

ČESKÉ VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V PRAZE



PROJEKT ESPORTIFY

Vypracovali: Štěpán Klouček, Šimon Švára, Jan Hlaváč, Volha Kramko

Sběr a modelování požadavků
LS 23/24

Systemové požadavky



BRQ 1: Ochrana pověsti

- Jako organizátor chci delegovat veškeré starosti o správu HW na třetí stranu, protože mi to chrání pověst, když se něco pokazí.

BRQ 4: Automaticky generovaný profil

- Jako amatérský tým chci mít automaticky generovaný profil, kde se naši fanoušci dozví novinky, odehrané i nadcházející zápasy, protože psaní všeho na socials je časově náročné a do HLTV se nedostaneme.

BRQ 5: Rychlá registrace

- Jako tým chci mít registraci do otevřených eventů na pár kliknutí. Chci mít přehled všech turnajů, do kterých se můžu zaregistrovat, nebo do kterých jsme byli pozváni, protože takový přehled šetří čas od sledování sociálních sítí organizátorů a N různých dalších platforem.

BRQ6: Dočasné týmy

- Jako hráč chci mít možnost být ve své hlavní organizaci, ale zároveň si zvolit jméno dočasného týmu, protože jdu např. hrát menší turnaj s kamarády. Esportify toto umožňuje vytvořením dočasného týmu pro jeden konkrétní turnaj.

BRQ 7: Vylepšená komunikace s účastníky

- Jako tým chceme mít efektivní nástroje pro komunikaci mezi členy týmu i s organizátory turnajů, protože to zlepší koordinaci a zjednoduší řešení případných problémů.

BRQ 8: Automatizovaný systém pro správu turnajů

- Jako organizátor chci mít k dispozici automatizovaný systém pro správu turnajů, který by zahrnoval vytváření pavouka a plánování zápasů, protože to sníží čas a úsilí potřebné k organizaci turnajů.
- Metody pro nasazení týmů mohou být náhodné, definované organizátorem, nebo kombinací obojího.
- Zápasy mohou naplánovat na konkrétní čas, nebo ihned, jak skončí předchozí.

BRQ 10: Granularita pravidel

- Jako organizátor chci mít možnost nastavovat pravidla globálně (celý turnaj, jeho kola), ale i specificky k jednotlivým zápasům a to i v průběhu turnaje. Umožní mi to flexibilitu v případě, že něco nejde podle plánu.

BRQ 11: Nahrávání zápasů

- Jako tým chceme mít možnost si stáhnout záznamy odehraných zápasů, protože nám to pomůže analyzovat chyby a rozvíjet naše strategie.

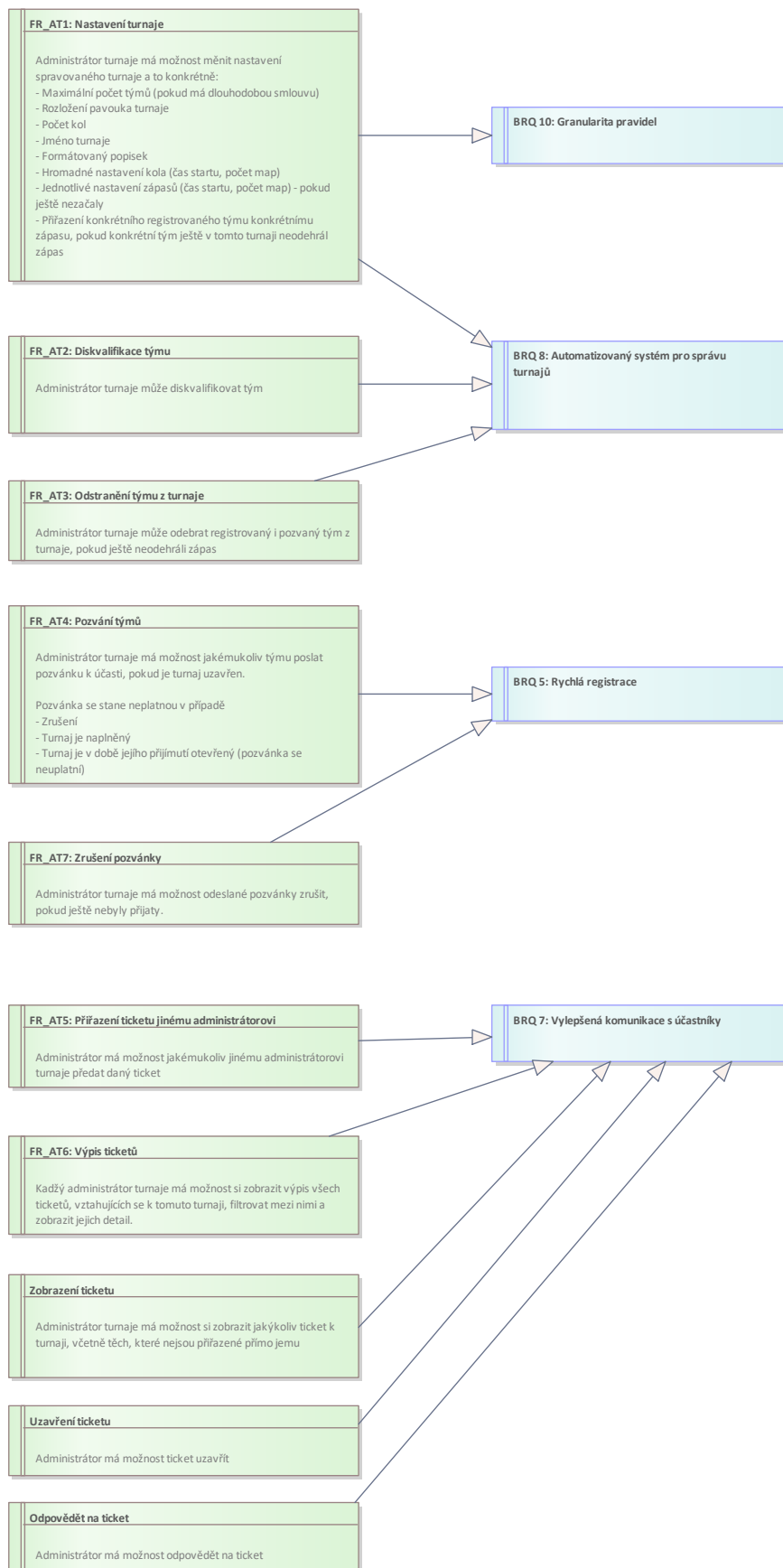
BRQ 12. Přizpůsobitelný profil turnaje

- Jako organizátor chci nadefinovat vlastní popis turnaje, vložit odkazy na sponzory, sociální média a jiné, protože budování vlastní značky je pro mě důležité, stejně jako dodržování smluv s mými sponzory, které často obsahují jejich propagaci.

BRQ 13: Distribuovatelná oprávnění správy

- Jako organizátor chci mít možnost explicitně nastavit, kteří lidé mají přístup ke správě turnaje a tím efektivně delegovat povinnosti.

Administrátor turnaje



Administrátor turnaje

FR_AT2: Diskvalifikace týmu

Administrátor turnaje může diskvalifikovat tým

FR_AT4: Pozvání týmů

Administrátor turnaje má možnost jakémukoliv týmu poslat pozvánku k účasti, pokud je turnaj uzavřen.

Pozvánka se stane neplatnou v případě

- Zrušení
- Turnaj je naplněný
- Turnaj je v době jejího přijetí otevřený (pozvánka se neuplatní)

FR_AT5: Přřazení ticketu jinému administrátorovi

Administrátor má možnost jakémukoliv jinému administrátorovi turnaje předat daný ticket

FR_AT6: Výpis ticketů

Každý administrátor turnaje má možnost si zobrazit výpis všech ticketů, vztahujících se k tomuto turnaji, filtrovat mezi nimi a zobrazit jejich detail.

FR_AT7: Zrušení pozvánky

Administrátor turnaje má možnost odeslané pozvánky zrušit, pokud ještě nebyly přijaty.

Odpověď na ticket

Administrátor má možnost odpovědět na ticket

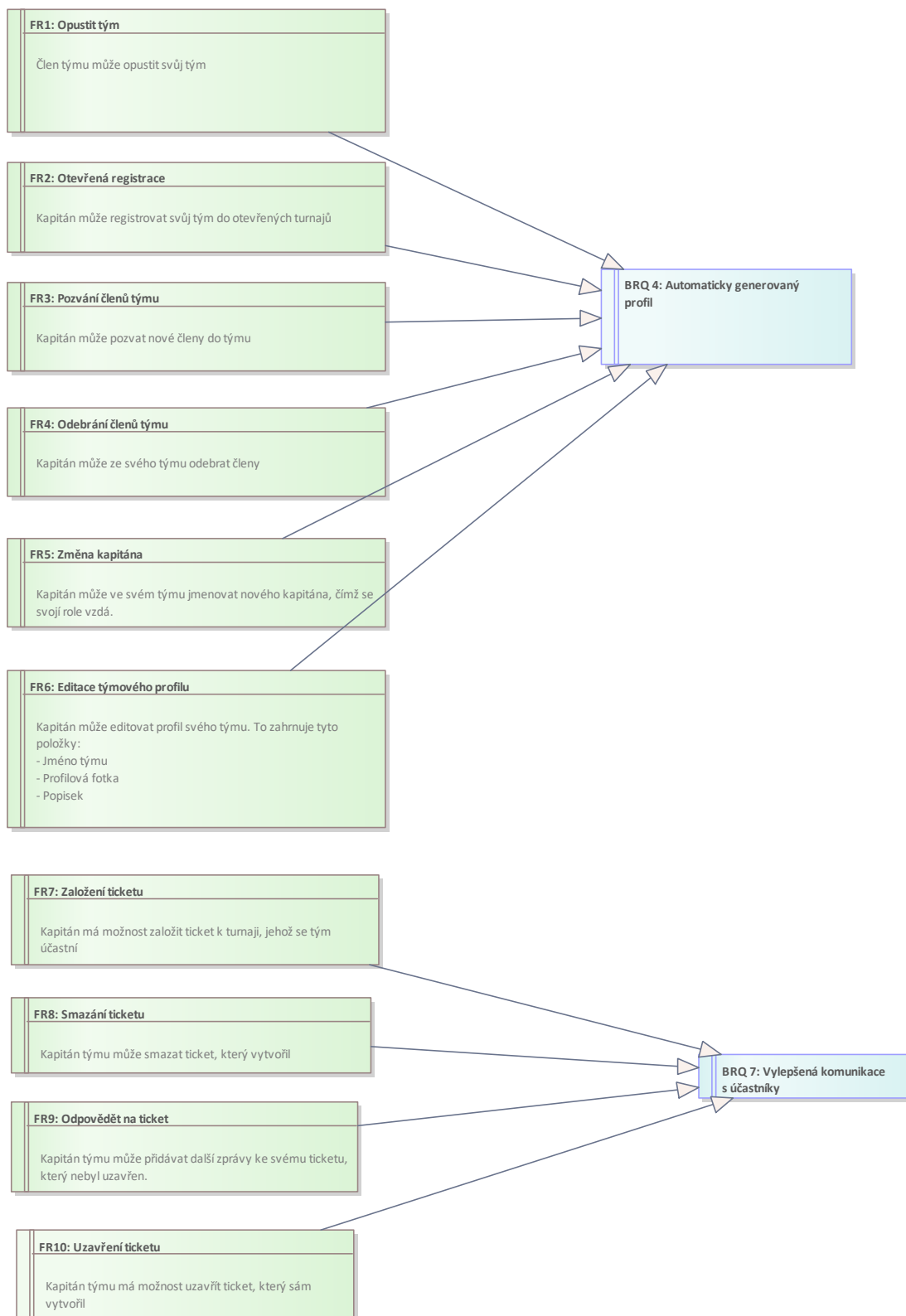
Uzavření ticketu

Administrátor má možnost ticket uzavřít

Zobrazení ticketu

Administrátor turnaje má možnost si zobrazit jakýkoliv ticket k turnaji, včetně těch, které nejsou přiřazené přímo jemu

Kapitán



FR1: Opustit tým

Člen týmu může opustit svůj tým

FR10: Uzavření ticketu

Kapitán týmu má možnost uzavřít ticket, který sám vytvořil

FR2: Otevřená registrace

Kapitán může registrovat svůj tým do otevřených turnajů

FR3: Pozvání členů týmu

Kapitán může pozvat nové členy do týmu

FR4: Odebrání členů týmu

Kapitán může ze svého týmu odebrat členy

FR5: Změna kapitána

Kapitán může ve svém týmu jmenovat nového kapitána, čímž se svojí role vzdá.

FR6: Editace týmového profilu

Kapitán může editovat profil svého týmu. To zahrnuje tyto položky:

- Jméno týmu
- Profilová fotka
- Popisek

FR7: Založení ticketu

Kapitán má možnost založit ticket k turnaji, jehož se tým účastní

FR8: Smazání ticketu

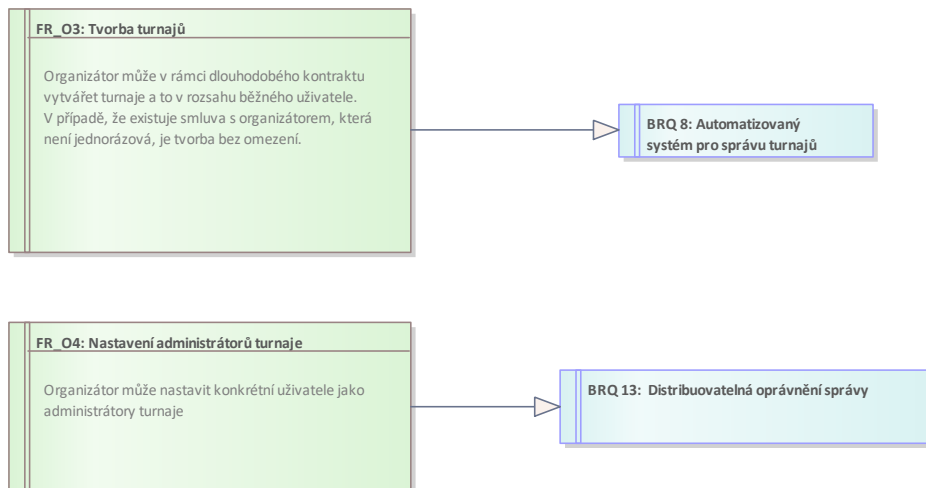
Kapitán týmu může smazat ticket, který vytvořil

FR9: Odpověď na ticket

Kapitán týmu může přidávat další zprávy ke svému ticketu, který nebyl uzavřen.

Organizátor

Organizátor je podtřídou uživatele.
 Jak uživatel, tak organizátor mají přístup ke tvorbě turnajů, organizátor má akorát přístupný větší výběr možností.
 Organizátorem se uživatel stane buď v rámci dlouhodobého anebo jednorázového kontraktu.
 Organizátor je zároveň administrátorem jím vytvořených turnajů.



Organizátor je podtřídou uživatele.

Jak uživatel, tak organizátor mají přístup ke tvorbě turnajů, organizátor má akorát přístupný větší výběr možností.
 Organizátorem se uživatel stane buď v rámci dlouhodobého anebo jednorázového kontraktu.

Organizátor je zároveň administrátorem jím vytvořených turnajů.

FR_AT1: Nastavení turnaje

Administrátor turnaje má možnost měnit nastavení spravovaného turnaje a to konkrétně:

- Maximální počet týmů (pokud má dlouhodobou smlouvu)
- Rozložení pavouka turnaje
- Počet kol
- Jméno turnaje
- Formátovaný popis
- Hromadné nastavení kola (čas startu, počet map)
- Jednotlivé nastavení zápasů (čas startu, počet map) - pokud ještě nezačaly
- Přiřazení konkrétního registrovaného týmu konkrétnímu zápasu, pokud konkrétní tým ještě v tomto turnaji neodehrál zápas

FR_AT3: Odstranění týmu z turnaje

Administrátor turnaje může odebrat registrovaný i pozvaný tým z turnaje, pokud ještě neodehráli zápas

FR_O3: Tvorba turnajů

Organizátor může v rámci dlouhodobého kontraktu vytvářet turnaje a to v rozsahu běžného uživatele.
 V případě, že existuje smluva s organizátorem, která není jednorázová, je tvorba bez omezení.

FR_O4: Nastavení administrátorů turnaje

Organizátor může nastavit konkrétní uživatele jako administrátory turnaje

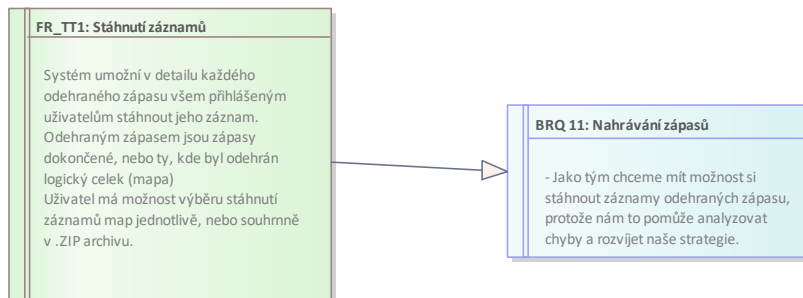
Pracovník Esportify



FR_PE1: Vygenerování faktury

Systém umožní uživateli vygenerovat fakturu pro danou platbu.

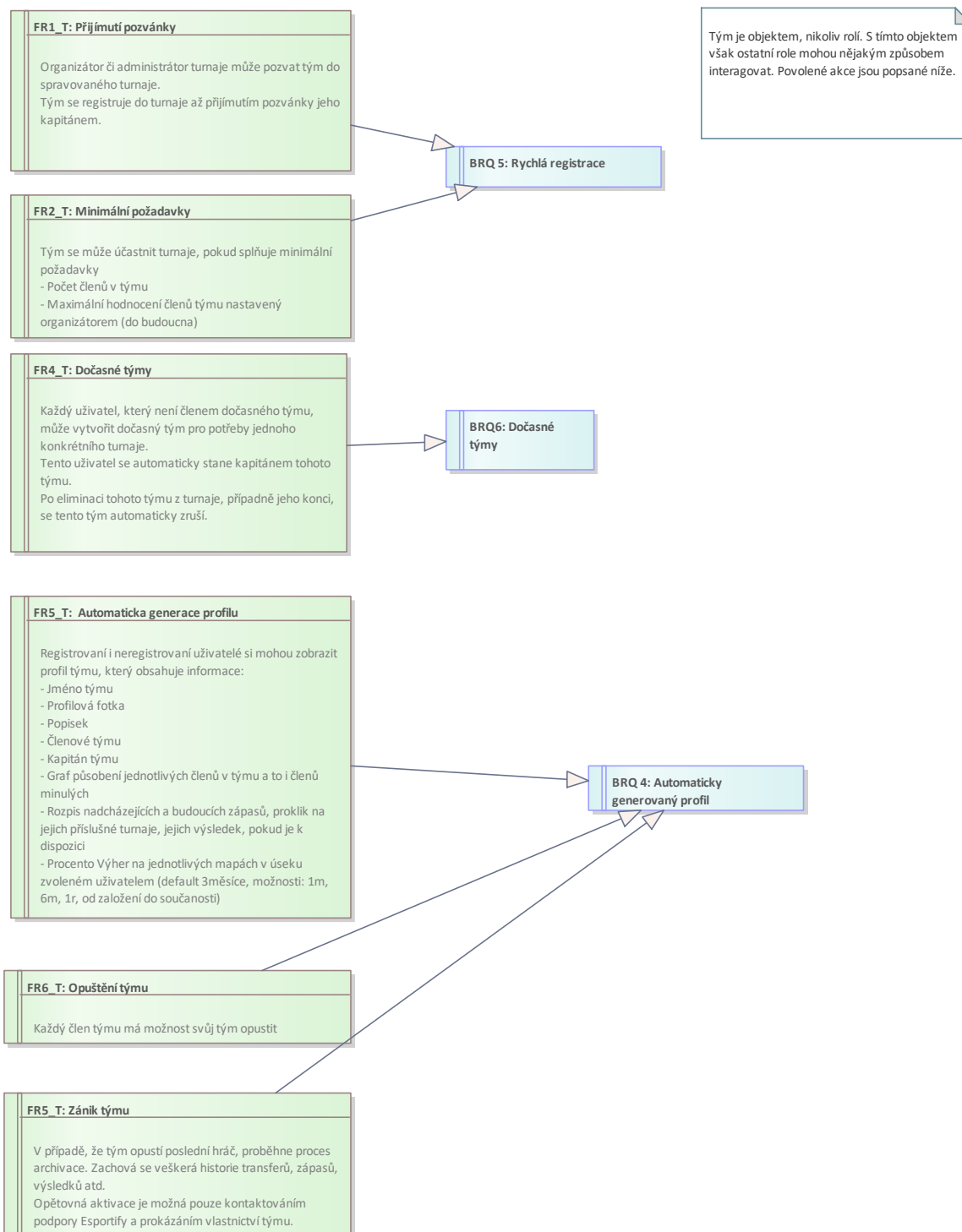
Turnaj



FR_TT1: Stáhnutí záznamů

Systém umožní v detailu každého odehraného zápasu všem přihlášeným uživatelům stáhnout jeho záznam. Odehraným zápasem jsou zápasy dokončené, nebo ty, kde byl odehrán logický celek (mapa). Uživatel má možnost výběru stáhnutí záznamů map jednotlivě, nebo souhrnně v .ZIP archivu.

