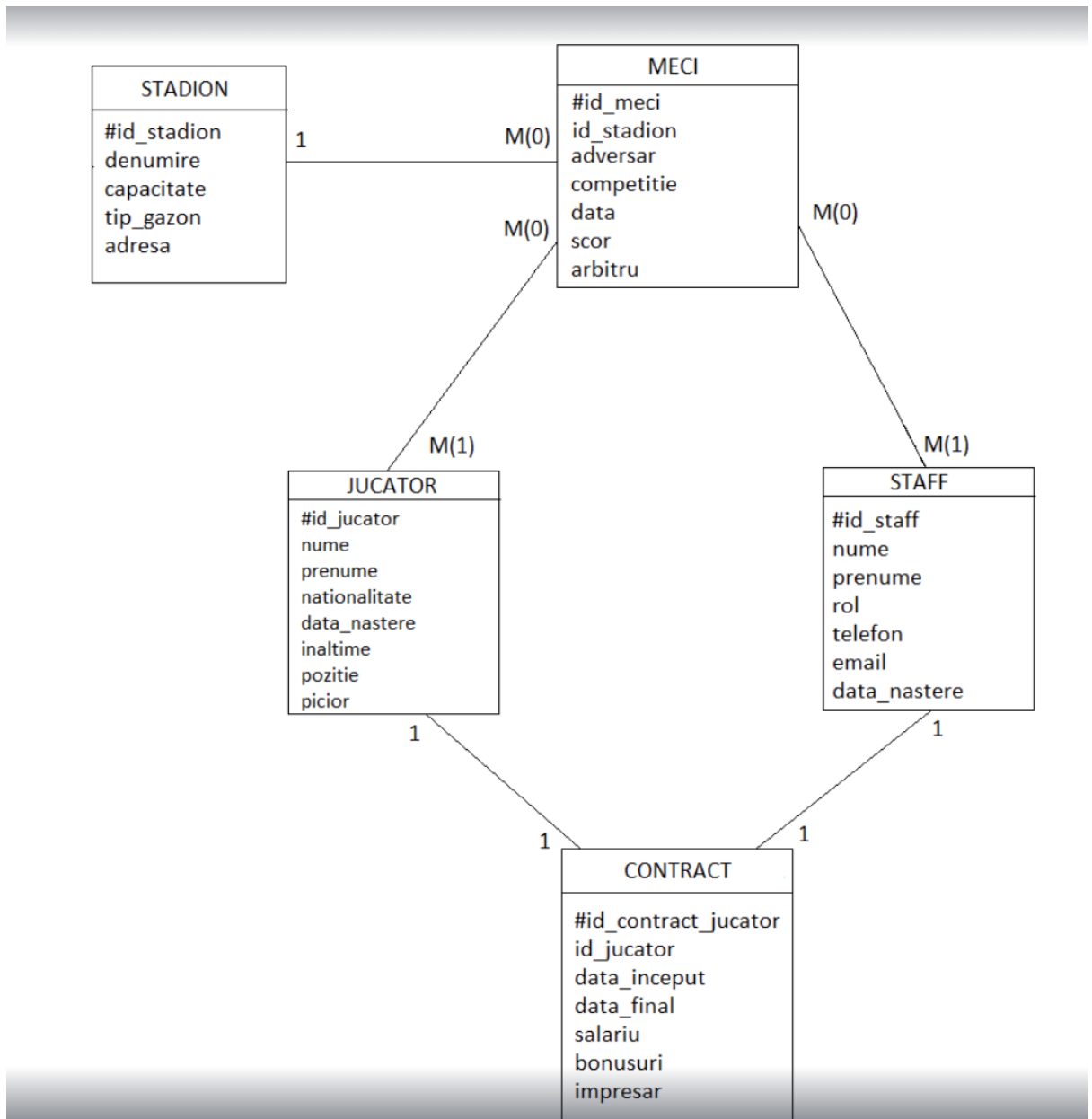
Exportare date in aplicatia Excel

API pentru verificare starea vremii

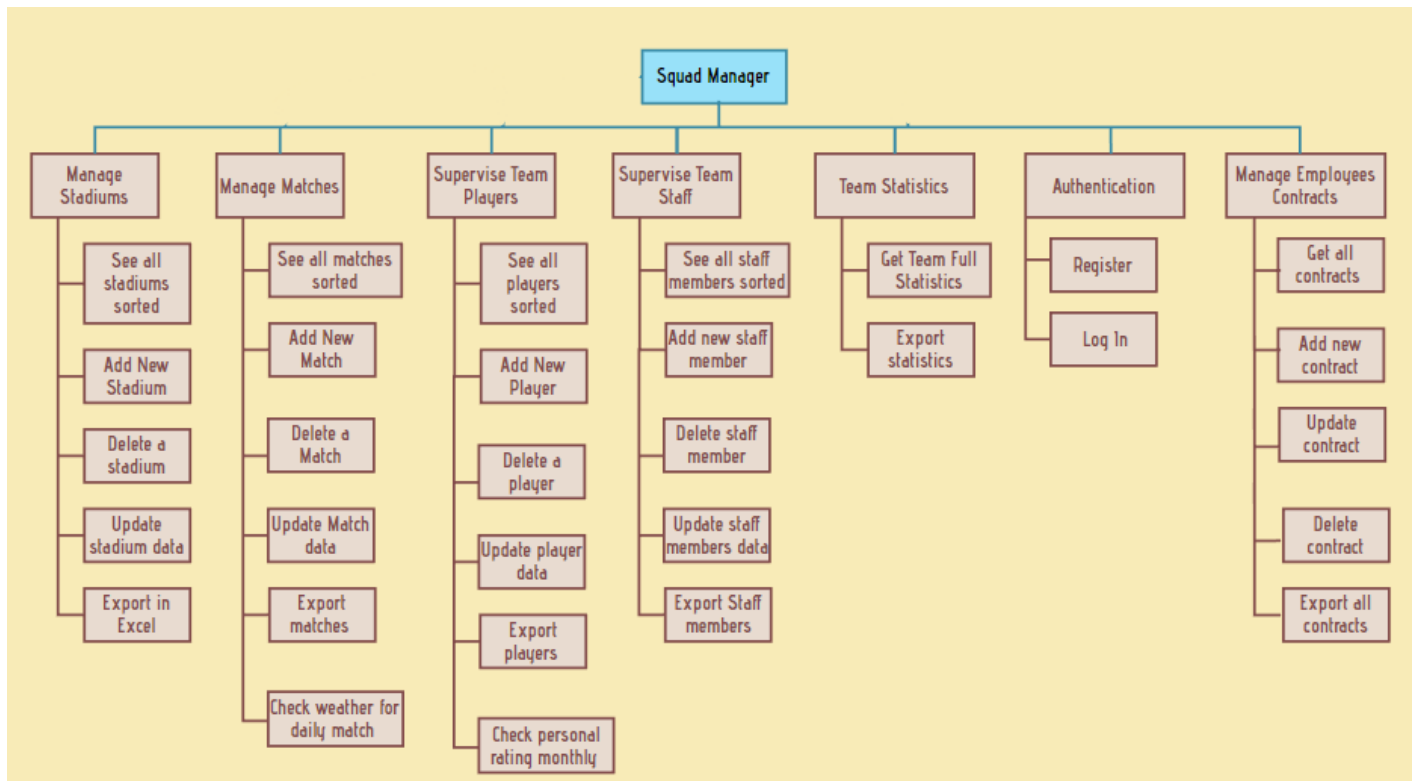
API pentru generare statistici

Baza de date initiala in Firebase care este incorporata in sistem

## ● Entitati



## ● Functional decomposition diagrama



## ● MVP

1. Utilizatorii trebuie sa se poata autentifica in aplicatie, fiecare cu rolul sau corespunzator
2. Detaliile despre toate meciurile disputate de echipa trebuie sa poata fi accesate in cadrul aplicatiei
3. Toti jucatorii trebuie sa figureze in pagina Players
4. Toti membri din staff trebuie sa figureze in pagina Staff
5. Din aplicatie se genereaza statistici de performanta ale echipei

# NON - FUNCTIONAL REQUIREMENTS LIST

“Non-functional requirements list” definesc attributele sistemului, cum ar fi securitatea, fiabilitatea, performanța, scalabilitatea, mentenabilitatea și capacitatea de utilizare. Acestea servesc drept constrângeri sau restricții pentru proiectarea sistemului în backlog.