Tým



Tým je objektem, nikoliv rolí. S tímto objektem však ostatní role mohou nějakým způsobem interagovat. Povolené akce jsou popsány níže.

FR1_T: Přijímání pozvánky

Organizátor či administrátor turnaje může pozvat tým do spravovaného turnaje. Tým se registruje do turnaje až přijímáním pozvánky jeho kapitánem.

FR2_T: Minimální požadavky

Tým se může účastnit turnaje, pokud splňuje minimální požadavky

- Počet členů v týmu
- Maximální hodnocení členů týmu nastavený organizátorem (do budoucna)

FR4_T

-

FR4_T: Dočasné týmy

Každý uživatel, který není členem dočasného týmu, může vytvořit dočasný tým pro potřeby jednoho konkrétního turnaje. Tento uživatel se automaticky stane kapitánem tohoto týmu.

Po eliminaci tohoto týmu z turnaje, případně jeho konci, se tento tým automaticky zruší.

FR5_T: Automatická generace profilu

Registrovaní i neregistrovaní uživatelé si mohou zobrazit profil týmu, který obsahuje informace:

- Jméno týmu
- Profilová fotka
- Popisek
- Členové týmu
- Kapitán týmu
- Graf působení jednotlivých členů v týmu a to i členů minulých
- Rozpis nadcházejících a budoucích zápasů, proklik na jejich příslušné turnaje, jejich výsledek, pokud je k dispozici
- Procento Výher na jednotlivých mapách v úseku zvoleném uživatelem (default 3měsíce, možnosti: 1m, 6m, 1r, od založení do současnosti)

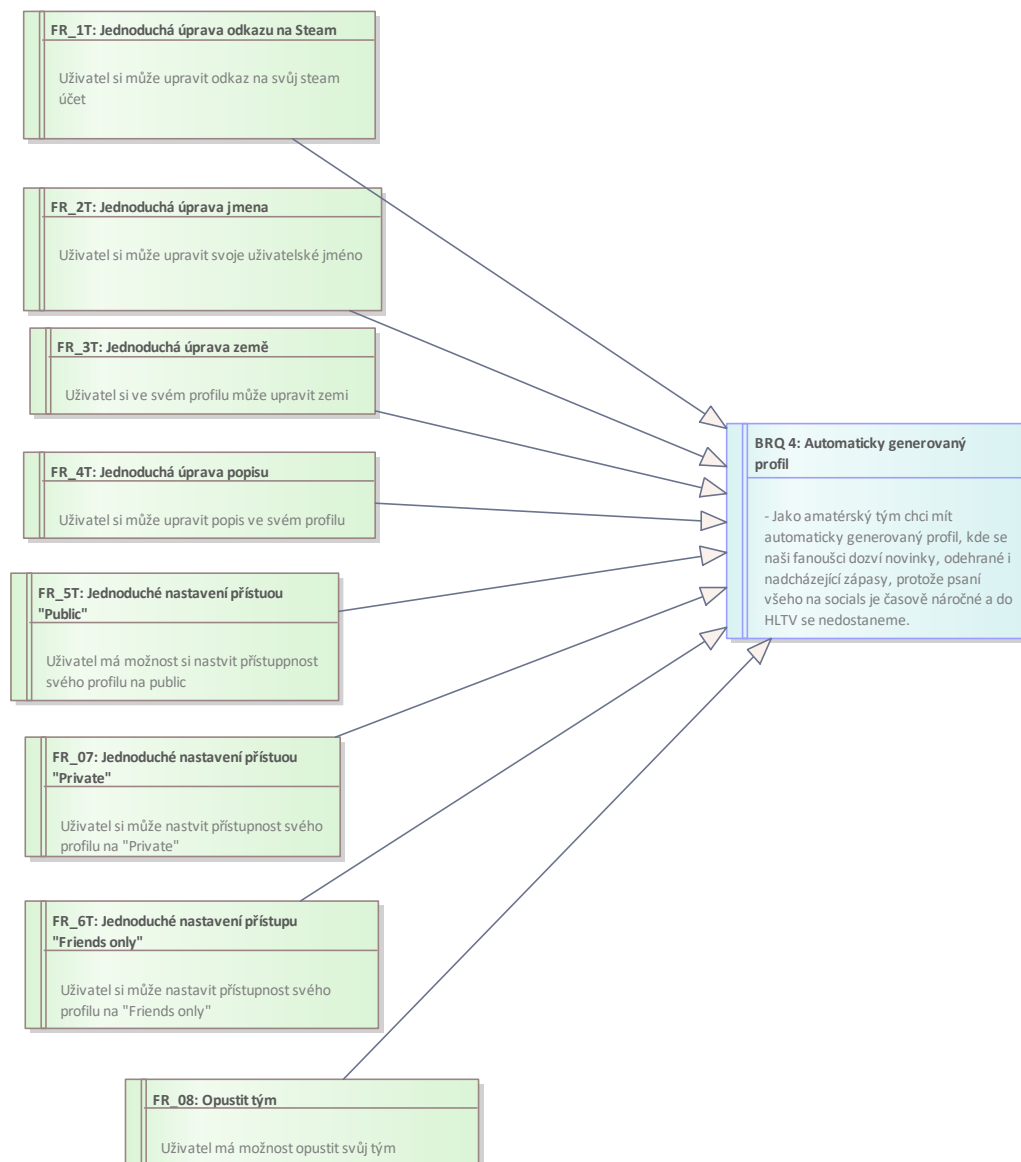
FR5_T: Zánik týmu

V případě, že tým opustí poslední hráč, proběhne proces archivace. Zachová se veškerá historie transferů, zápasů, výsledků atd. Opětovná aktivace je možná pouze kontaktováním podpory Esportify a prokázáním vlastnictví týmu.

FR6_T: Opuštění týmu

Každý člen týmu má možnost svůj tým opustit

Uživatel



Každý uživatel může vyplnit svůj profil. Napište své skutečné jméno, zemi a stručný popis.
#

FR_07: Jednoduché nastavení přístupu "Private"

Uživatel si může nastvit přístupnost svého profilu na "Private"

FR_08: Opustit tým

Uživatel má možnost opustit svůj tým

FR_1T: Jednoduchá úprava odkazu na Steam

Uživatel si může upravit odkaz na svůj steam účet

FR_2T: Jednoduchá úprava jména

Uživatel si může upravit svoje uživatelské jméno

FR_3T: Jednoduchá úprava země

Uživatel si ve svém profilu může upravit zemi

FR_4T: Jednoduchá úprava popisu

Uživatel si může upravit popis ve svém profilu

FR_5T: Jednoduché nastavení přístupu "Public"

Uživatel má možnost si nastavit přístupnost svého profilu na public

FR_6T: Jednoduché nastavení přístupu "Friends only"

Uživatel si může nastavit přístupnost svého profilu na "Friends only"

Omezení

Kapitán
Každý neprázdný tým musí mít kapitána. Při zakládání týmu je kapitánem automaticky zakládající uživatel.

Administrátor turnaje
Administrátor turnaje nesmí být zároveň hráčem tohoto turnaje

Ticket
Ticket musí být vytvořený hráčem, jehož tým je registrován v turnaji, ke kterému se ticket vztahuje.

Hráč - Tým
Hráč může být členem maximálně jednoho "klasického" týmu a jednoho dočasného týmu.

Administrátor turnaje

Administrátor turnaje nesmí být zároveň hráčem tohoto turnaje

Hráč - Tým

Hráč může být členem maximálně jednoho "klasického" týmu a jednoho dočasného týmu.

Kapitán

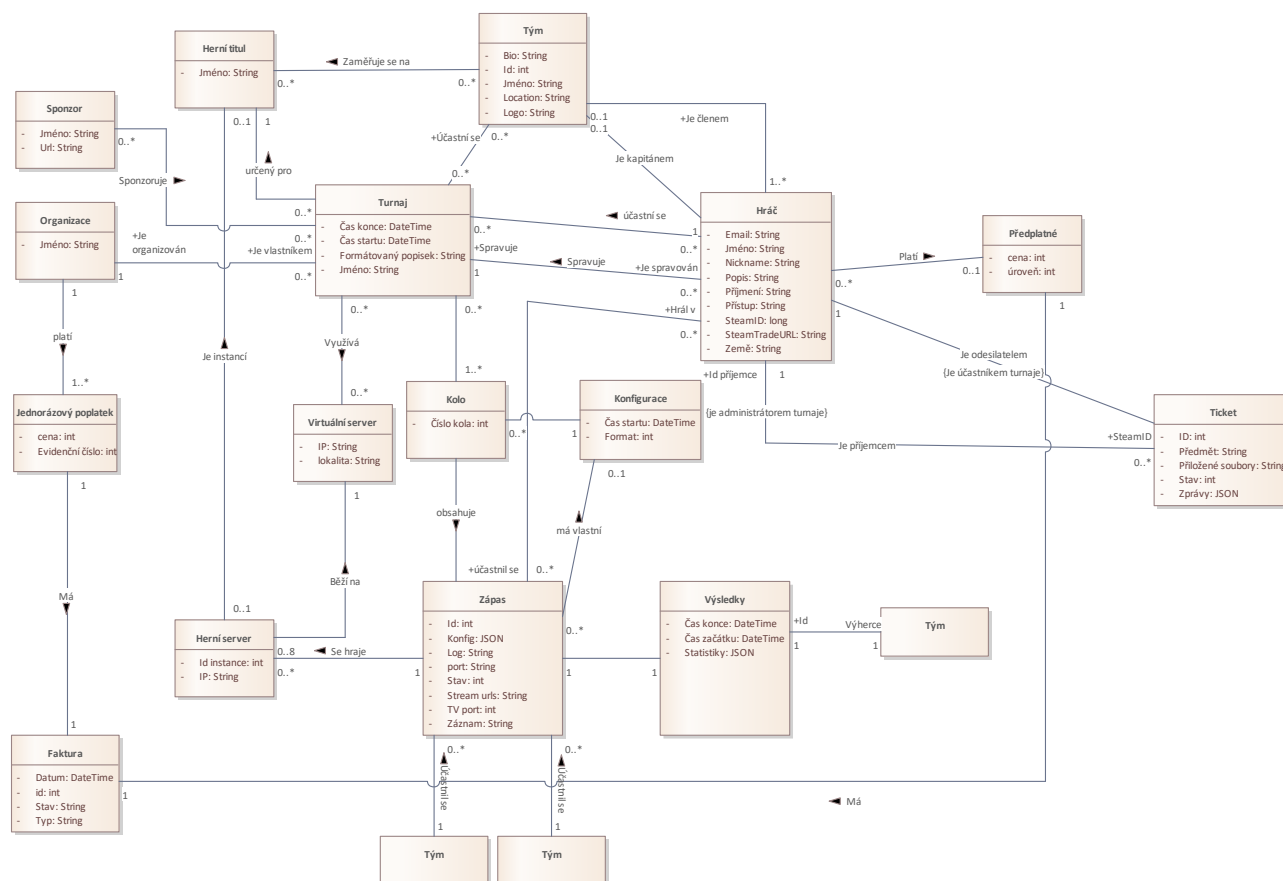
Každý neprázdný tým musí mít kapitána.

Při zakládání týmu je kapitánem automaticky zakládající uživatel.

Ticket

Ticket musí být vytvořený hráčem, jehož tým je registrovaný v turnaji, ke kterému se ticket vztahuje.

Business Domain Model



Administrátor turnaje

Faktura

Name	Typ	Popis
Datum	DateTime	
id	int	
Stav	String	
Typ	String	

Herní server

Name	Typ	Popis
Id instance	int	
IP	String	

Herní titul

Name	Typ	Popis
Jméno	String	

Hráč

Name	Typ	Popis
Email	String	
Jméno	String	

Nickname	String
Popis	String
Příjmení	String
Přístup	String
SteamID	long
SteamTradeURL	String
Země	String

Jednorázový poplatek

Name	Typ	Popis
cena	int	
Evidenční číslo	int	

Kolo

Name	Typ	Popis
Číslo kola	int	

Konfigurace

Name	Typ	Popis
Čas startu	DateTime	
Format	int	

Organizace

Name	Typ	Popis
Jméno	String	

Předplatné

Name	Typ	Popis
cena	int	
úroveň	int	

Sponzor

Name	Typ	Popis
Jméno	String	
Url	String	

Ticket

Name	Typ	Popis
ID	int	
Předmět	String	
Přiložené soubory	String	
Stav	int	
Zprávy	JSON	

Turnaj

Name	Typ	Popis
Čas konce	DateTime	Datum a čas předpokládaného konce posledního zápasu
Čas startu	DateTime	Datum a čas naplánovaného prvního zápasu
Formátovaný popis	String	
Jméno	String	

Tým

Name	Typ	Popis
Bio	String	
Id	int	
Jméno	String	
Location	String	
Logo	String	

Virtuální server

Name	Typ	Popis
IP	String	
lokalita	String	

Výsledky

Name	Typ	Popis
Čas konce	DateTime	
Čas začátku	DateTime	
Statistiky	JSON	

Zápas

Name	Typ	Popis
Id	int	
Konfig	JSON	
Log	String	
port	String	
Stav	int	
Stream urls	String	
TV port	int	
Záznam	String	

Invoice

Name	Typ	Popis
ID	int	
Issued Time	DateTime	
Price	int	
Type	String	

Match

Name	Typ	Popis
Demo Location	String	
Id	int	
Konfig	JSON	
Log	String	
port	String	
Stav	int	
Stream urls	String	
TV port	int	

One-time Payment

Name	Typ	Popis
Price	int	
Status	int	
Time Created	DateTime	
Time Paid	DateTime	

Organization

Name	Typ	Popis
Name	String	

Player

Name	Typ	Popis
Email	String	
Full Name	String	
Nickname	String	
OrganizerName	String?	
SteamID	long	

Result

Name	Typ	Popis
End Time	DateTime	
Start Time	DateTime	
Stats	JSON	

Round

Name	Typ	Popis
Round Number	int	

Sponsor

Name	Typ	Popis
Name	String	
Url	String	

Subscription

Name	Typ	Popis
Level	int	

Team

Name	Typ	Popis
Bio	String	
Id	int	
Location	String	
Logo Location	String	
Name	String	

Ticket

Name	Typ	Popis
Attachments	String	
ID	int	
Messages	JSON	
Status	Enum{Opened,Closed,Deleted}	

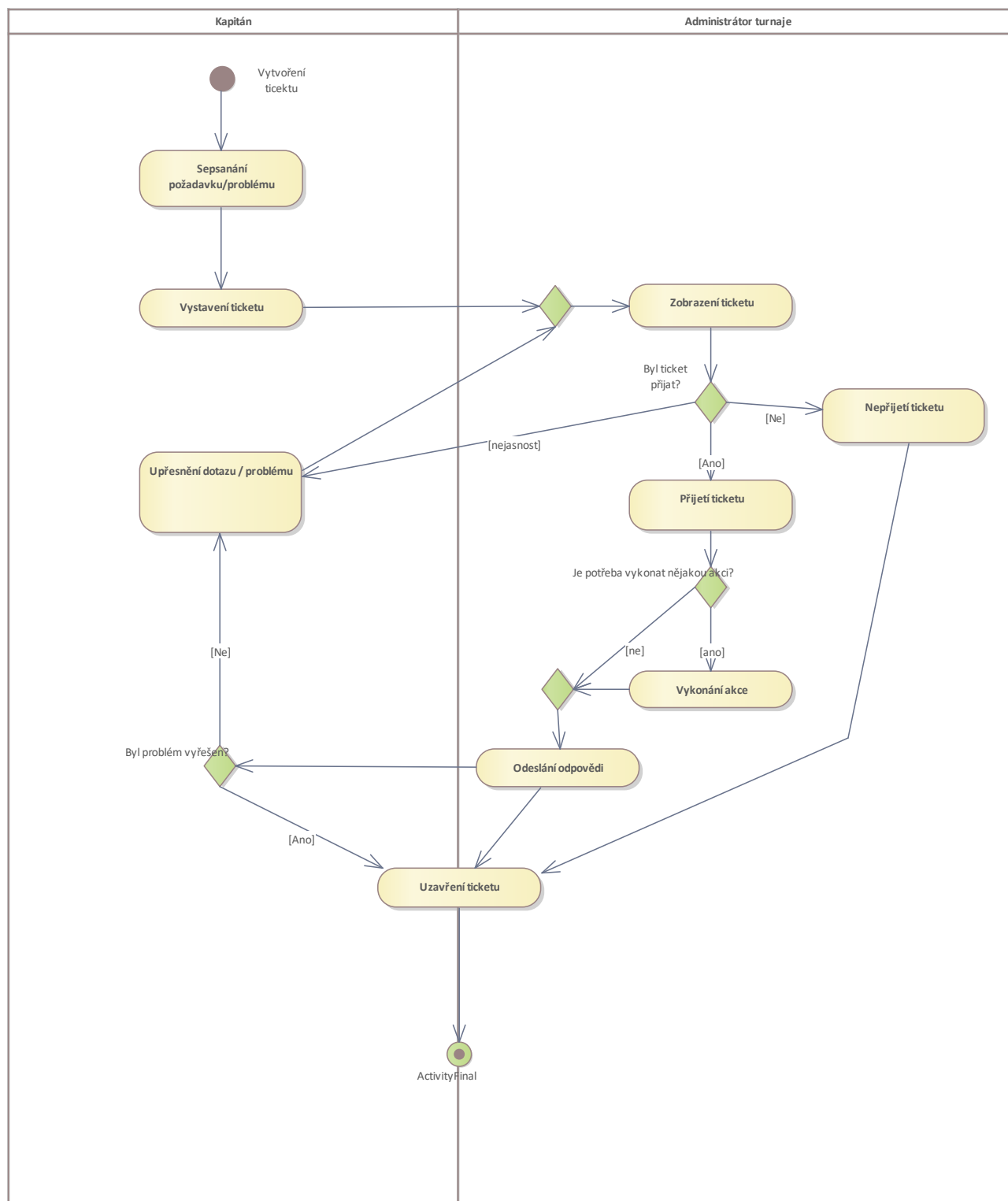
Tournament

Name	Typ	Popis
Bio	String	
End Time	DateTime	Datum a čas naplánovaného prvního zápasu
Name	String	
Start Time	DateTime	Datum a čas předpokládaného konce posledního zápasu

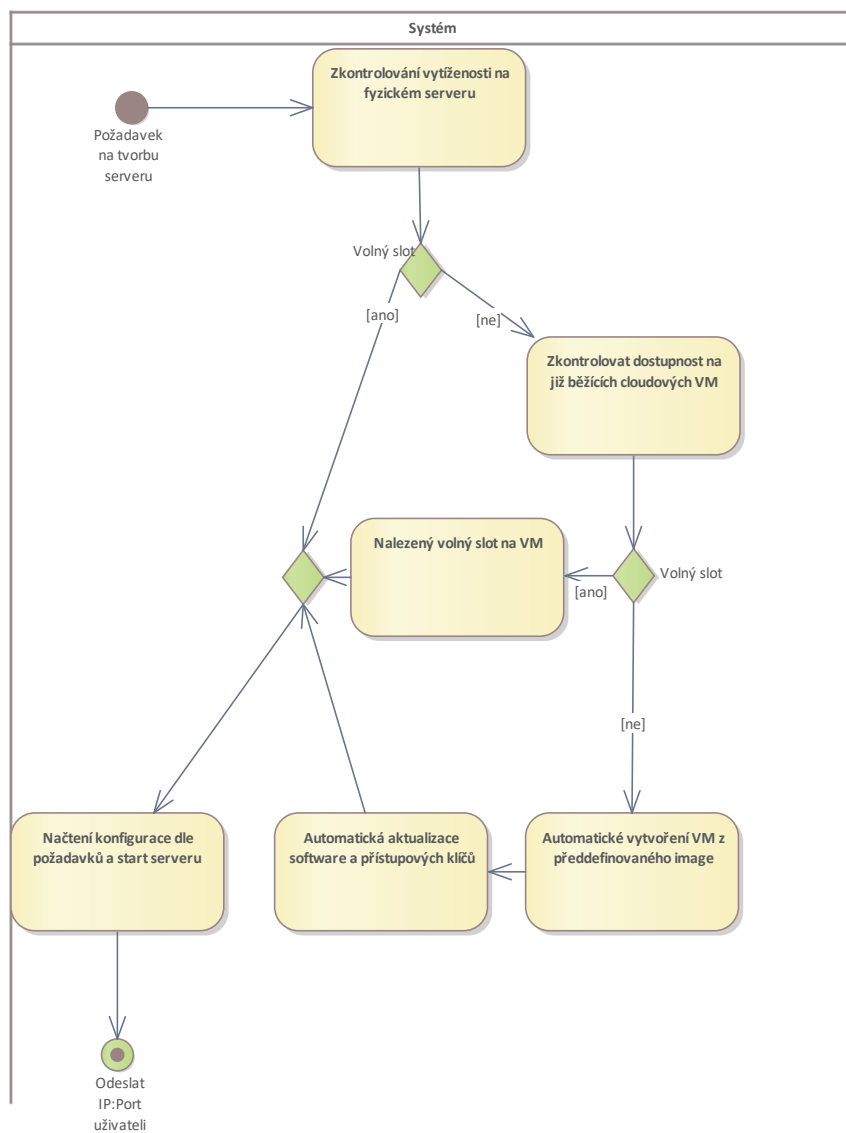
Virtual Server

Name	Typ	Popis
IP	String	
Location	String	

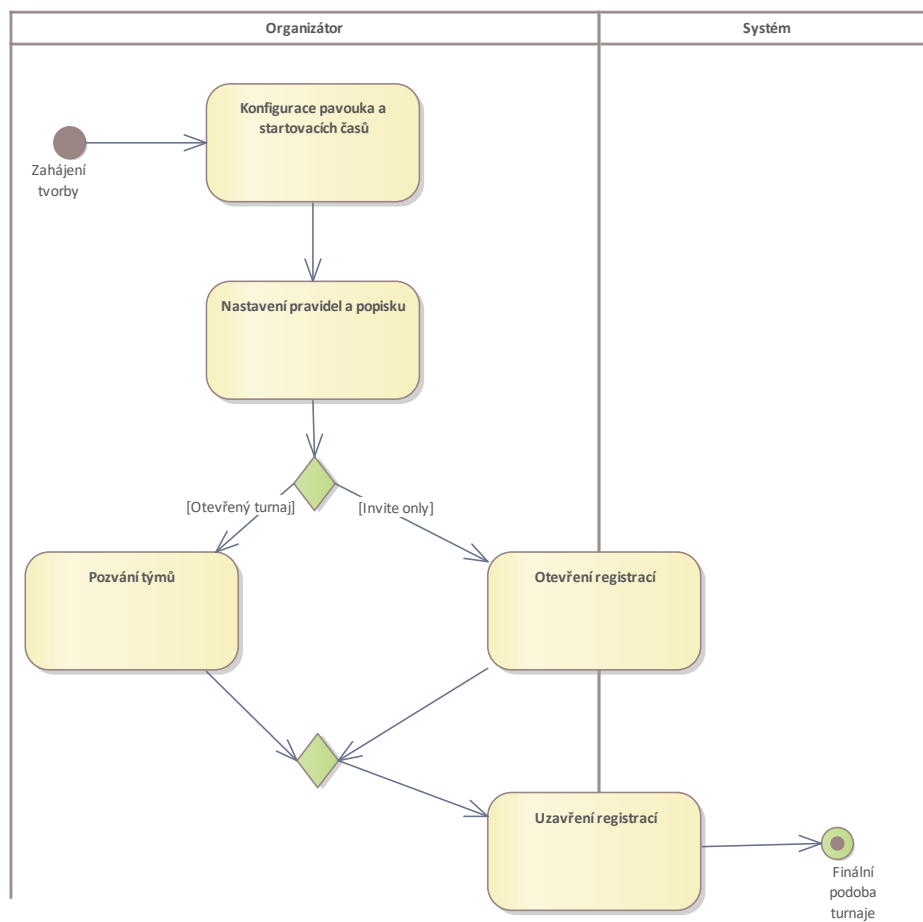
Řešení ticketu



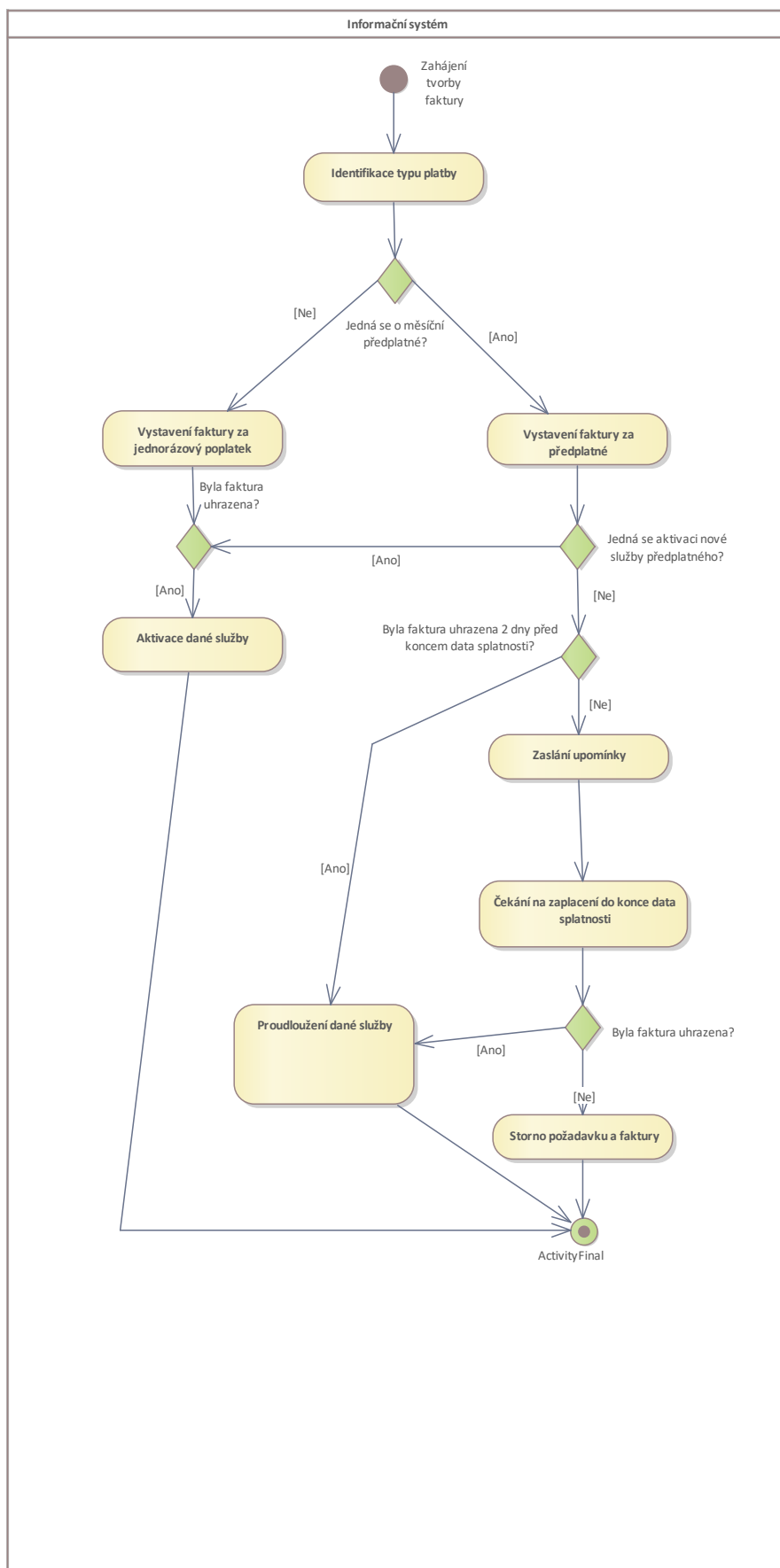
Tvorba herního serveru



Tvorba turnaje



Vystavení faktury a platba



Případy užití

Správa turnajů

- + {}
- + Hlavní administrace turnaje + data mapping
- + Hlavní administrace turnaje + data mapping
- + Diskvalifikovat tým
- + Pozvat tým
- + Přidat administrátora turnaje
- + Přidat kolo do turnaje
- + Přidat zápas do turnaje
- + Spravovat turnaj
- + Upravit nastavení kola
- + Upravit nastavení neodehraného zápasu
- + Vytvořit turnaj
- + Zobrazit detail zápasu
- + Zrušit pozvánku

Založení ticketu

- + Editovat ticket
- + Odeslání ticketu
- + Otevření ticketu
- + Přidat odpověď
- + Přřazení ticketu jinému administrátorovi
- + Sepsání požadavku/ stížnosti
- + Smazat ticket
- + Uzavření ticketu
- + Založení ticketu
- + Zobrazit historii ticketu
- + Zobrazit výpis ticketů

Tvorba zápasu

- + Čas
- + Tvorba herního serveru
- + Aktivovat nový virtuální server
- + Nahrát statistiky a výsledky
- + Nakonfigurovat herní server
- + Spustit herní server
- + Zjistit volná místa na serverech

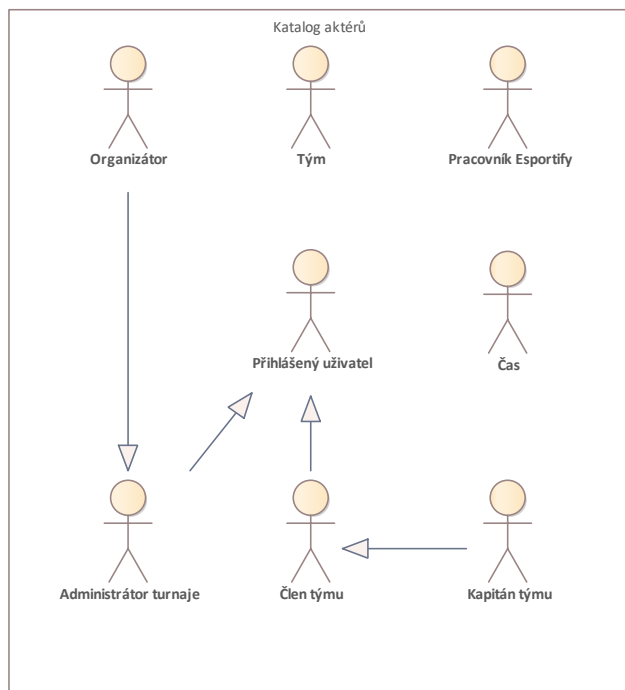
Správa týmu

- + Člen týmu
- + Editace týmového profilu + data mapping
- + Editace týmového profilu + data mapping
- + Editace týmového profilu + data mapping
- + Editace týmového profilu + data mapping
- + Profil týmu + data mapping
- + Zobrazení historie a nadcházejících zápasů + data mapping
- + Zobrazení historie a nadcházejících zápasů + data mapping
- + Editovat tým
- + Nastavit nového kapitána
- + Odebrat členy
- + Opustit tým
- + Pozvat členy
- + Přihlásit tým do turnaje
- + Přijmout pozvánku do turnaje
- + Zobrazit minulé i nadcházející zápasy
- + Zobrazit profil týmu

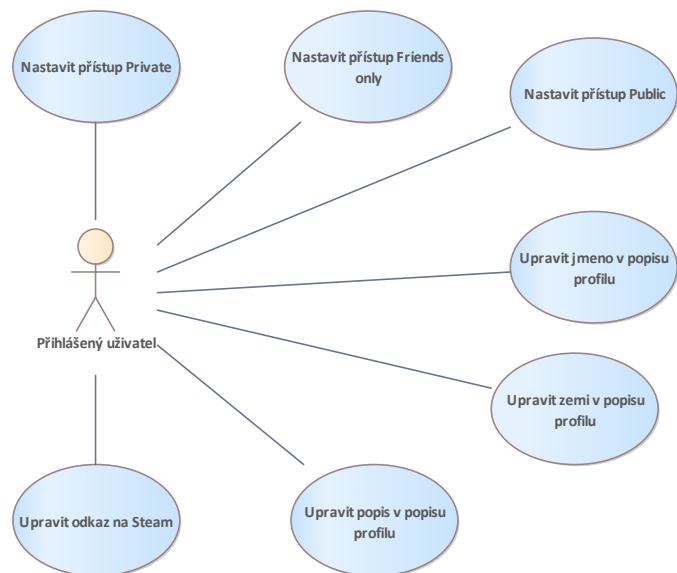
Platba turnajových poplatků

- + Kalkulace ceny podle typu služby
- + Kontaktovat platformu s objednávkou
- + Odeslat potvrzení o platbě
- + Potvrdit objednávku
- + Provedení platby
- + Vybrání typu platby
- + Vybrat parametry turnaje
- + Vygenerovat fakturu
- + Zaslát fakturu zákazníkovi
- + Zkontrolovat stav platby
- + Zrušení objednávky

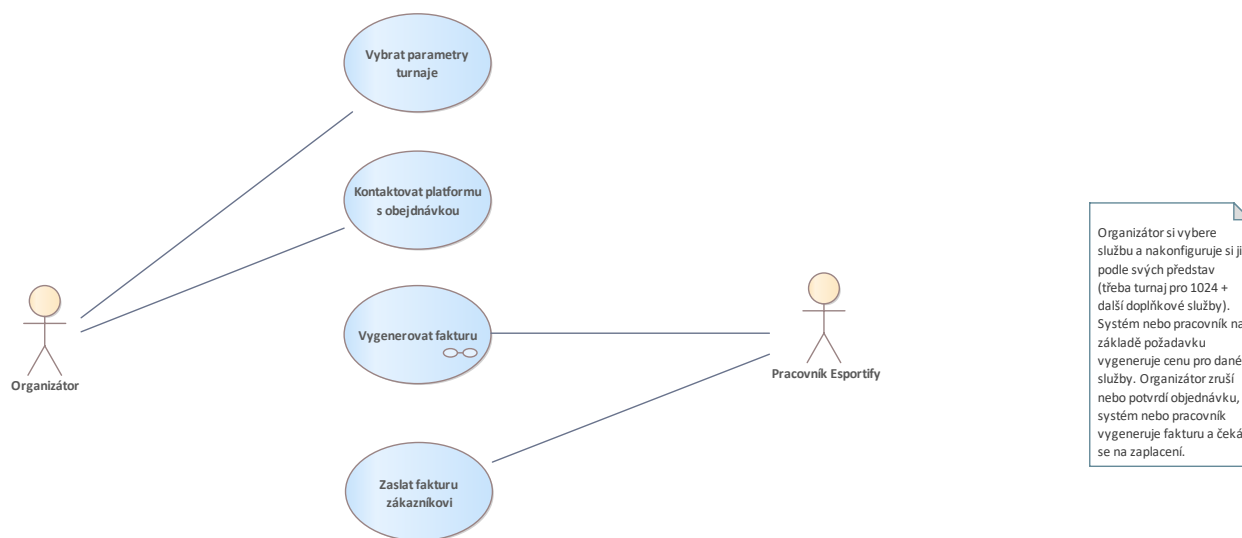
Katalog aktérů



Editace osobního profilu

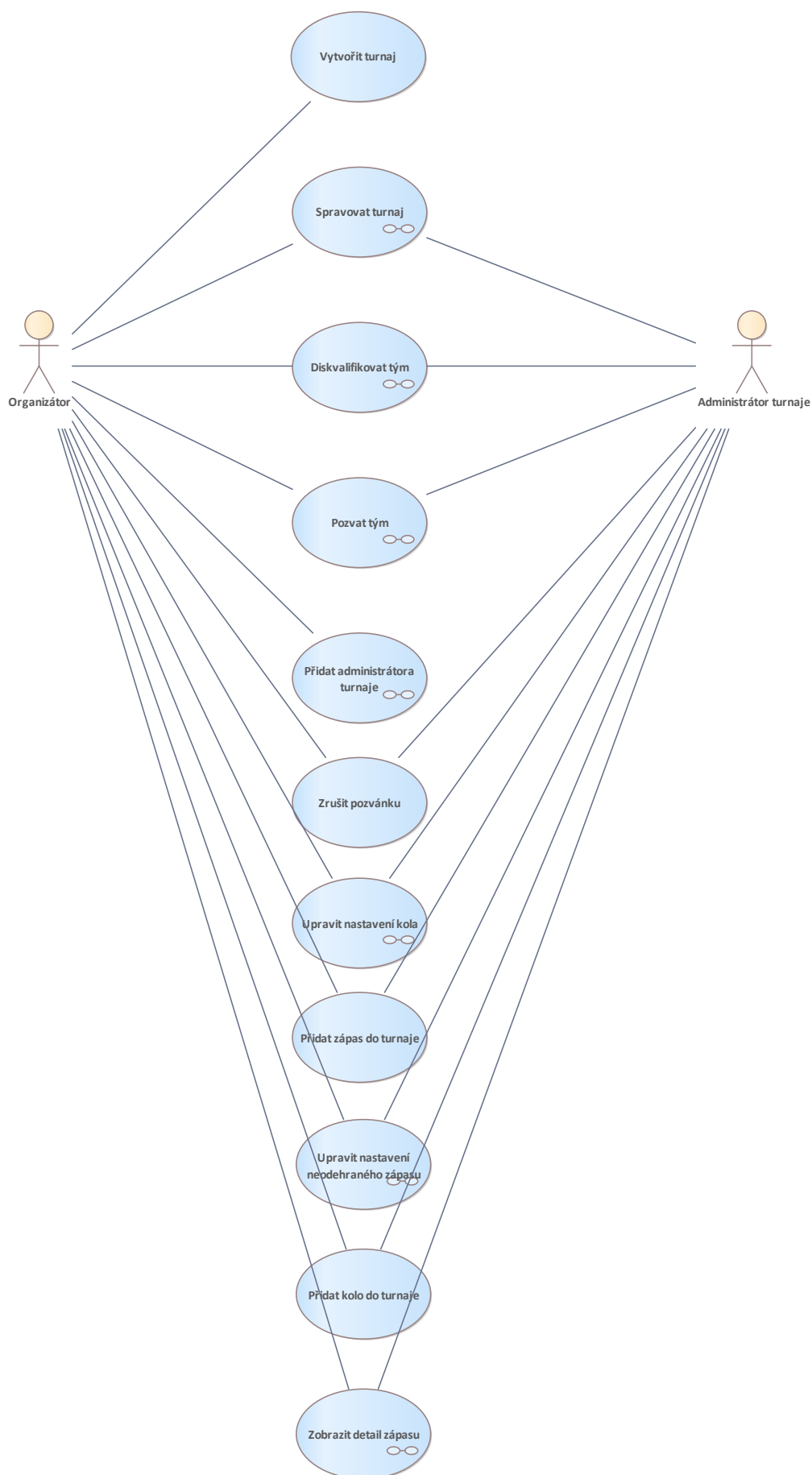


Platba turnajových poplatků



Organizátor si vybere službu a nakonfiguruje si ji podle svých představ (třeba turnaj pro 1024 + další doplňkové služby). Systém nebo pracovník na základě požadavku vygeneruje cenu pro dané služby. Organizátor zruší nebo potvrdí objednávku, systém nebo pracovník vygeneruje fakturu a čeká se na zaplacení.