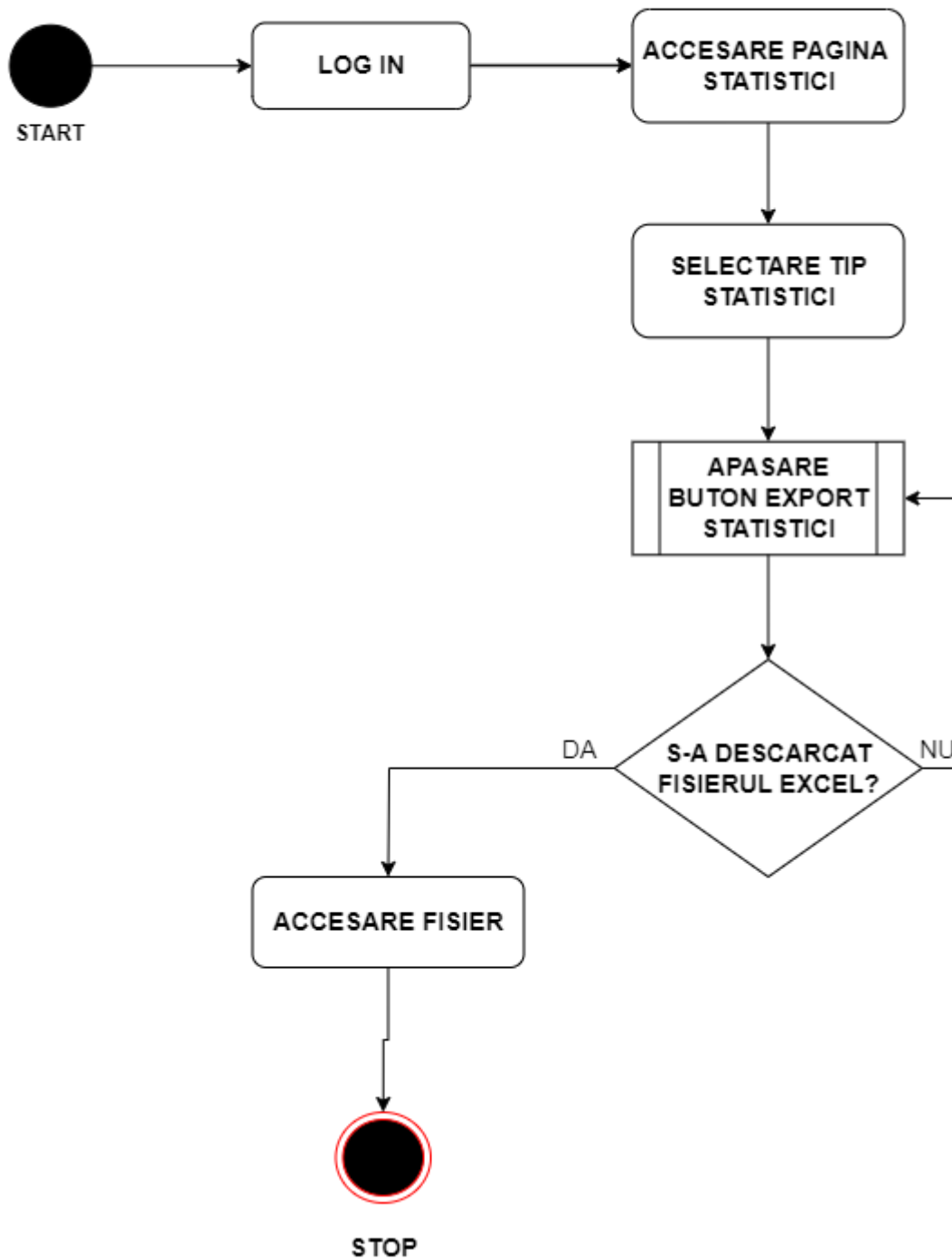
Lista condițiilor:

- Viteza: Fiecare pagina trebuie să se încarce în maxim 3 secunde.
- Securitate: Aplicația să respecte standardele de securitate SOC1, SOC2 și SOC3.
- Confidentialitate: Informația salarială a jucătorilor să fie confidentială, doar partile agreeate să poată afla această informație.
- Scalabilitate: Datele să poată fi modificate(citite,scrise,sterse) de minim 10000 de ori pe zi.
- Utilizabilitate: Utilizatorii să poată ajunge la informația căutată în maxim 5 click-uri.
- Modificabilitate: Utilizatorii să poată modifica informațiile din baza de date prin intermediul site-ului.
- Regulatoriu: Aplicația să fie în conformanță cu ISO27001.

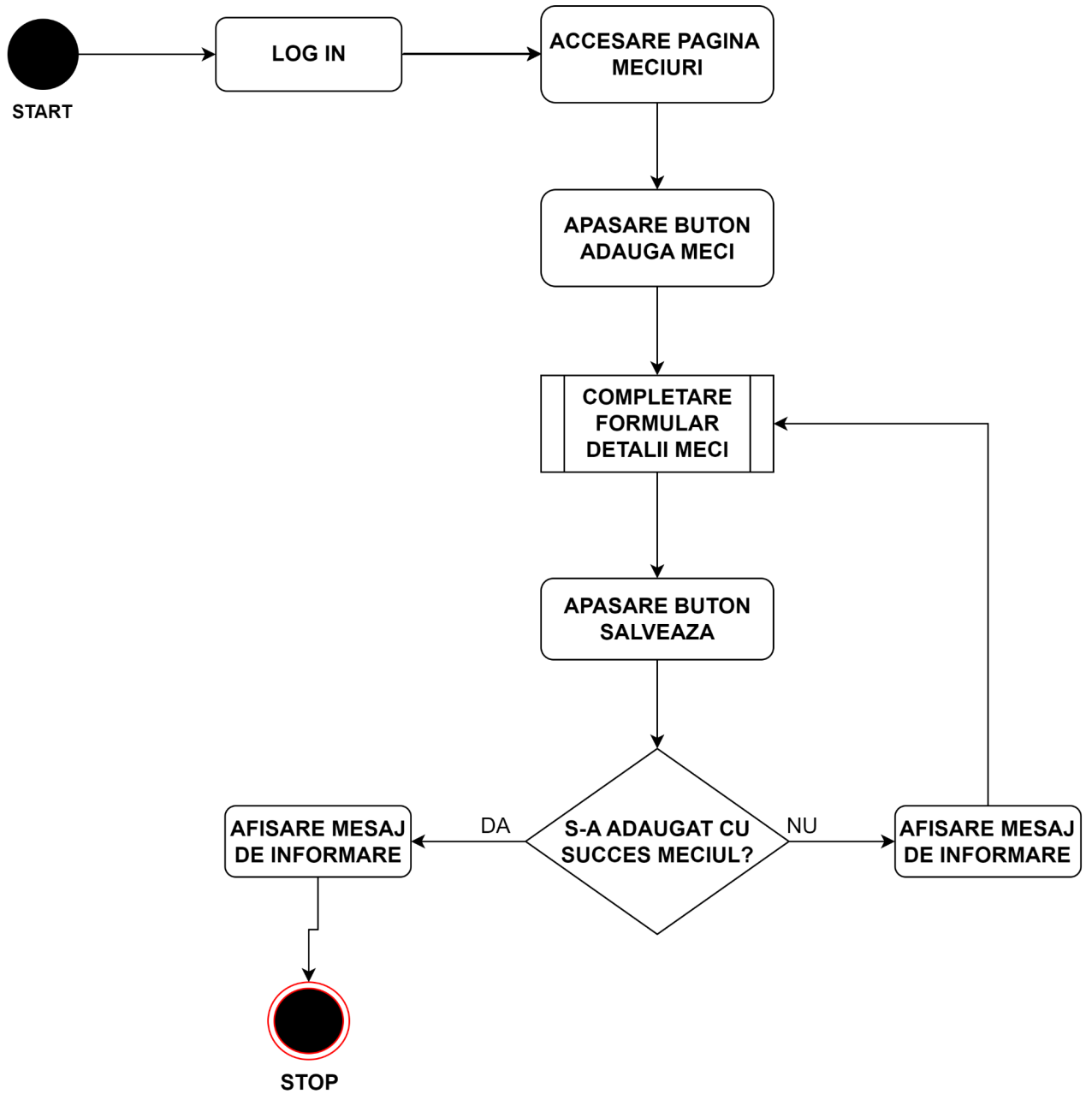


# ACTIVITY DIAGRAMS

- Exportare statistici in Excel



- Adaugare meci nou in pagina dedicata meciurilor



# PRIORITIZED PRODUCT BACKLOG

## SPRINT 1 - BACKLOG

1	🕒 Design diagram #1	▼	Todo
2	🕒 Design database tables and relationships #2	▼	Todo
3	🕒 Add Players Table #3	▼	Todo
4	🕒 CRUD for Players Table #4	▼	Todo
5	🕒 Add Staff Table #5	▼	Todo
6	🕒 CRUD for Staff Table #6	▼	Todo
7	🕒 Add Contracts Table #7	▼	Todo
8	🕒 CRUD for Contracts Table #8	▼	Todo
9	🕒 Add Matches Table #9	▼	Todo
10	🕒 CRUD for Matches Table #10	▼	Todo
11	🕒 Add Stadiums Table #11	▼	Todo
12	🕒 Connect Firebase with Frontend app #12	▼	Todo

## SPRINT 2 - BACKLOG

1	🕒 Add web page for Players Table and its CRUD operations #13	▼	Todo
2	🕒 Add web page for Staff Table and its CRUD operations #14	▼	Todo
3	🕒 Add web page for Contracts Table and its CRUD operations #15	▼	Todo
4	🕒 Add web page for Matches Table and its CRUD operations #16	▼	Todo
5	🕒 Add web page for Stadiums Table and its CRUD operations #17	▼	Todo
6	🕒 Profile functionality #18	▼	Todo
7	🕒 Login functionality #19	▼	Todo
8	🕒 Add Statistics - not sprint 1, more will be decided later #20	▼	Todo
9	🕒 API Integration #21	▼	Todo