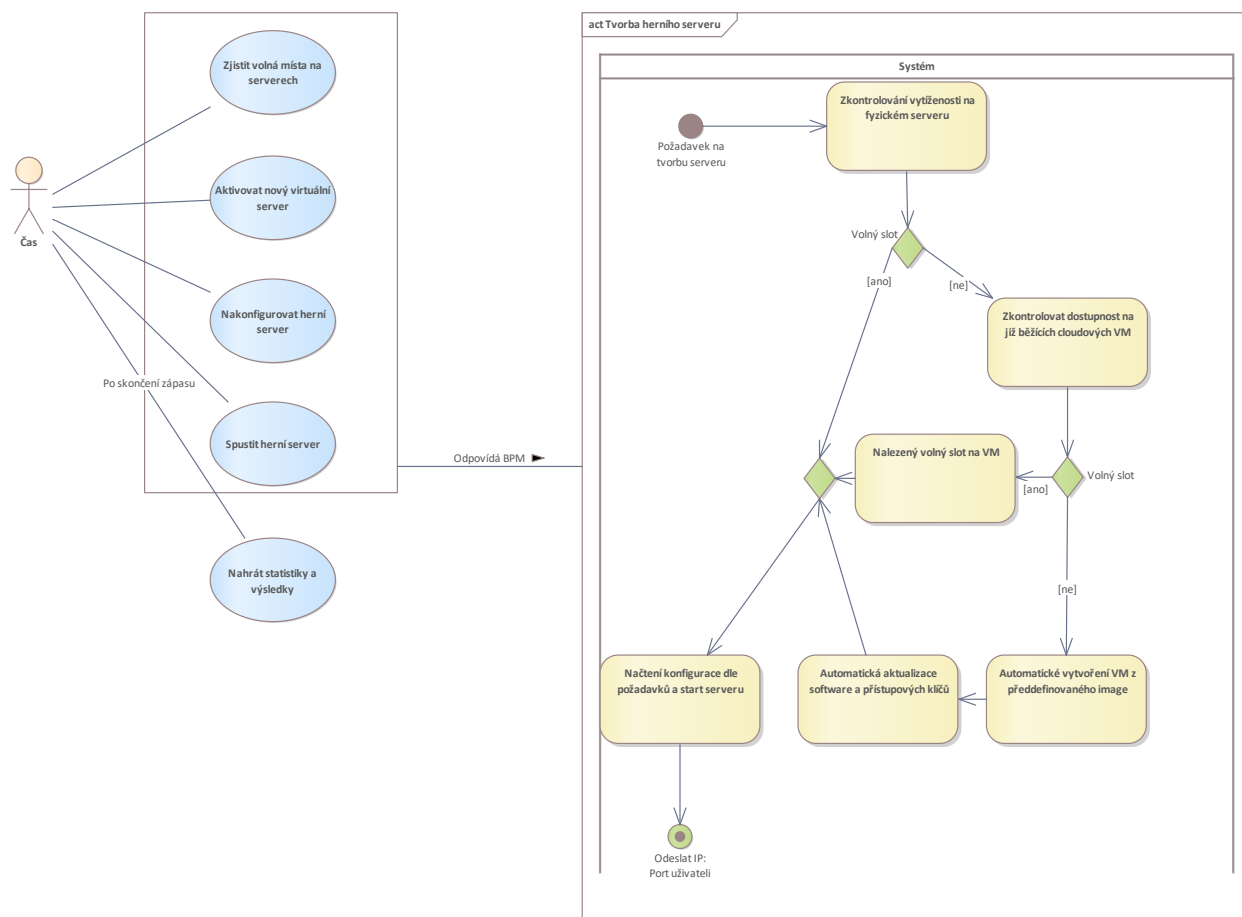
Správa turnajů



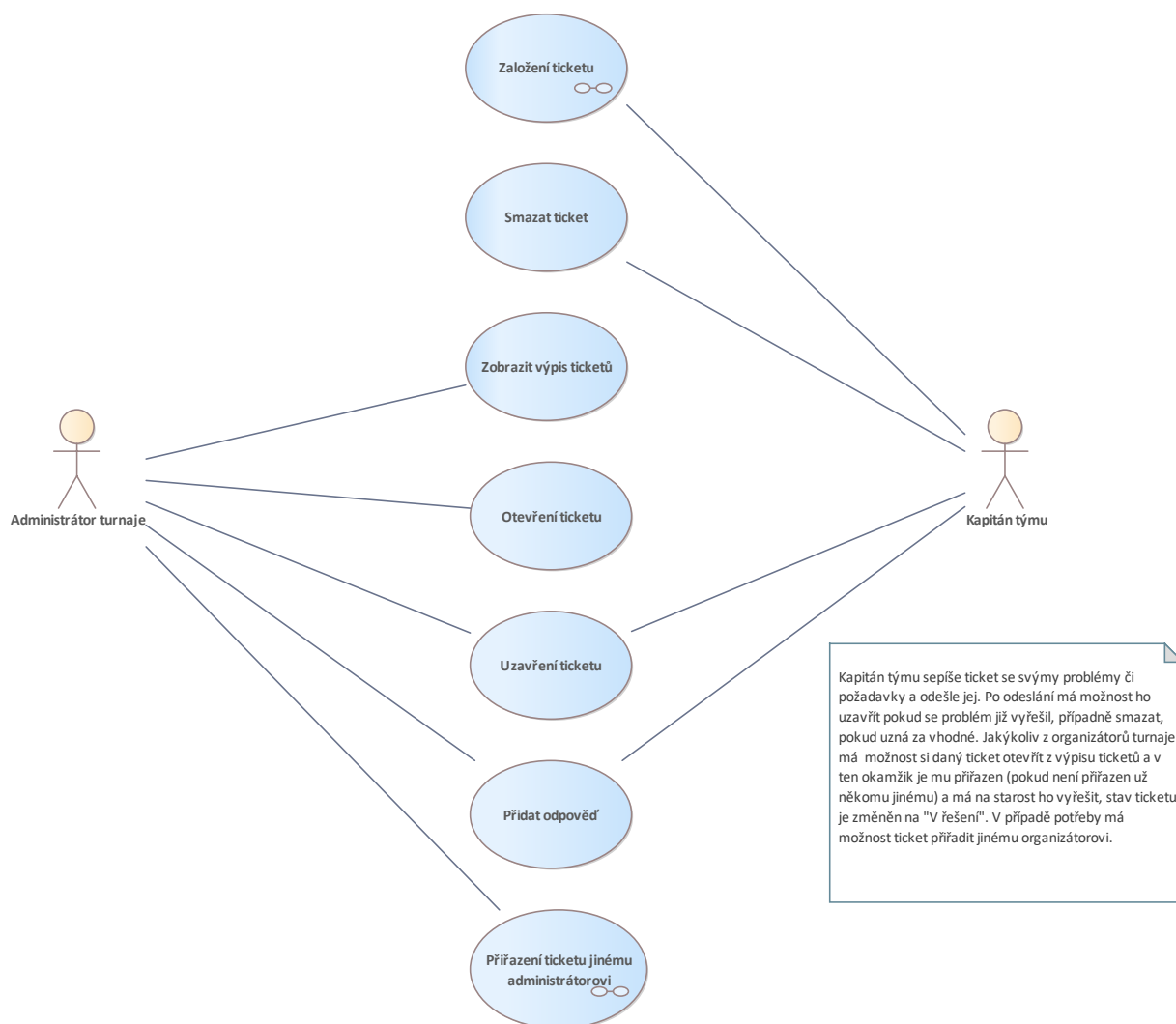
Správa týmu



Tvorba zápasu



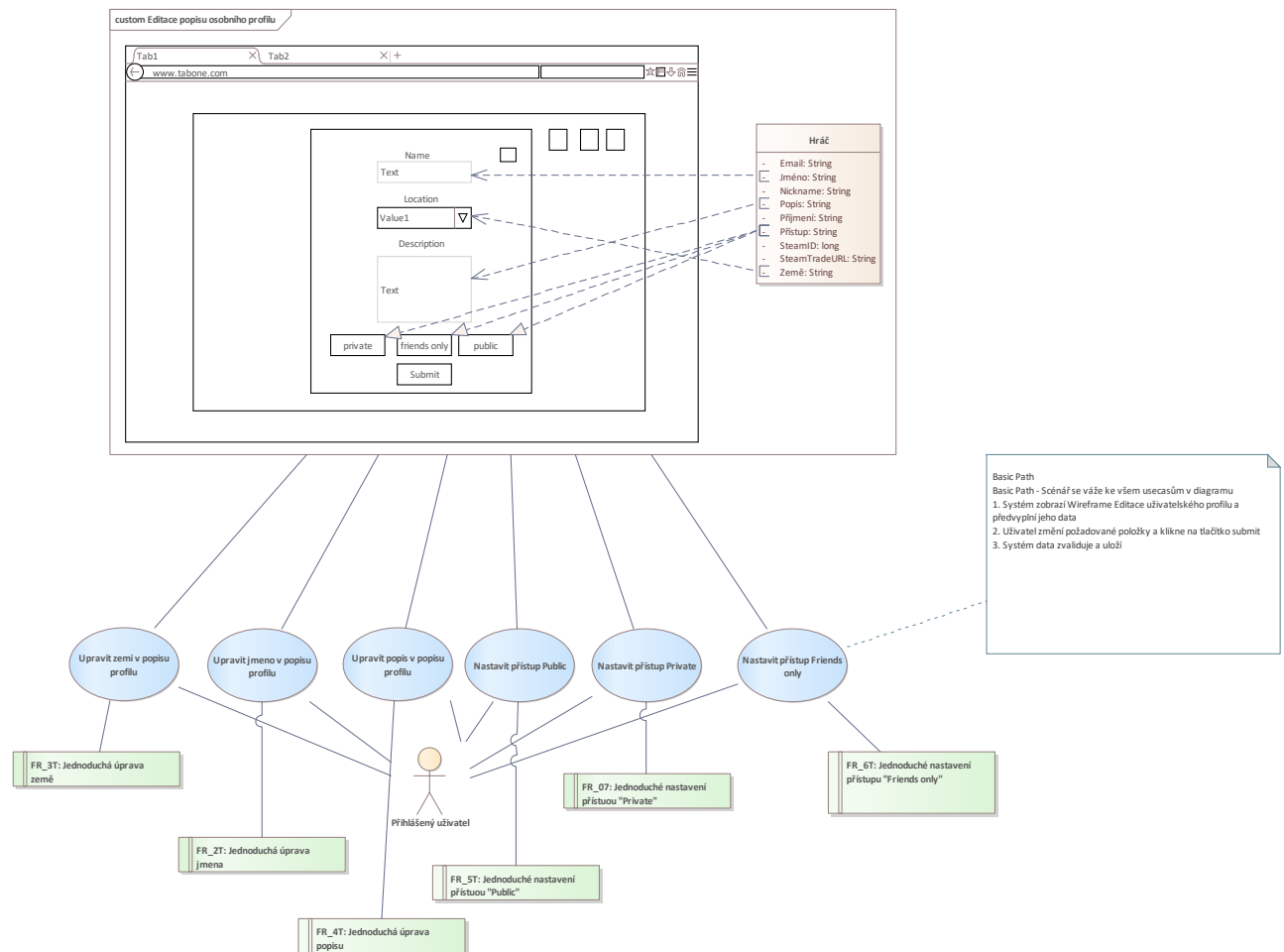
Založení ticketu



Kapitán týmu sepiše ticket se svými problémy či požadavky a odešle jej. Po odeslání má možnost ho uzavřít pokud se problém již vyřešil, případně smazat, pokud uzná za vhodné. Jakýkoliv z organizátorů turnaje má možnost si daný ticket otevřít z výpisu ticketů a v ten okamžik je mu přiřazen (pokud není přiřazen už někomu jinému) a má na starost ho vyřešit, stav ticketu je změněn na "V řešení". V případě potřeby má možnost ticket přiřadit jinému organizátorovi.

UC Context Diagrams

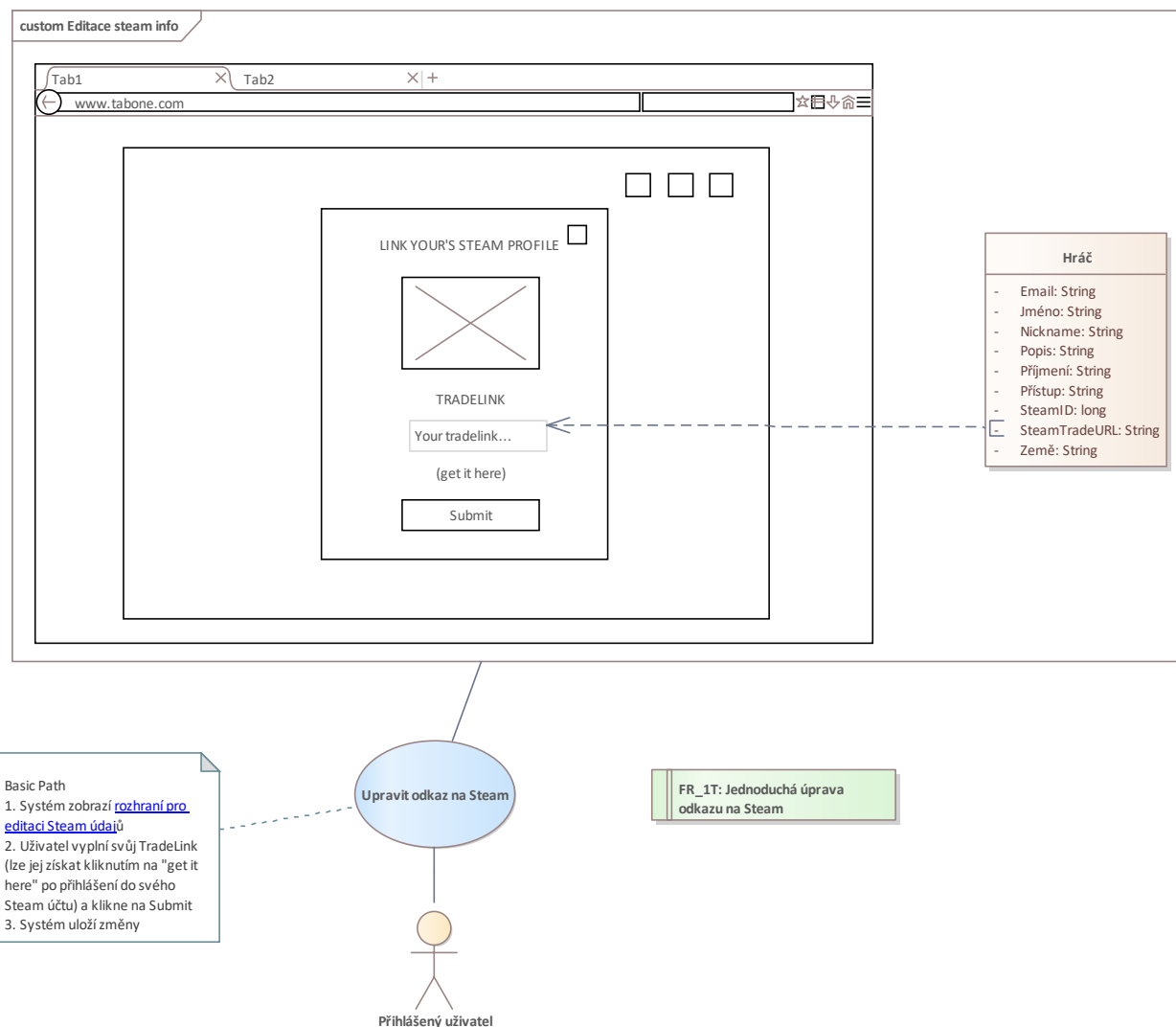
Editace uživatelského profilu



Basic Path - Scénář se váže ke všem usecasům v diagramu

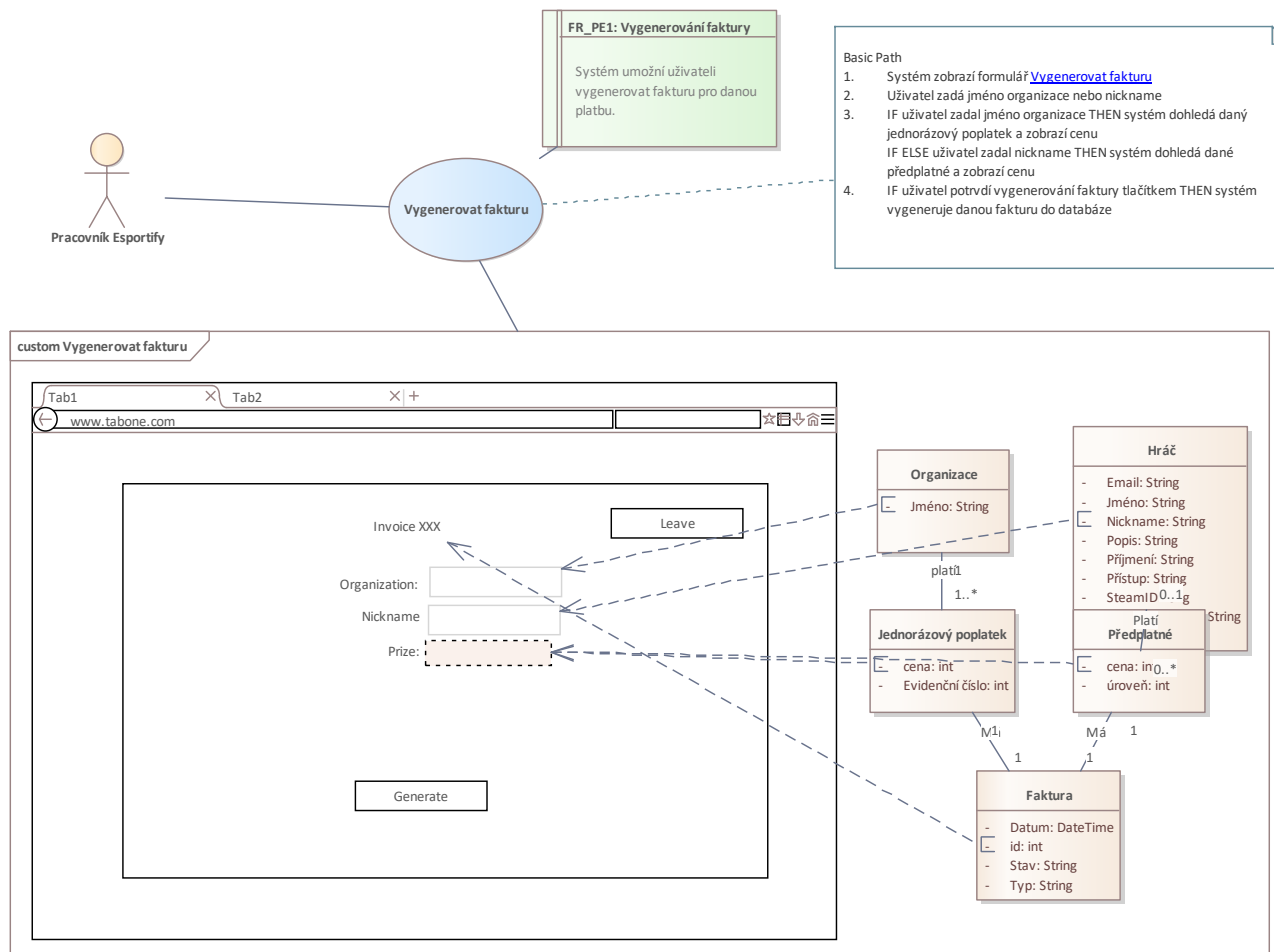
1. Systém zobrazí Wireframe Editace uživatelského profilu a předvyplní jeho data
2. Uživatel změní požadované položky a klikne na tlačítko submit
3. Systém data zvaliduje a uloží

Editace steam info



1. Systém zobrazí [rozhraní pro editaci Steam údajů](#)
2. Uživatel vyplní svůj TradeLink (lze jej získat kliknutím na "get it here" po přihlášení do svého Steam účtu) a klikne na Submit
3. Systém uloží změny

Vygenerovat fakturu UC Context



1. Systém zobrazí formulář [Vygenerovat fakturu](#)
2. Uživatel zadá jméno organizace nebo nickname
3. IF uživatel zadal jméno organizace THEN systém dohledá daný jednorázový poplatek a zobrazí cenu
IF ELSE uživatel zadal nickname THEN systém dohledá dané předplatné a zobrazí cenu
4. IF uživatel potvrdí vygenerování faktury tlačítkem THEN systém vygeneruje danou fakturu do databáze

Diskvalifikovat tým UC Context

Postupuje poslední vyřazený tým:

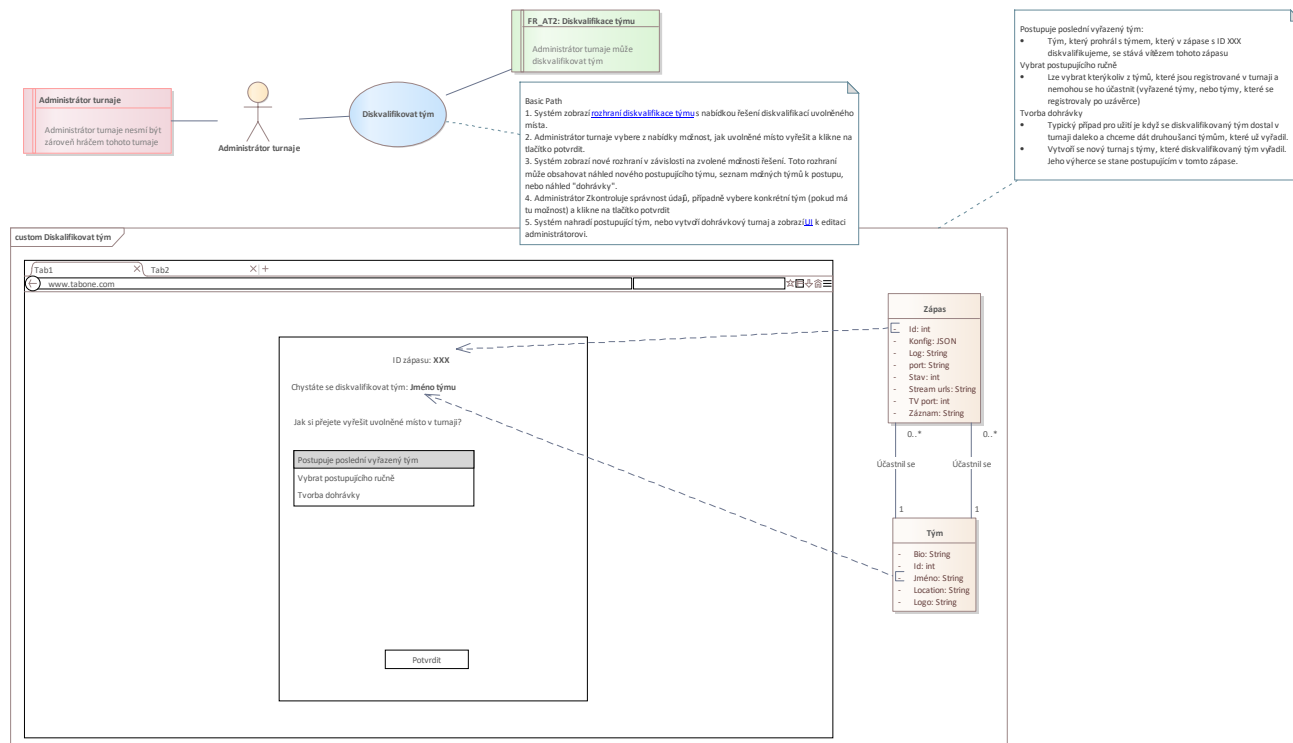
- Tým, který prohrál s týmem, který v zápase s ID XXX diskvalifikujeme, se stává vítězem tohoto zápasu

Vybrat postupujícího ručně

- Lze vybrat kterýkoliv z týmů, které jsou registrované v turnaji a nemohou se ho účastnit (vyřazené týmy, nebo týmy, které se registrovaly po uzávěrce)

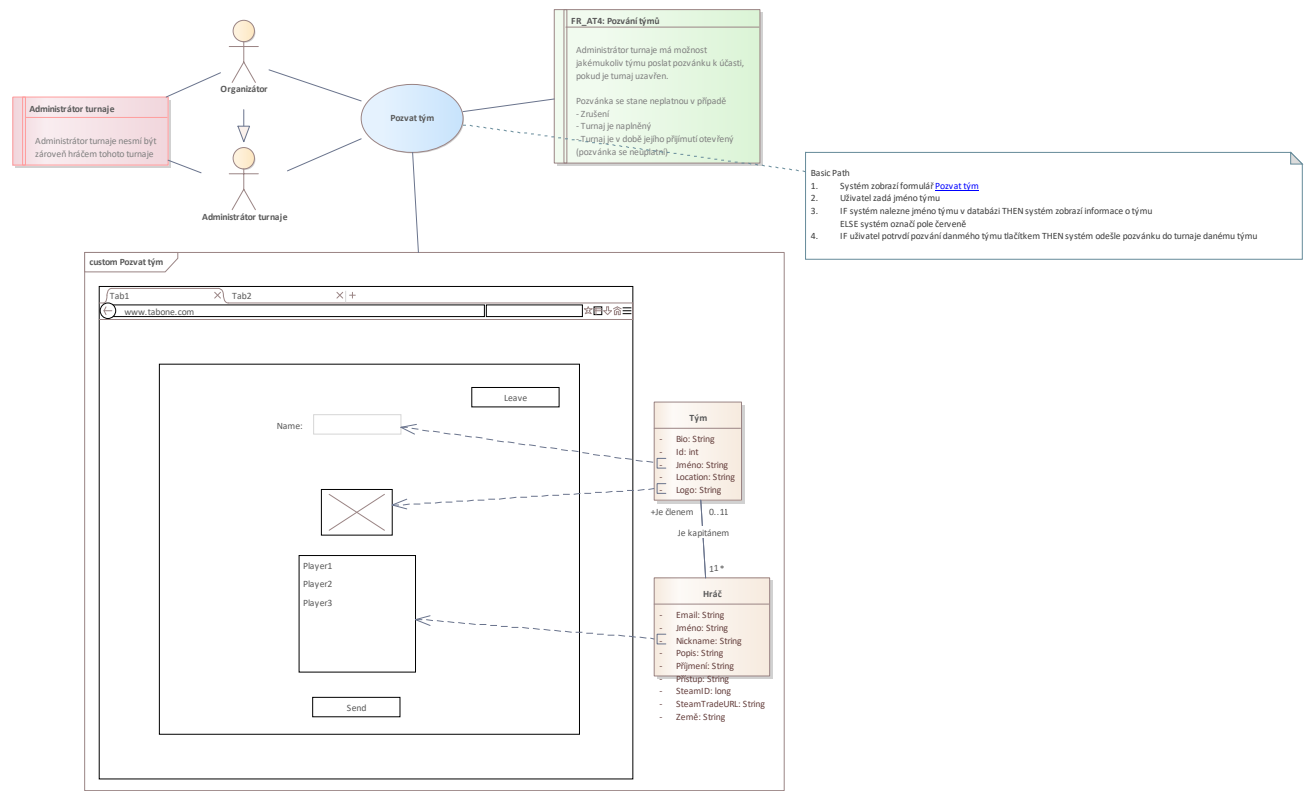
Tvorba dohrávky

- Typický případ pro užití je když se diskvalifikovaný tým dostal v turnaji daleko a chceme dát druhou šanci týmům, které už vyřadil.
- Vytvoří se nový turnaj s týmy, které diskvalifikovaný tým vyřadil. Jeho výherce se stane postupujícím v tomto zápase.



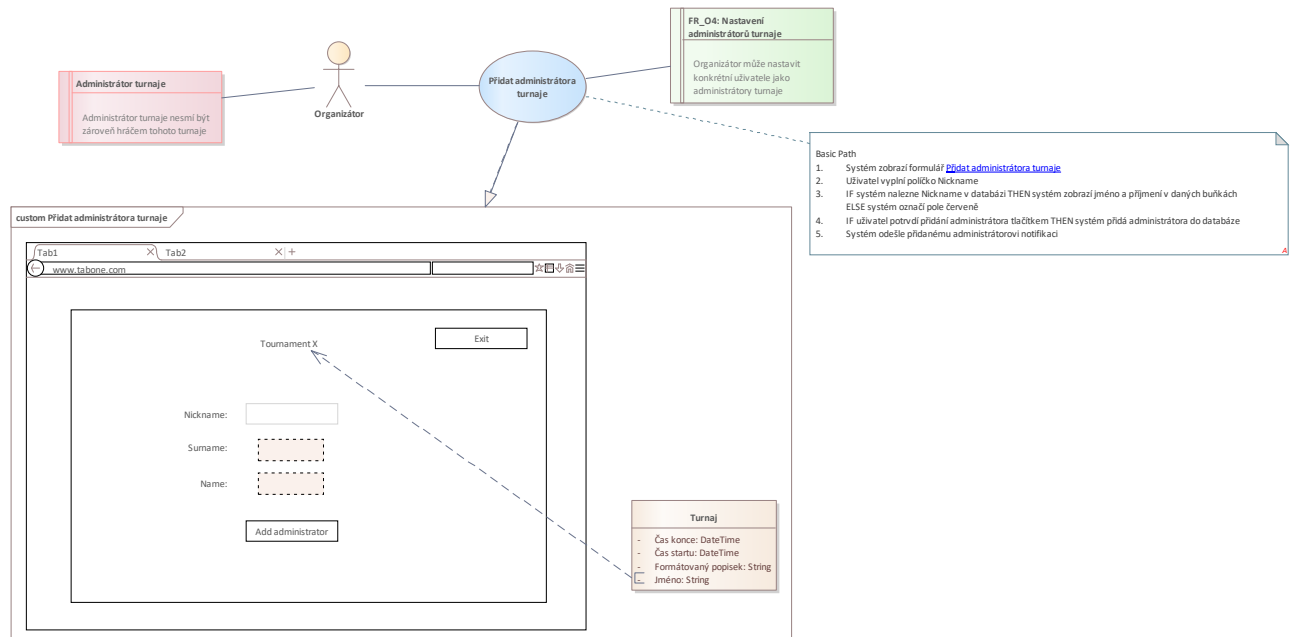
1. Systém zobrazí [rozhraní diskvalifikace týmu](#) s nabídkou řešení diskvalifikací uvolněného místa.
2. Administrátor turnaje vybere z nabídky možnost, jak uvolněné místo vyřešit a klikne na tlačítko potvrdit.
3. Systém zobrazí nové rozhraní v závislosti na zvolené možnosti řešení. Toto rozhraní může obsahovat náhled nového postupujícího týmu, seznam možných týmů k postupu, nebo náhled "dohrávky".
4. Administrátor Zkontroluje správnost údajů, případně vybere konkrétní tým (pokud má tu možnost) a klikne na tlačítko potvrdit
5. Systém nahradí postupující tým, nebo vytvoří dohrávkový turnaj a zobrazí [UI](#) k editaci administrátorovi.

Pozvat tým UC Context



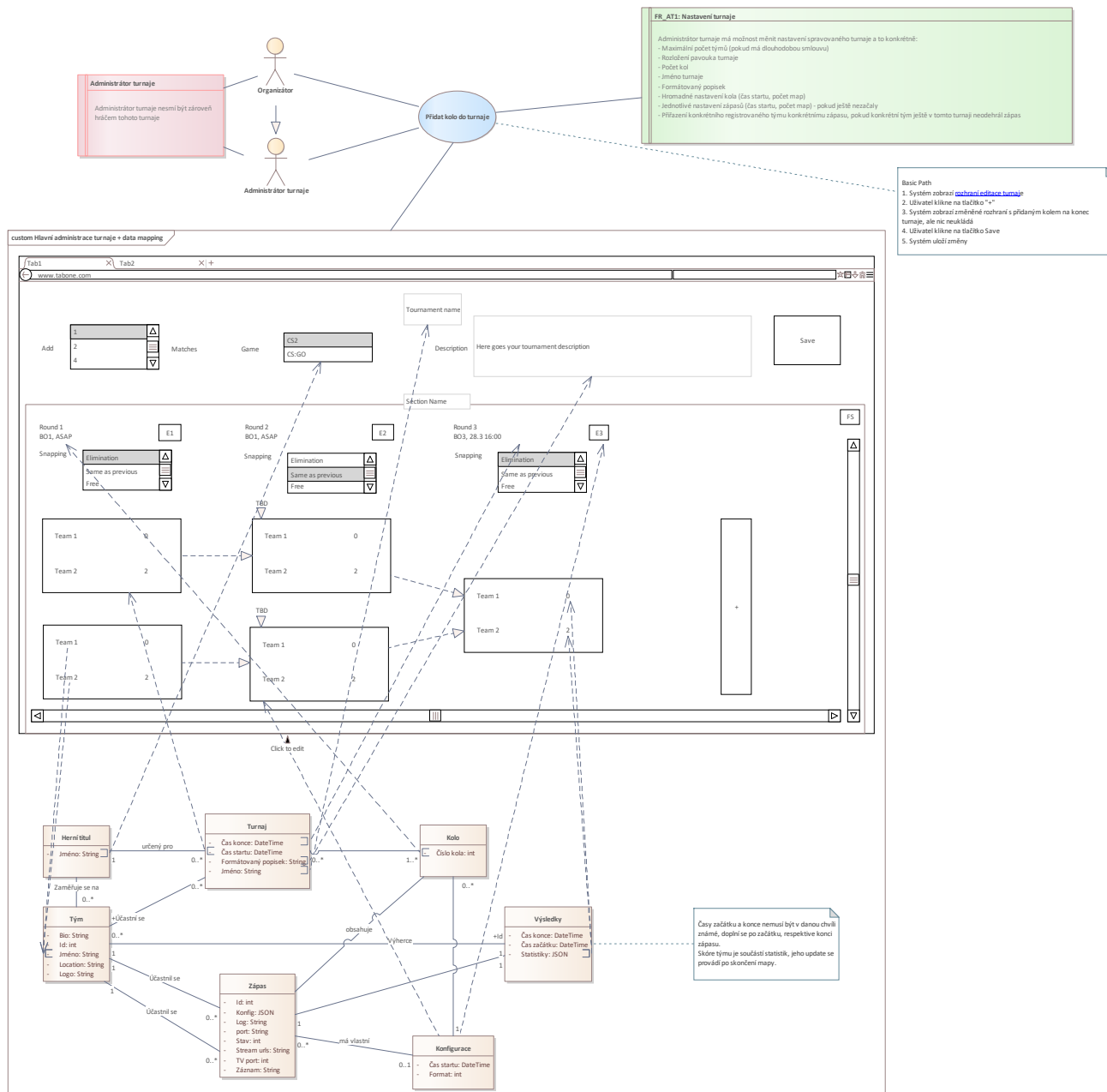
1. Systém zobrazí formulář [Pozvat tým](#)
2. Uživatel zadá jméno týmu
3. IF systém nalezne jméno týmu v databázi THEN systém zobrazí informace o týmu
ELSE systém označí pole červeně
4. IF uživatel potvrdí pozvání daného týmu tlačítkem THEN systém odešle pozvánku do turnaje danému týmu

Přidat administrátora turnaje UC Context



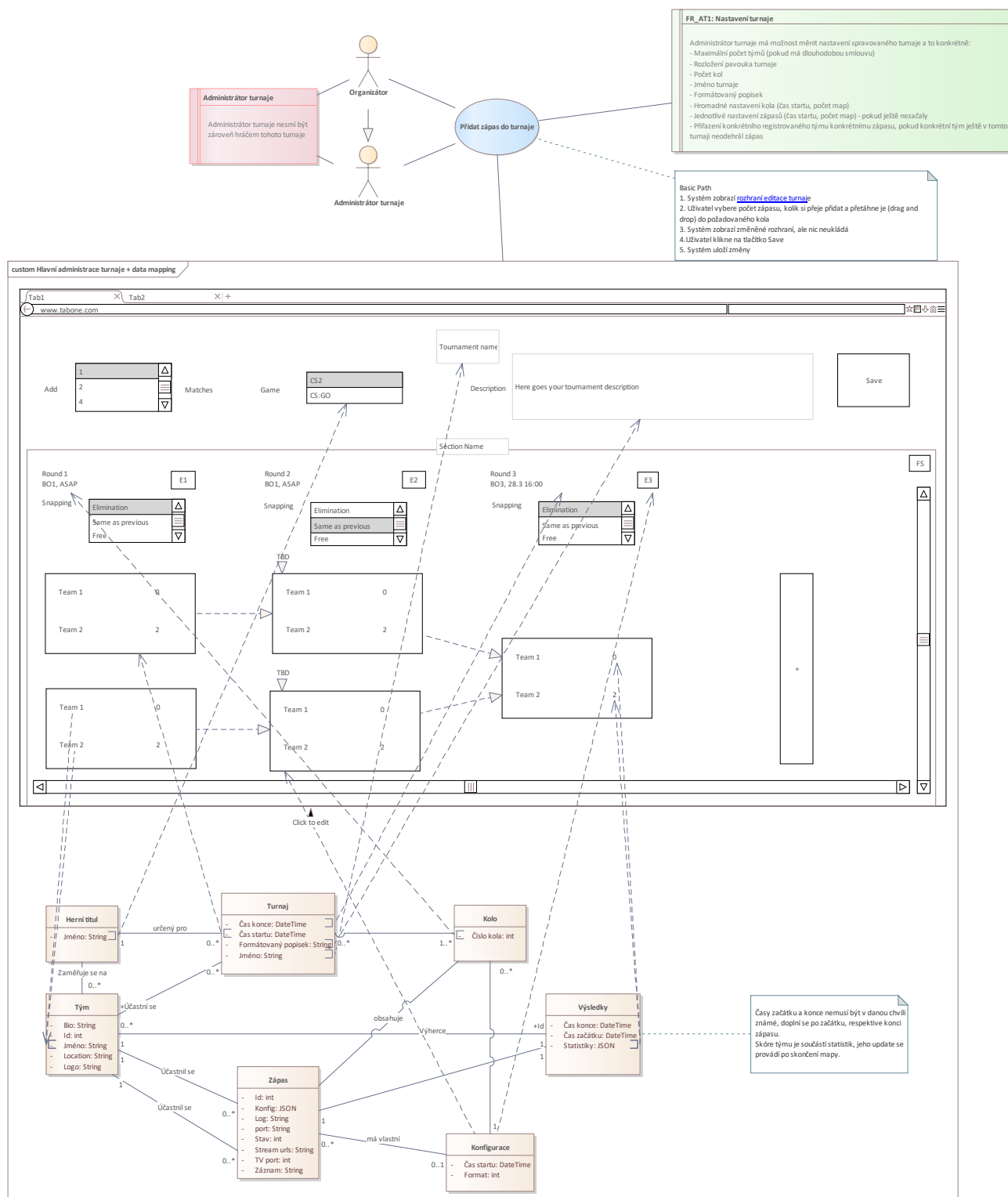
1. Systém zobrazí formulář [Přidat administrátora turnaje](#)
2. Uživatel vyplní políčko Nickname
3. IF systém nalezne Nickname v databázi THEN systém zobrazí jméno a příjmení v daných buňkách ELSE systém označí pole červeně
4. IF uživatel potvrdí přidání administrátora tlačítkem THEN systém přidá administrátora do databáze
5. Systém odešle přidanému administrátorovi notifikaci

Přidat kolo do turnaje UC Context



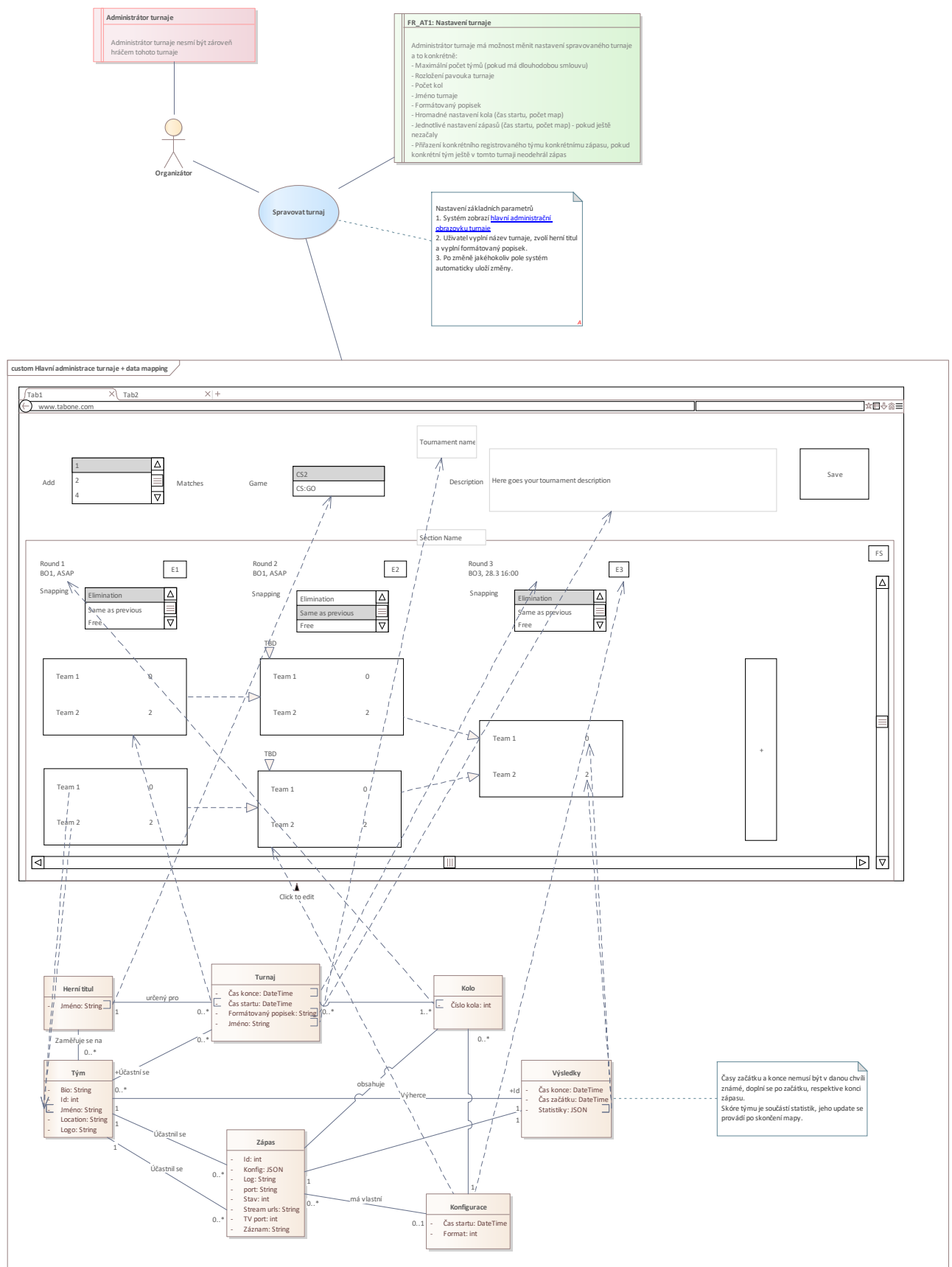
1. Systém zobrazí rozhraní editace turnaje
2. Uživatel klikne na tlačítko "+"
3. Systém zobrazí změněné rozhraní s přidáním kolem na konec turnaje, ale nic neukládá
4. Uživatel klikne na tlačítko Save
5. Systém uloží změny

Přidat zápas do turnaje UC Context



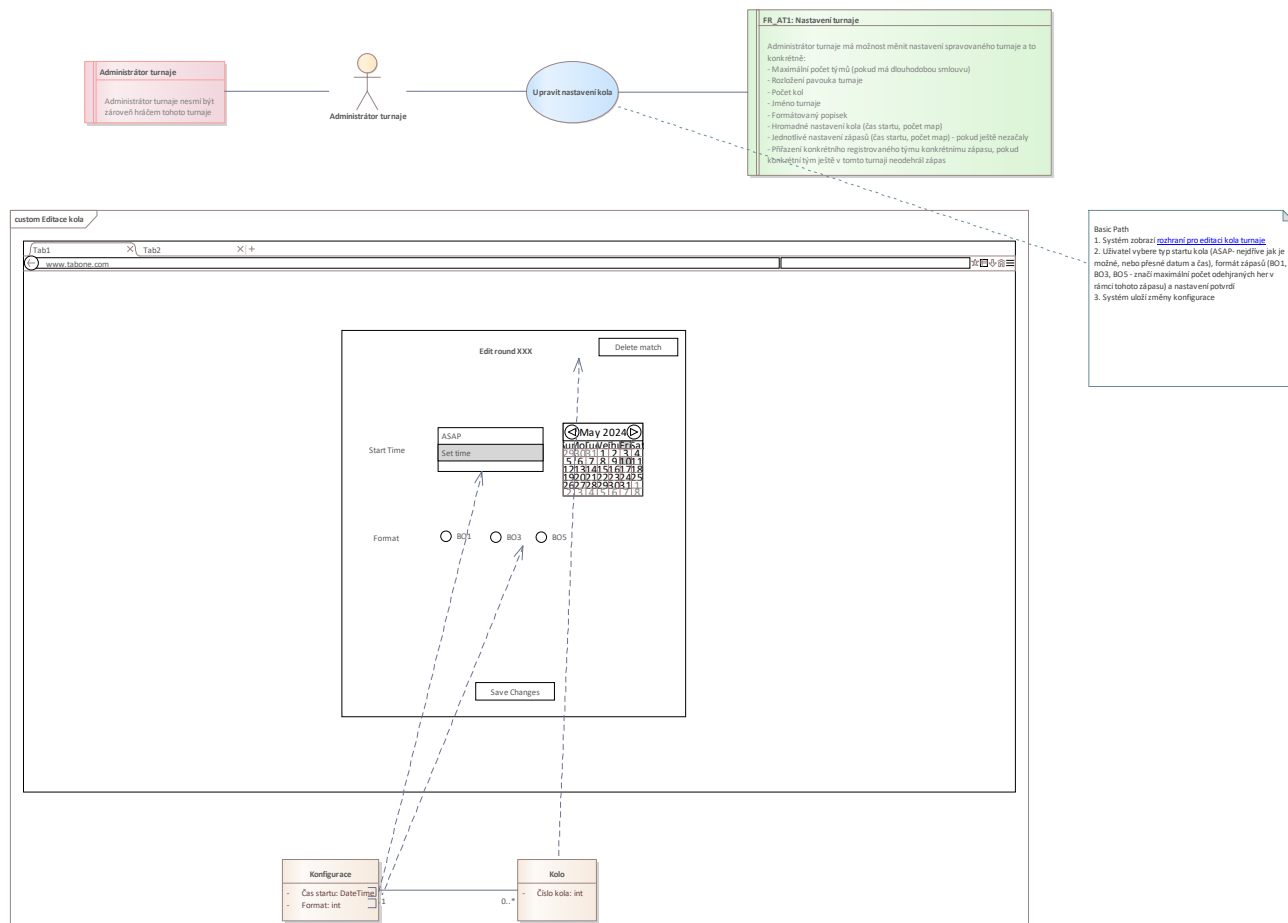
1. Systém zobrazí [rozhraní editace turnaje](#)
2. Uživatel vybere počet zápasu, kolik si přeje přidat a přetáhne je (drag and drop) do požadovaného kola
3. Systém zobrazí změněné rozhraní, ale nic neukládá
4. Uživatel klikne na tlačítko Save
5. Systém uloží změny