10	🕒 Aesthetic changes #22	▼	Todo
11	🕒 Testing #23	▼	Todo
12	🕒 Final checks and modifications #24	▼	Todo
13	🕒 Product release #25	▼	Todo

# USER STORIES

	Title	...
1	As an administrator, I want to be the only one to edit, add or delete a contract or a staff member, so that I can have control over my financials.	
2	As a player, I want to see all the details about the matches, players, stadiums and staff so that I will always be informed about my team	
3	As a staff member, I want to read, delete, add, update the details about the matches, players and stadiums so that I can manage the team properly.	
4	As a user, I want to log in or register with my username and password so that the system can authenticate me and I can trust it.	
5	As a user, I want to have a role, so that I can access only the functionalities that I need for my job.	
6	As a user, I want to access various statistics about players, matches, staff, contracts, and stadiums, based on role, so that I can inform myself about the topic	
7	As an administrator I want to export data from all pages in Excel so that I can keep a record of my team details	
8	As a staff member I want to export data in Excel from all the pages that I have access so that I can keep a record of my team details	
9	As a player I want to export data in Excel from all the pages that I have access so that I can keep a record of my team details	
10	As a user I want to see the weather for the next match, so that I can be prepared before the game.	
11	As a user I want to see statistics of my club in a dedicated page so that I can check my team's performance	
12	As a user I want to have a home page so that I can easily choose what to select next	
13	As an administrator, I want to control all the content in the application, so that I can be sure of the quality of the details presented.	

# PROJECT CHARTER DOCUMENT

TITLE		PROJECT NAME	
WEB APPLICATION		SQUAD MANAGER	
TEAM			
PROJECT MANAGER	PROJECT TEAM MEMBERS		PROJECT STAKEHOLDERS
Avian Silviu Dijmarescu Cristina	Avian Silviu Dijmarescu Cristina Haiducu Stefan	Ioan Tudor Ionescu Alexandru Stan Ana-Maria	Rares Cristea - profesor FMI Razvan Burleanu - presedinte FRF Gino Iorgulescu - presedinte LPF
SPECS			
BUSINESS CASE		PROJECT PURPOSE	
Imbunatatirea performantelor sportive cu cel putin 10% Imbunatatirea satisfactiei jucatorilor si staffului cu 30% Transparenta privind rezultate individuale si colective Monitorizarea eficienta a randamentului staffului		Ofera cluburilor sportive posibilitatea de a manageria cu usurinta activitatile echipei si de a imbunatati performantele.	
PROJECT DELIVERABLES		PROJECT SCOPE	
Livrabil intermediar (planificare) Livrabil final (aplicatia)		Implementarea unei aplicatii usor de utilizat, avand pagini dedicate fiecarei sectiuni dintr-un club sportiv si posibilitate de monitorizare statistici.	
PROJECT BENEFITS		PROJECT RISKS	
Manageriera tuturor sectiunilor din club Planificarea si monitorizarea activitatilor sportive Reducerea ratei de eroare in statisticile clubului Obtinerea unui avantaj competitional		Risc depasire timp alocat datorita utilizarii unor noi tehnologii (React si Firebase) si adaptarii cu platforma GitHub.	
RESOURCES		PROJECT BUDGET	
React Visual Studio Code HTML + CSS	Firebase GitHub Cursuri FMI	Bugetul este exprimat in numarul de ore disponibile pentru a fi alocate proiectului: ~ 100 ore	
MILESTONES			
STARTING DATE	MILESTONE COMPLETION DATES		PROJECT COMPLETION DATE
3 Octombrie 2022	Planificare Backend design Frontend design Testare Go Live	25/11/2022 09/12/2022 23/12/2022 13/01/2023 20/01/2023	20 Ianuarie 2023

# ROADMAP

	03.10 - 07.10	10.10 - 14.10	17.10 - 21.10	24.10 - 28.10	31.10 - 04.11	07.11 - 11.11	14.11 - 18.11	21.11 - 24.11	28.11 - 29.11	05.12 - 09.12	12.12 - 16.12	19.12 - 23.12	26.12 - 30.12	02.01 - 06.01	09.01 - 13.01	16.01 - 20.01																													
Planificare	Formarea echipei						Pregătire livrabil intermediar		Sprint 1		Sprint 2		Vacanță		Sprint 3		Lansare produs																												
	Alegerea temei						Stabilire task-uri																																						
							Stabilire obiective																																						
							Stabilire technology stack																																						
																			Setup Proiect																										
				Discovery																																									
				Coding																																									
																														Mentenanță															

# DEFINITION OF DONE & DEFINITION OF READY

## Definition of Ready:

- Story-ul trebuie sa fie scris exact in formatul "As a...I want to...so that..."
- Criteriile de acceptare trebuie sa fie intelese de toti membri echipei si acestia sa poata oferi un demo de demonstratie a functionalitatilor descrise
- Criteriile de performanta au fost identificate
- S-au desemnat membrii din echipa care se vor ocupa de implementare

## Exemple din proiecte anterioare:

- Nu ne putem apuca de un story ce tine de adaugarea de informatii in baza de date, daca aceasta nu exista.
- Nu ne putem apuca de un story ce tine de crearea unei legaturi intre backend si frontend, daca backend-ul nu este creat deja.
- Daca un story este scris intr-un format diferit acesta nu va fi inteles clar de echipa si se vor crea confuzii in implementarea functionalitatilor

## Definition of Done:

-Un story va fi considerat completat, daca codul respecta toate conditiile functionale si nefunctionale, adica criteriile de acceptare sunt trecute, dupa ce codul a fost aprobat de cel putin 2 colegi si a trecut testele de tip unit.

-Proiectul nu are erori de compilare dupa implementarea story-ului

-In final, Product Owner-ul va trebui sa accepte acel User Story ca acesta sa fie considerat finalizat.

## Exemple din proiecte anterioare:

- Pana o componenta din proiect nu a trecut unit test-urile acel user story nu a fost inchis
- Pana un cod nu a fost verificat de unul din colegii de echipa acel story nu a fost inchis
- A fost nevoie de confirmarea Product Owner-ului pentru a ne asigura ca s-a implementat exact ce s-a dorit