Hlavní administrace turnaje UC Context



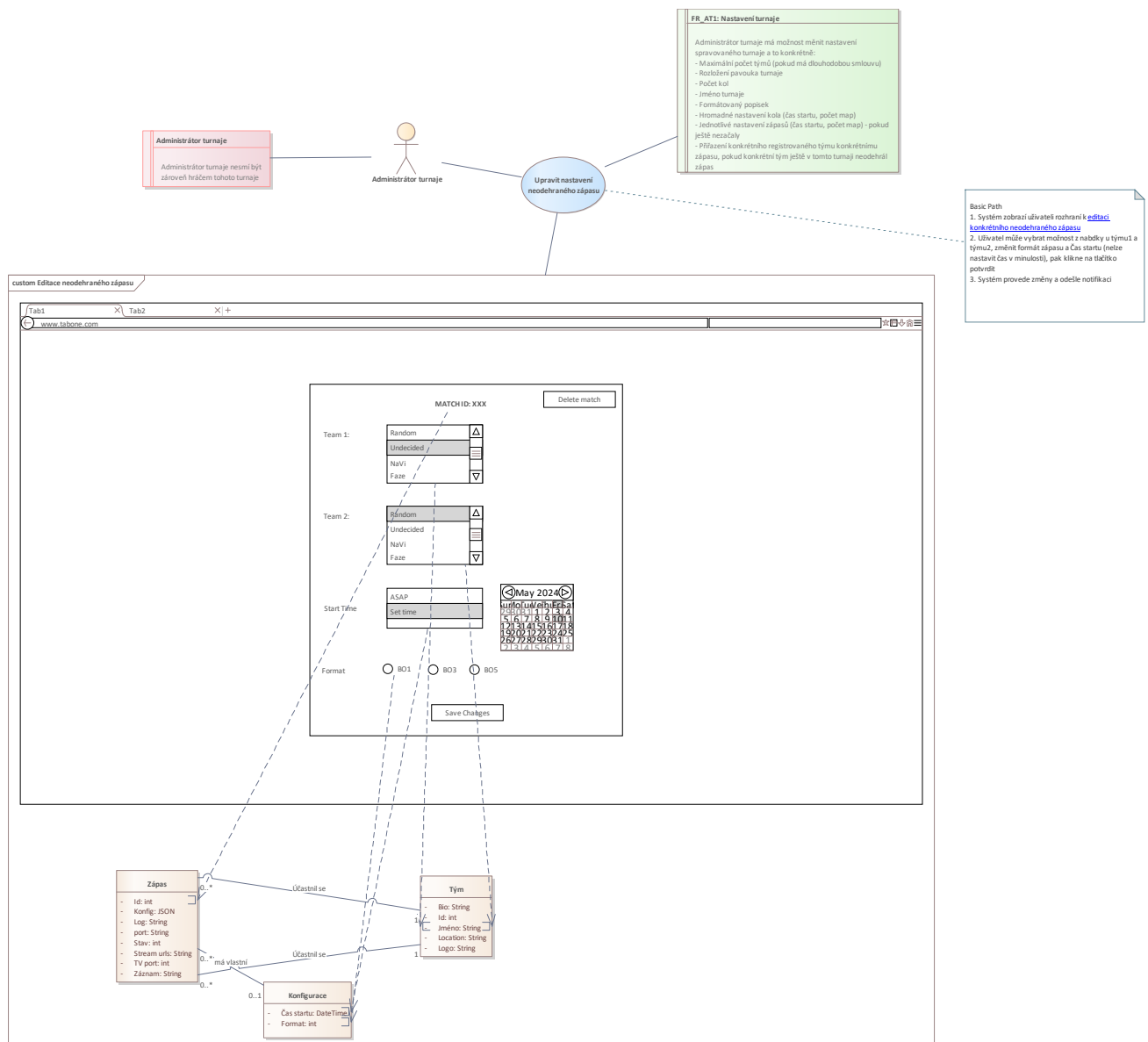
1. Systém zobrazí [hlavní administrační obrazovku turnaje](#)
2. Uživatel vyplní název turnaje, zvolí herní titul a vyplní formátovaný popis.
3. Po změně jakéhokoliv pole systém automaticky uloží změny.

Editace kola UC Context



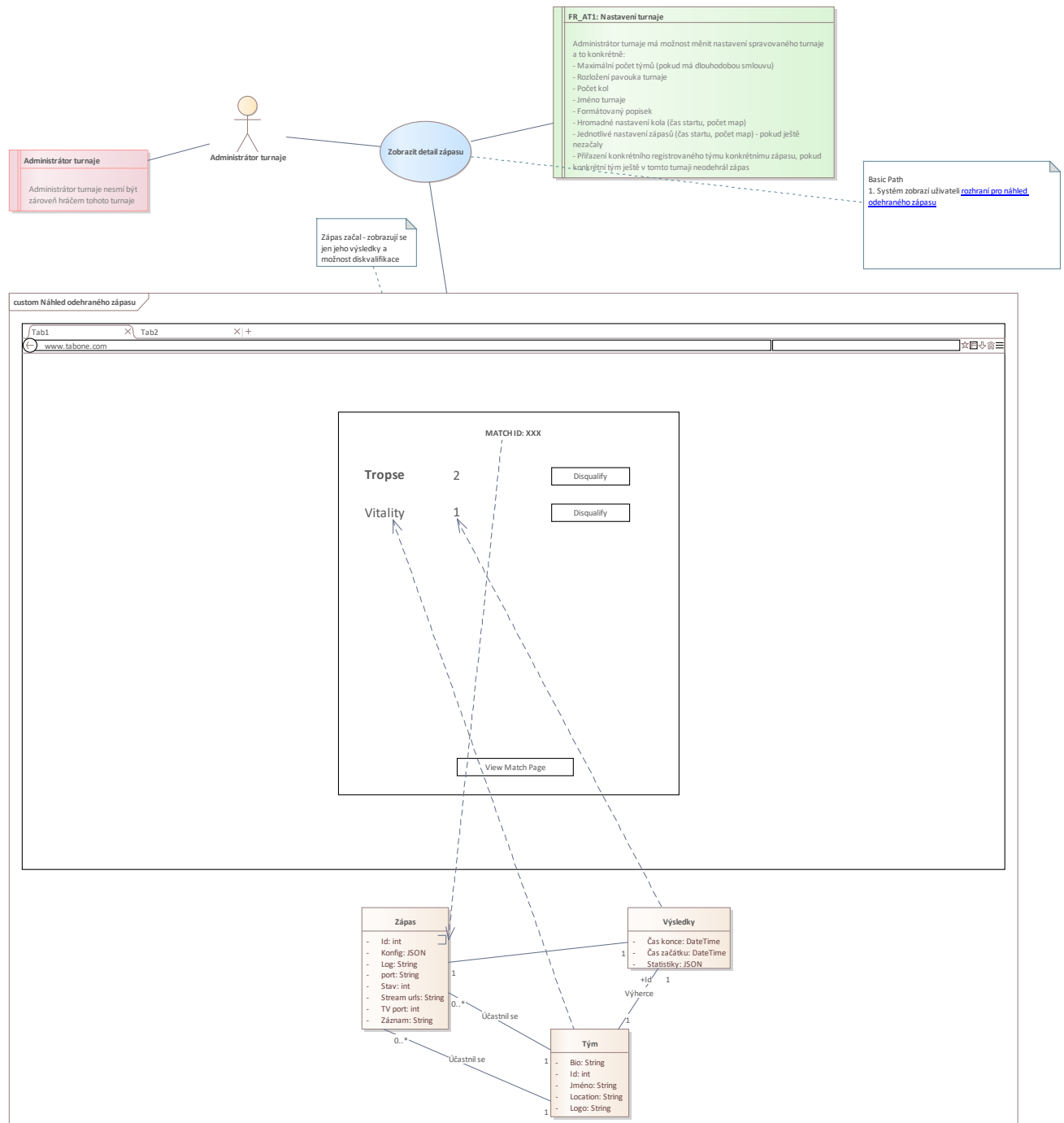
1. Systém zobrazí [rozhraní pro editaci kola turnaje](#)
2. Uživatel vybere typ startu kola (ASAP- nejdříve jak je možné, nebo přesné datum a čas), formát zápasů (BO1, BO3, BO5 - značí maximální počet odehraných her v rámci tohoto zápasu) a nastavení potvrdí
3. Systém uloží změny konfigurace

Editace neodehraného zápasu UC diagram



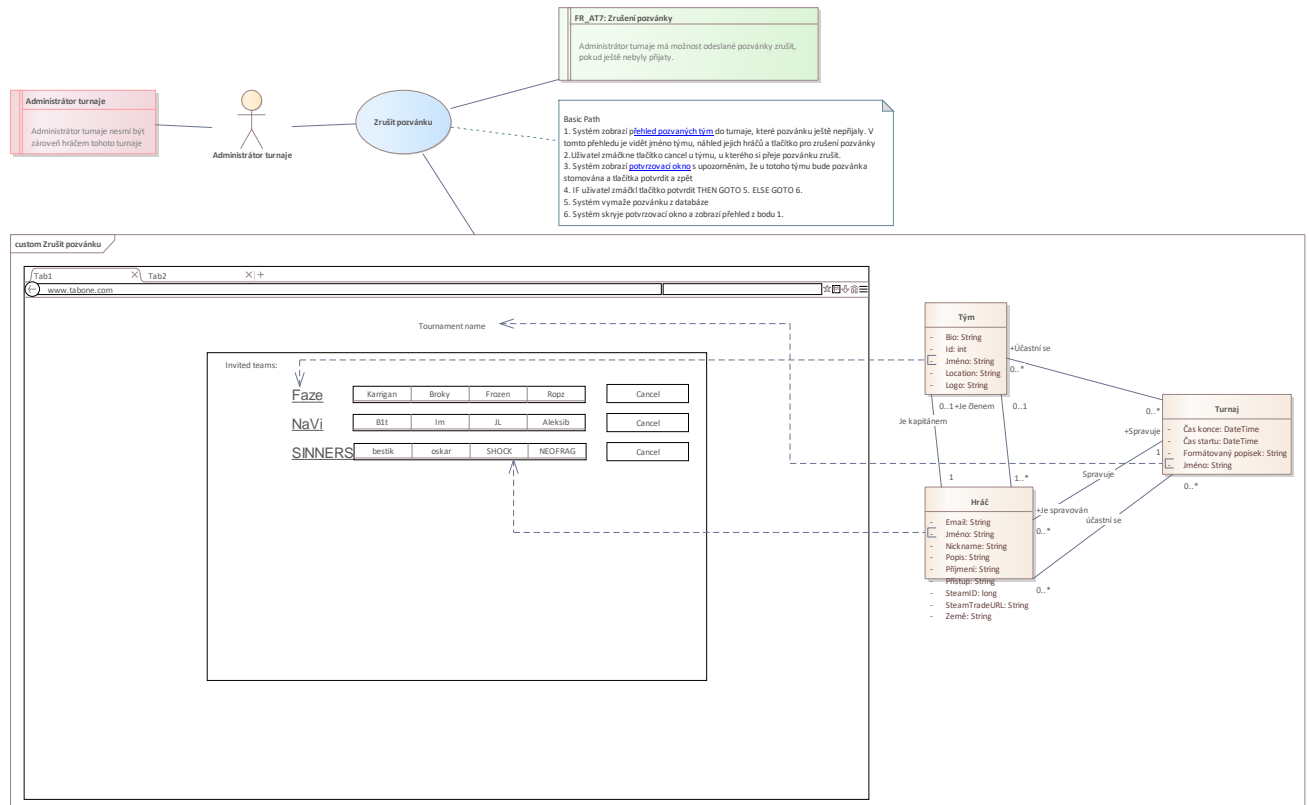
Náhled odehraného zápasu UC Context

Zápas začal - zobrazují se jen jeho výsledky a možnost diskvalifikace



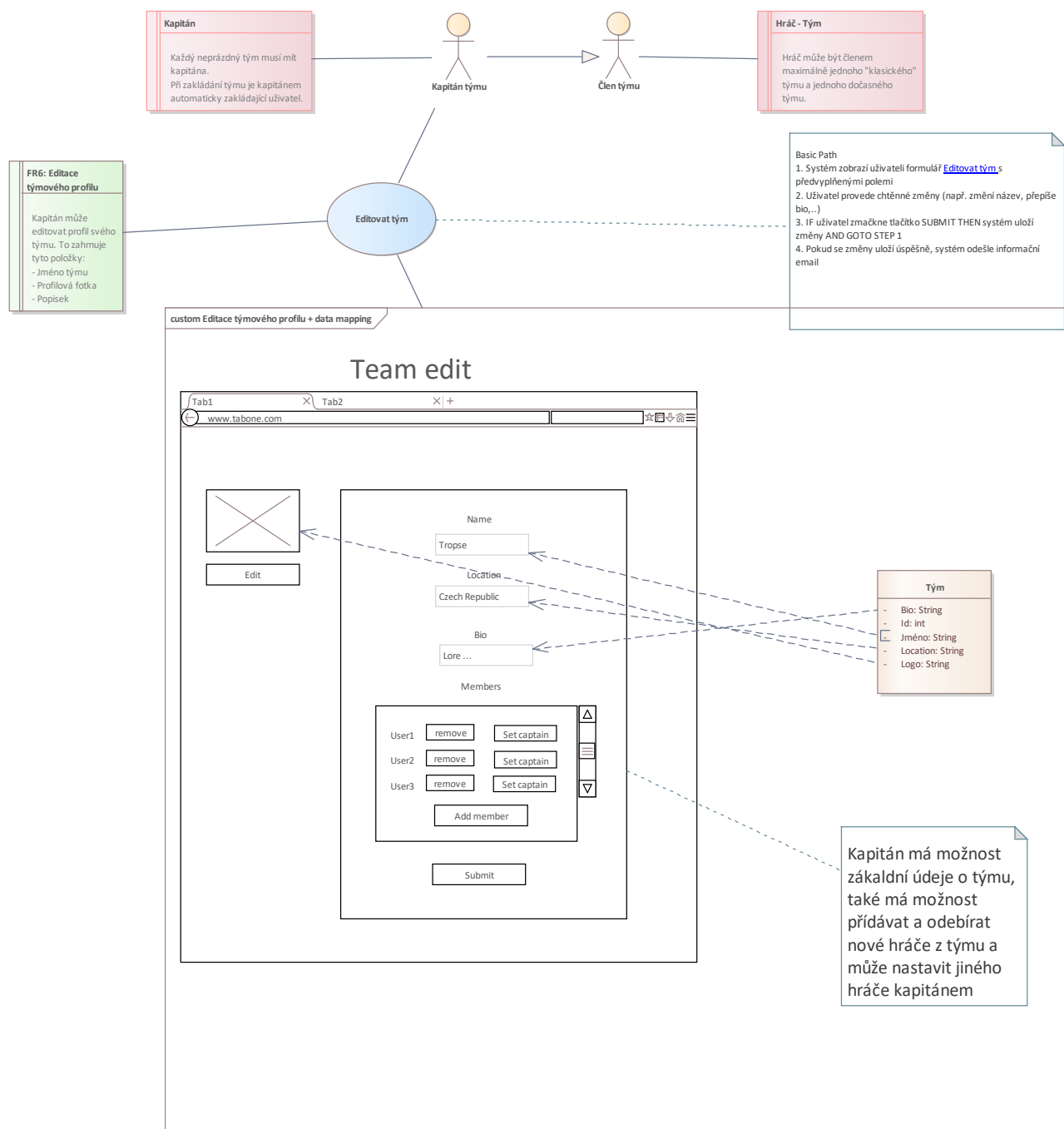
1. Systém zobrazí uživateli [rozhraní pro náhled odehraného zápasu](#)

Zrušit pozvánku UC Context

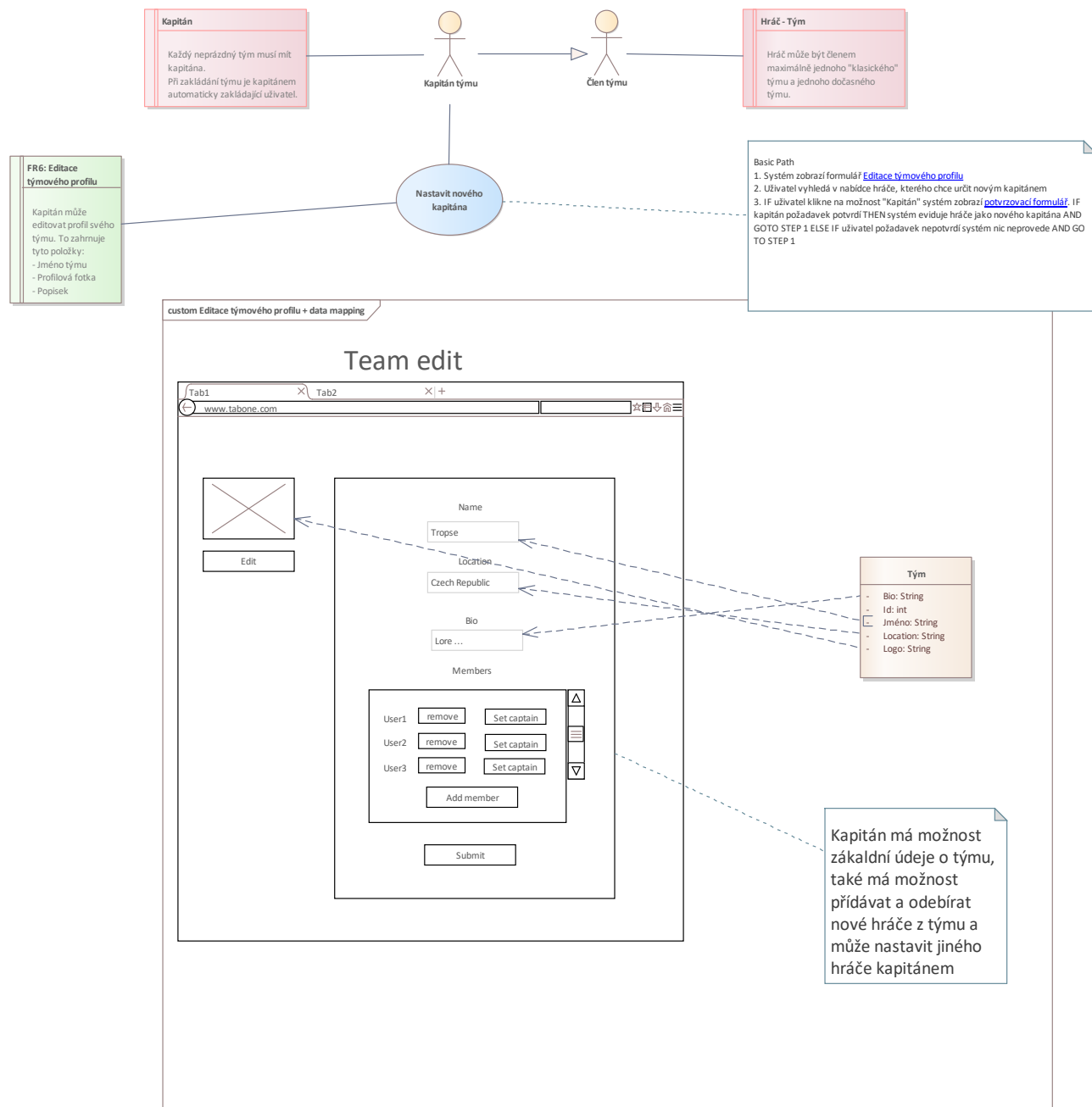


1. Systém zobrazí přehled pozvaných týmů do turnaje, které pozvánku ještě nepřijaly. V tomto přehledu je vidět jméno týmu, náhled jejich hráčů a tlačítko pro zrušení pozvánky
2. Uživatel zmáčkne tlačítko cancel u týmu, u kterého si přeje pozvánku zrušit.
3. Systém zobrazí potvrzovací okno s upozorněním, že u tohoto týmu bude pozvánka stornována a tlačítka potvrdit a zpět
4. IF uživatel zmáčkne tlačítko potvrdit THEN GOTO 5. ELSE GOTO 6.
5. Systém vymaže pozvánku z databáze
6. Systém skryje potvrzovací okno a zobrazí přehled z bodu 1.

Editovat tým

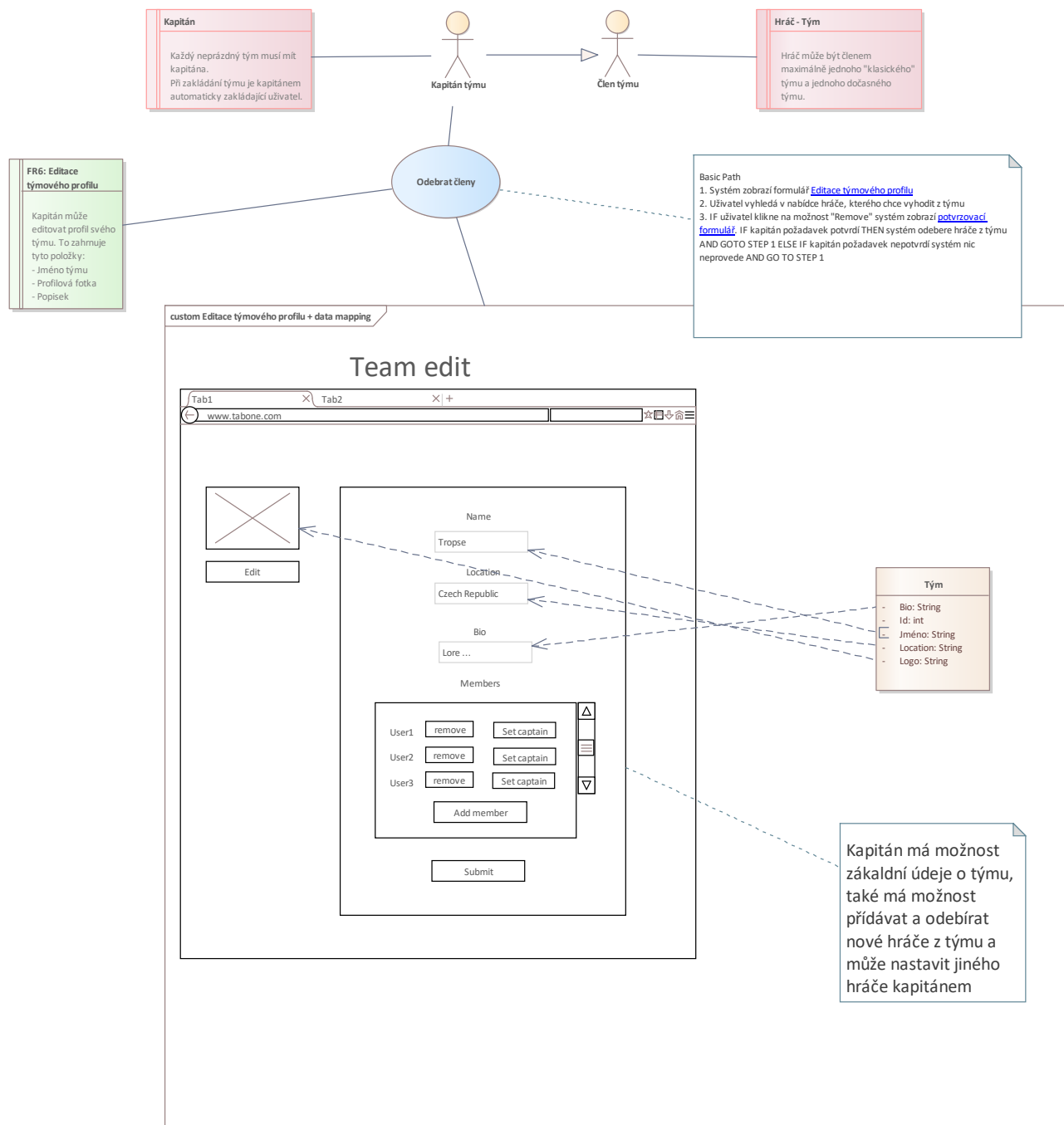


Nastavit nového kapitána



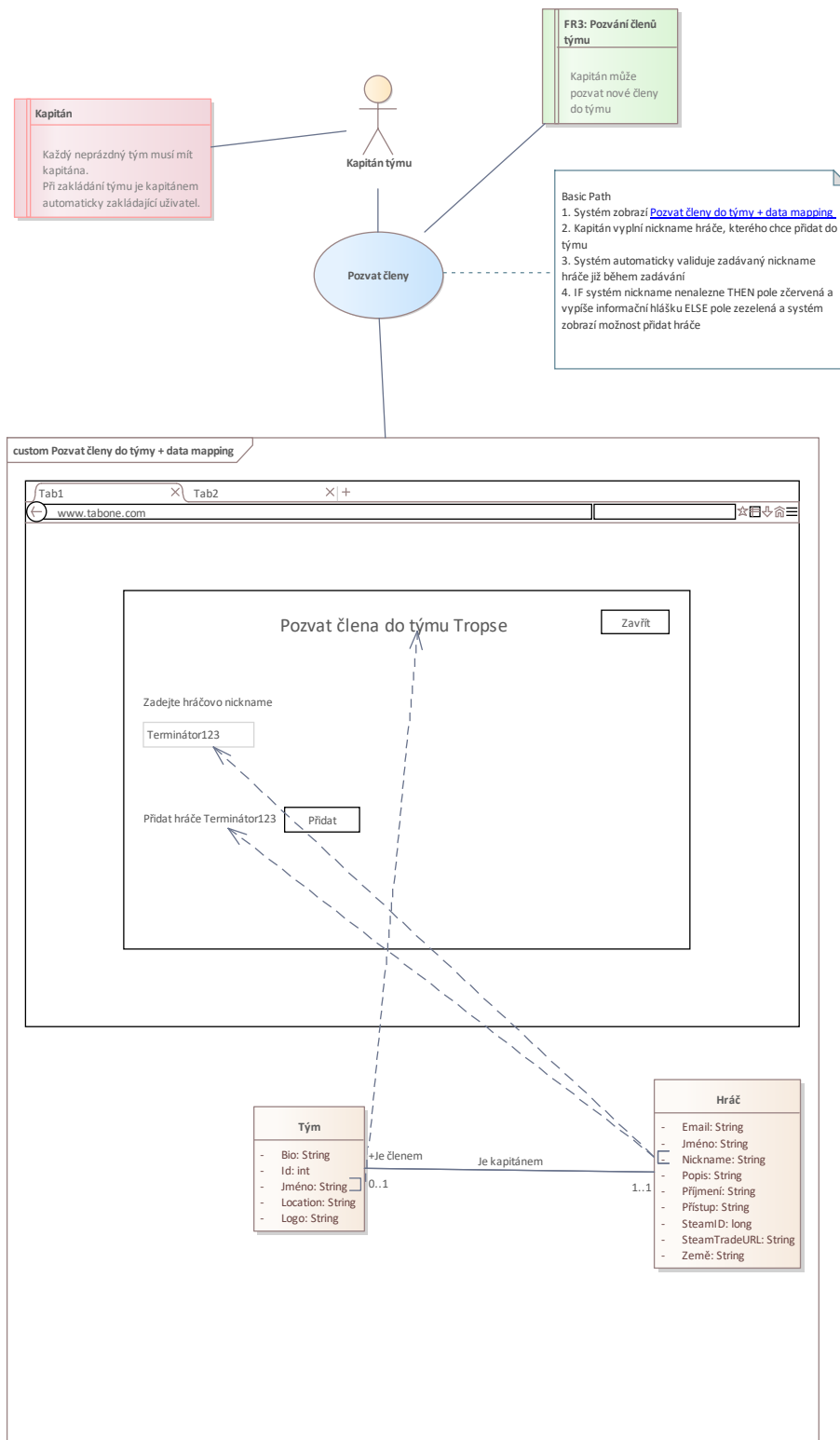
1. Systém zobrazí formulář [Editace týmového profilu](#)
2. Uživatel vyhledá v nabídce hráče, kterého chce určit novým kapitánem
3. IF uživatel klikne na možnost "Kapitán" systém zobrazí [potvrzovací formulář](#). IF kapitán požadavek potvrdí THEN systém eviduje hráče jako nového kapitána AND GOTO STEP 1 ELSE IF uživatel požadavek nepotvrdí systém nic neprovede AND GO TO STEP 1

Odebrat členy



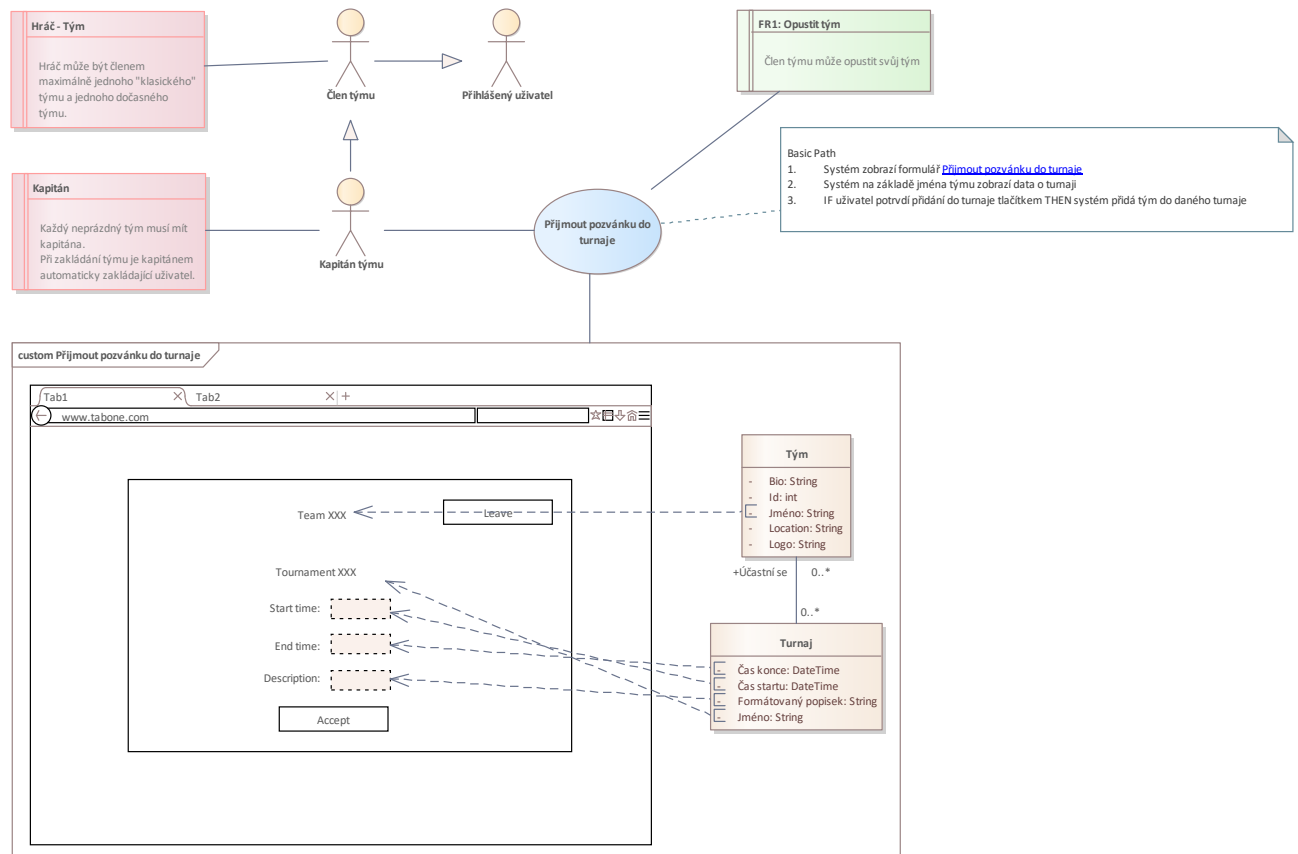
1. Systém zobrazí formulář [Editace týmového profilu](#)
2. Uživatel vyhledá v nabídce hráče, kterého chce vyhodit z týmu
3. IF uživatel klikne na možnost "Remove" systém zobrazí [potvrzovací formulář](#). IF kapitán požadavek potvrdí THEN systém odebere hráče z týmu AND GOTO STEP 1 ELSE IF kapitán požadavek nepotvrdí systém nic neprovede AND GO TO STEP 1

Pozvat členy do týmu UC Context



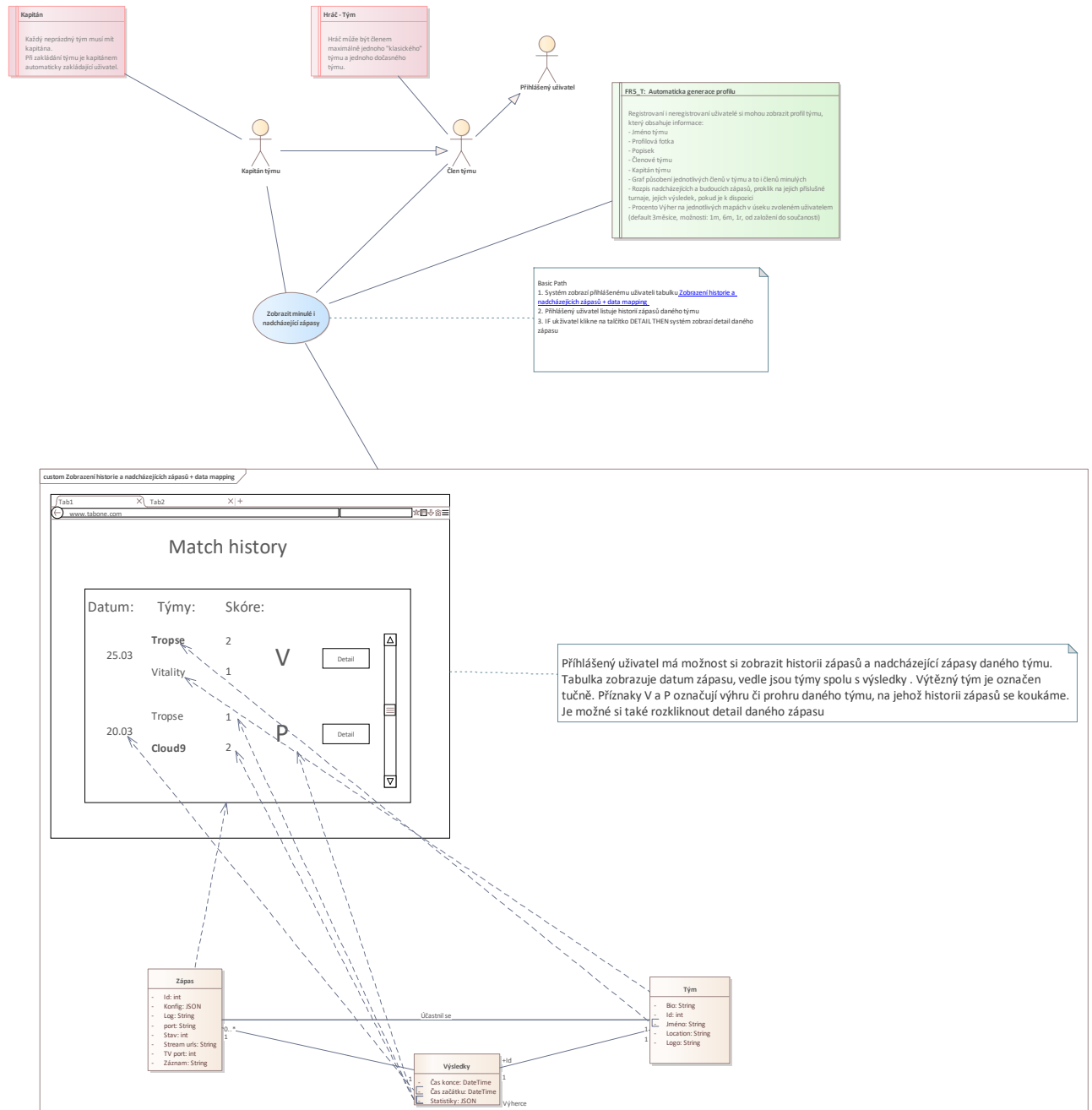
1. Systém zobrazí [Pozvat členy do týmy + data mapping](#)
2. Kapitán vyplní nickname hráče, kterého chce přidat do týmu
3. Systém automaticky validuje zadávaný nickname hráče již během zadávání
4. IF systém nickname nenalezne THEN pole zčervená a vypíše informační hlášku ELSE pole zezelená a systém zobrazí možnost přidat hráče

Přijmout pozvánku do turnaje UC Context

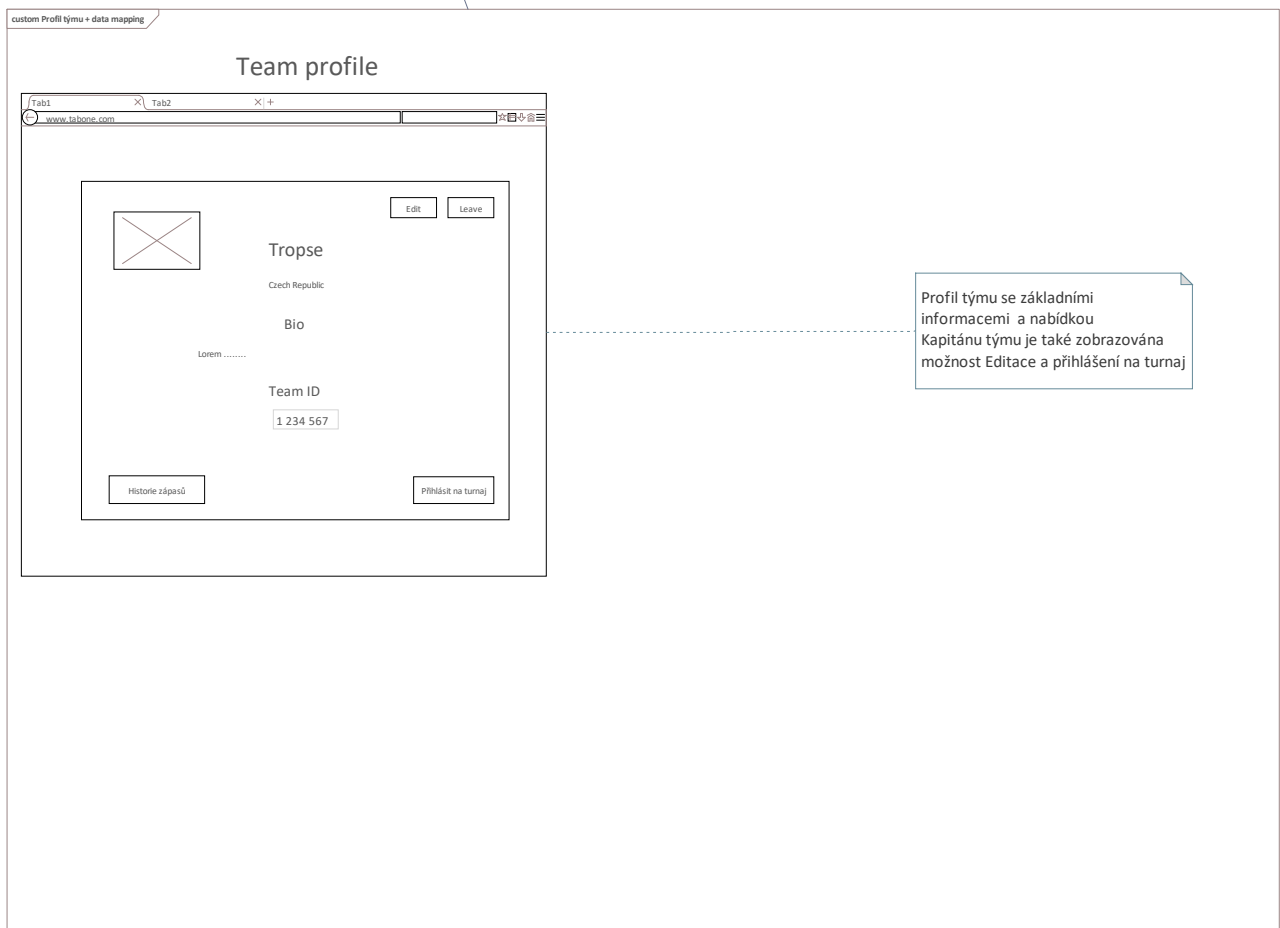
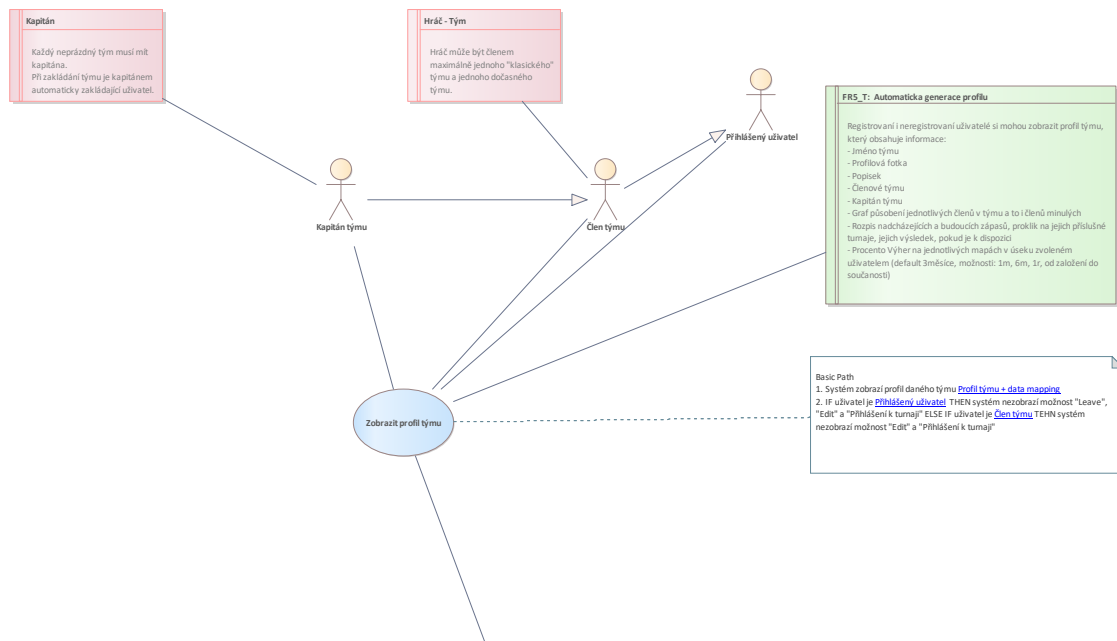


1. Systém zobrazí formulář [Přijmout pozvánku do turnaje](#)
2. Systém na základě jména týmu zobrazí data o turnaji
3. IF uživatel potvrdí přidání do turnaje tlačítkem THEN systém přidá tým do daného turnaje

Zobrazení minulých i nadcházejících zápasů

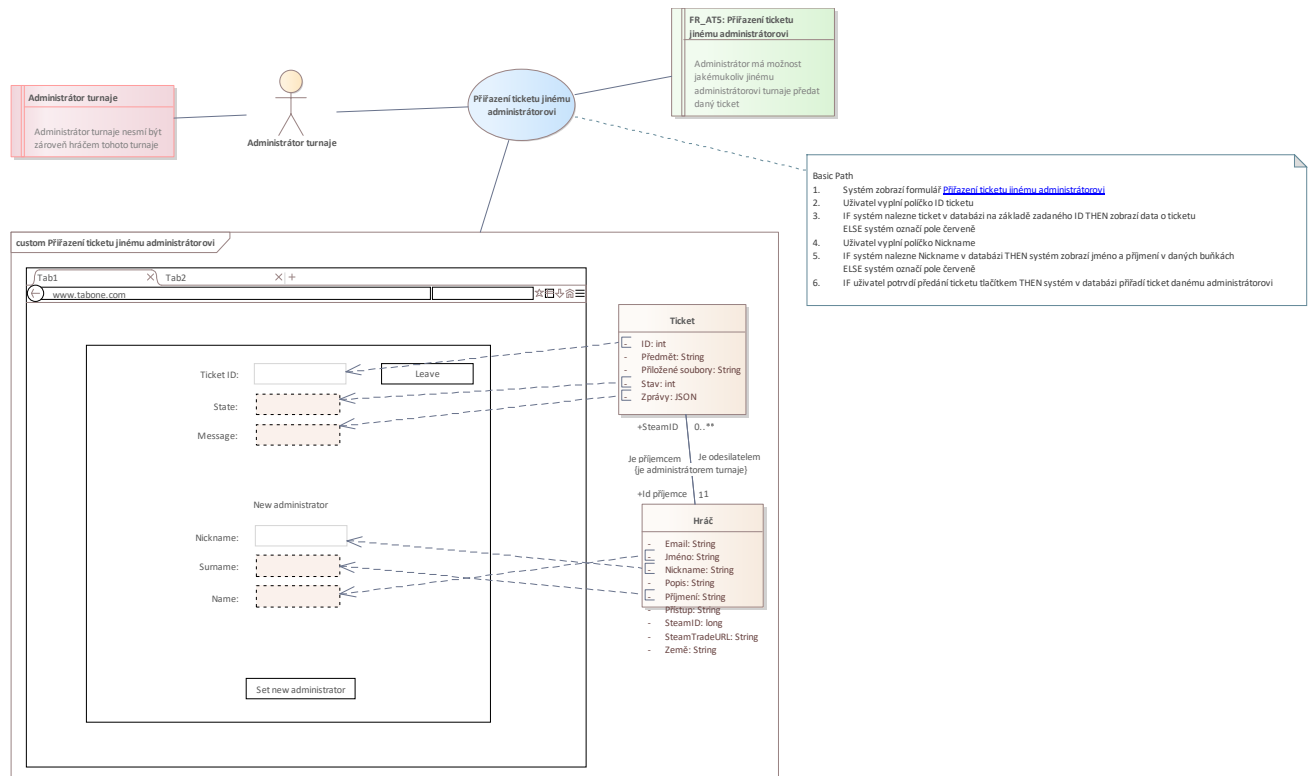


Zobrazit profil



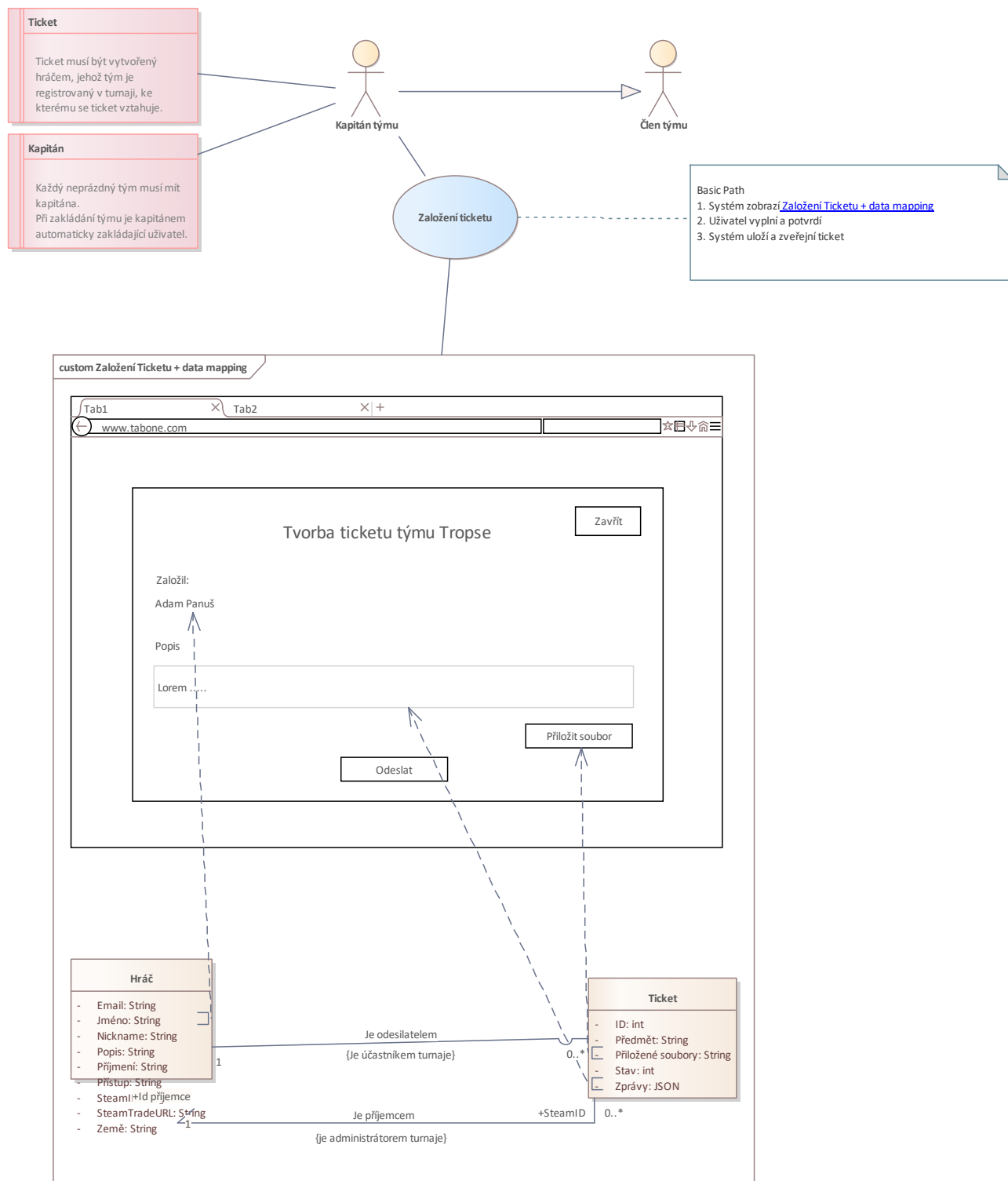
1. Systém zobrazí profil daného týmu [Profil týmu + data mapping](#)
2. IF uživatel je [Přihlášený uživatel](#) THEN systém nezobrazí možnost "Leave", "Edit" a "Přihlášení k turnaji" ELSE IF uživatel je [Člen týmu](#) TEHN systém nezobrazí možnost "Edit" a "Přihlášení k turnaji"

Přiřazení ticketu jinému administrátorovi UC Context



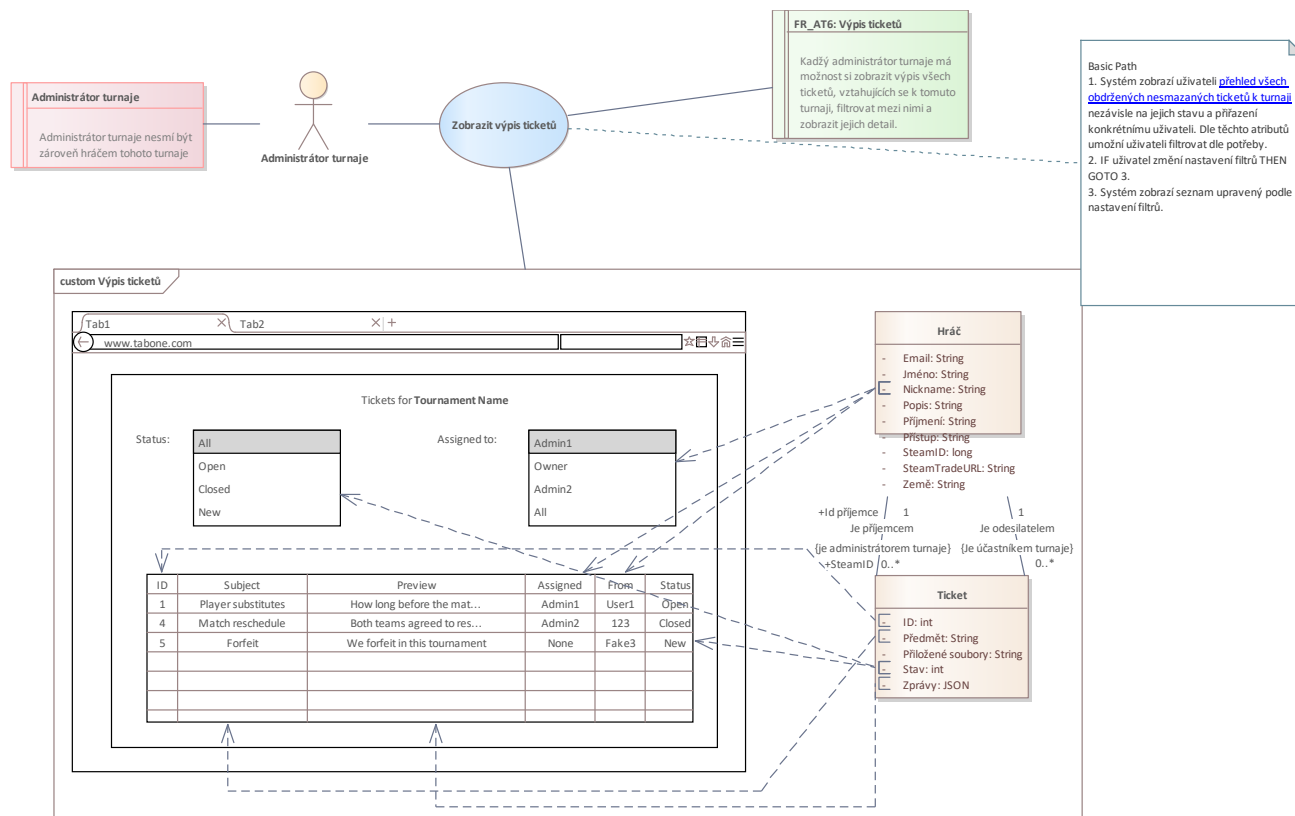
1. Systém zobrazí formulář [Přiřazení ticketu jinému administrátorovi](#)
2. Uživatel vyplní políčko ID ticketu
3. IF systém nalezne ticket v databázi na základě zadaného ID THEN zobrazí data o ticketu
ELSE systém označí pole červeně
4. Uživatel vyplní políčko Nickname
5. IF systém nalezne Nickname v databázi THEN systém zobrazí jméno a příjmení v daných buňkách
ELSE systém označí pole červeně
6. IF uživatel potvrdí předání ticketu tlačítkem THEN systém v databázi přiřadí ticket danému administrátorovi

Založení ticketu UC Context



1. Systém zobrazí [Založení Ticketu + data mapping](#)
2. Uživatel vyplní a potvrdí
3. Systém uloží a zveřejní ticket

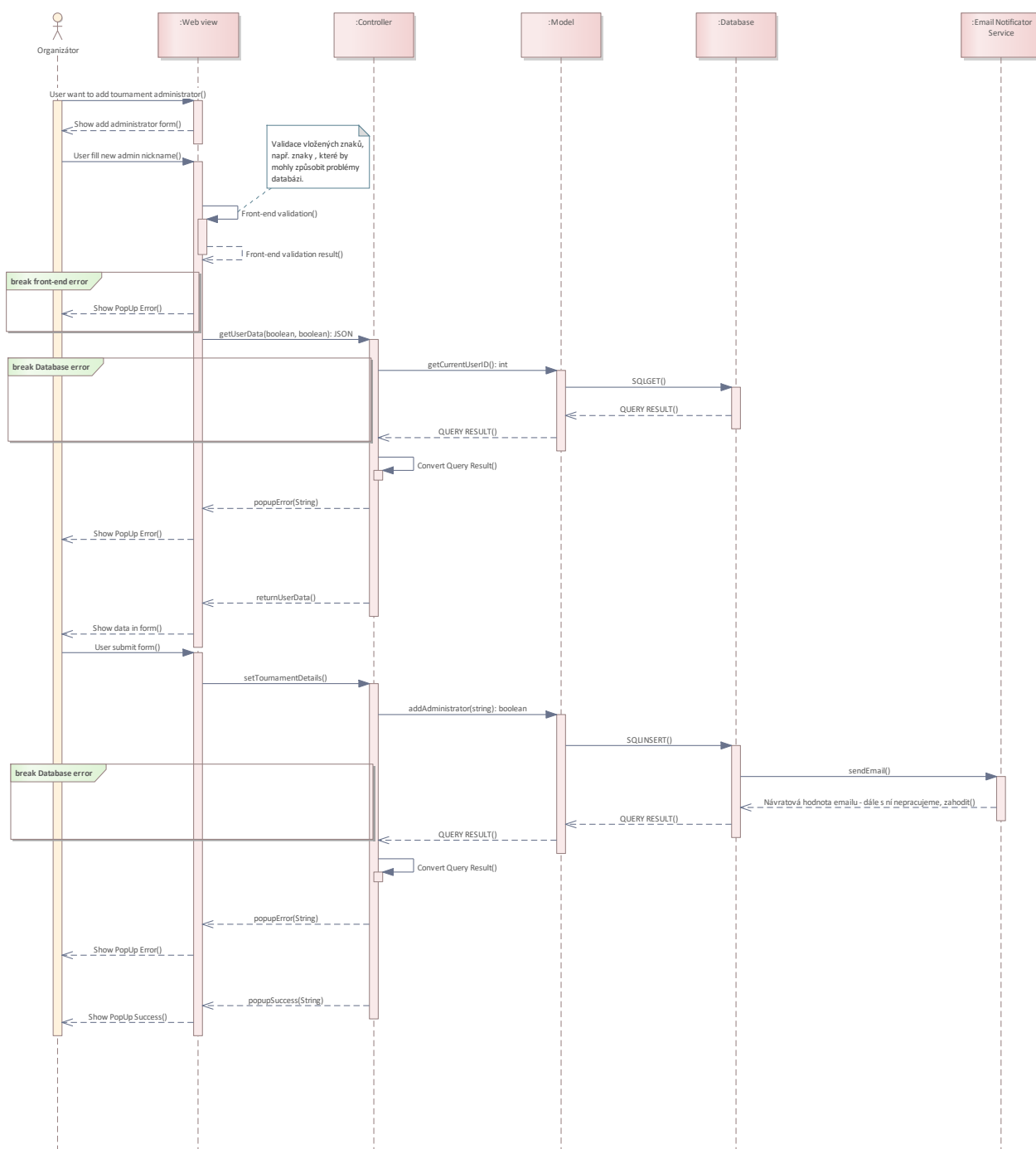
Výpis ticketů UC Context



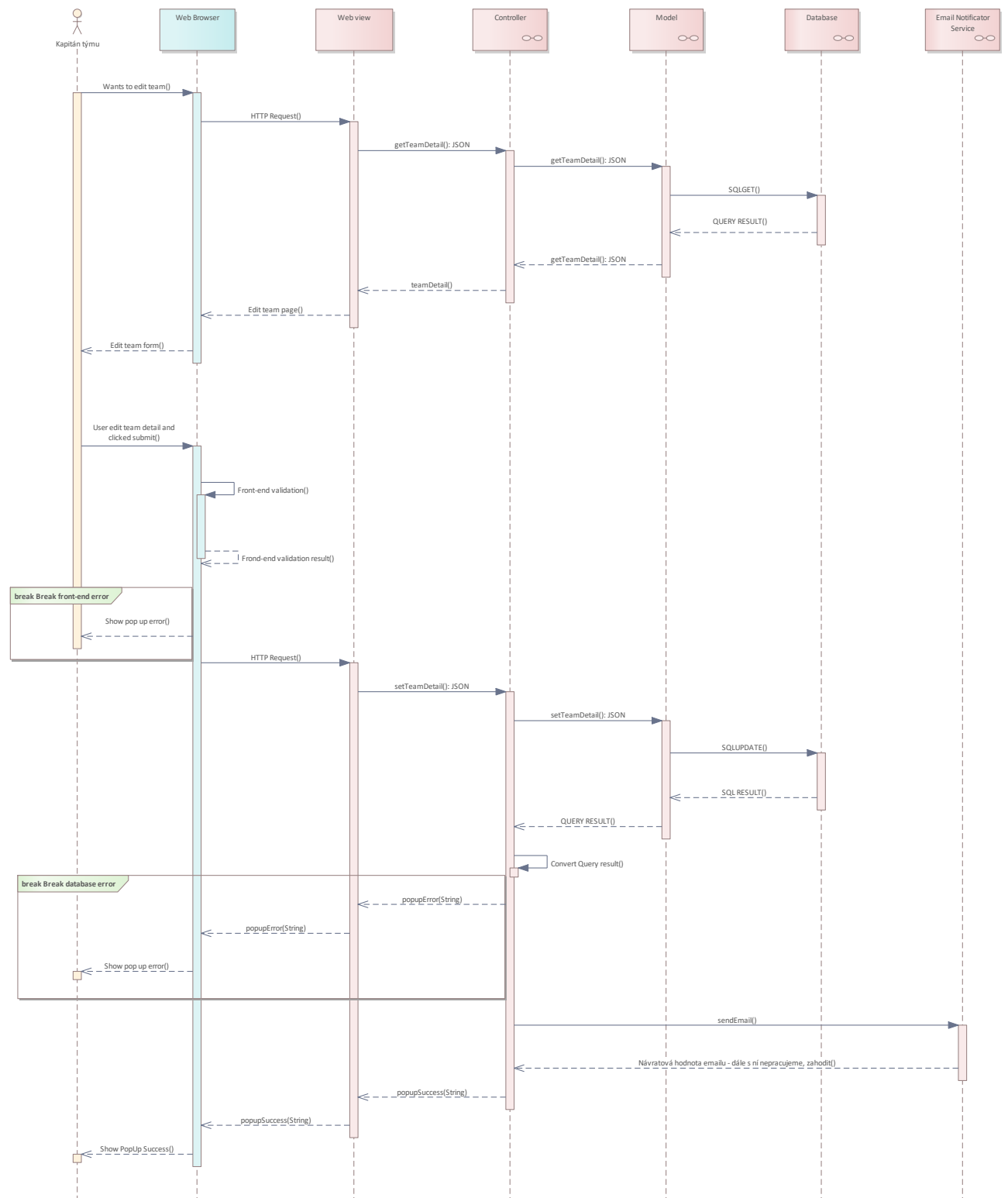
1. Systém zobrazí uživateli [přehled všech obdržných nesmazaných ticketů k turnaji](#) nezávisle na jejich stavu a přiřazení konkrétnímu uživateli. Dle těchto atributů umožní uživateli filtrovat dle potřeby.
2. IF uživatel změní nastavení filtrů THEN GOTO 3.
3. Systém zobrazí seznam upravený podle nastavení filtrů.

Sekvenční diagramy

Přidat administrátora turnaje

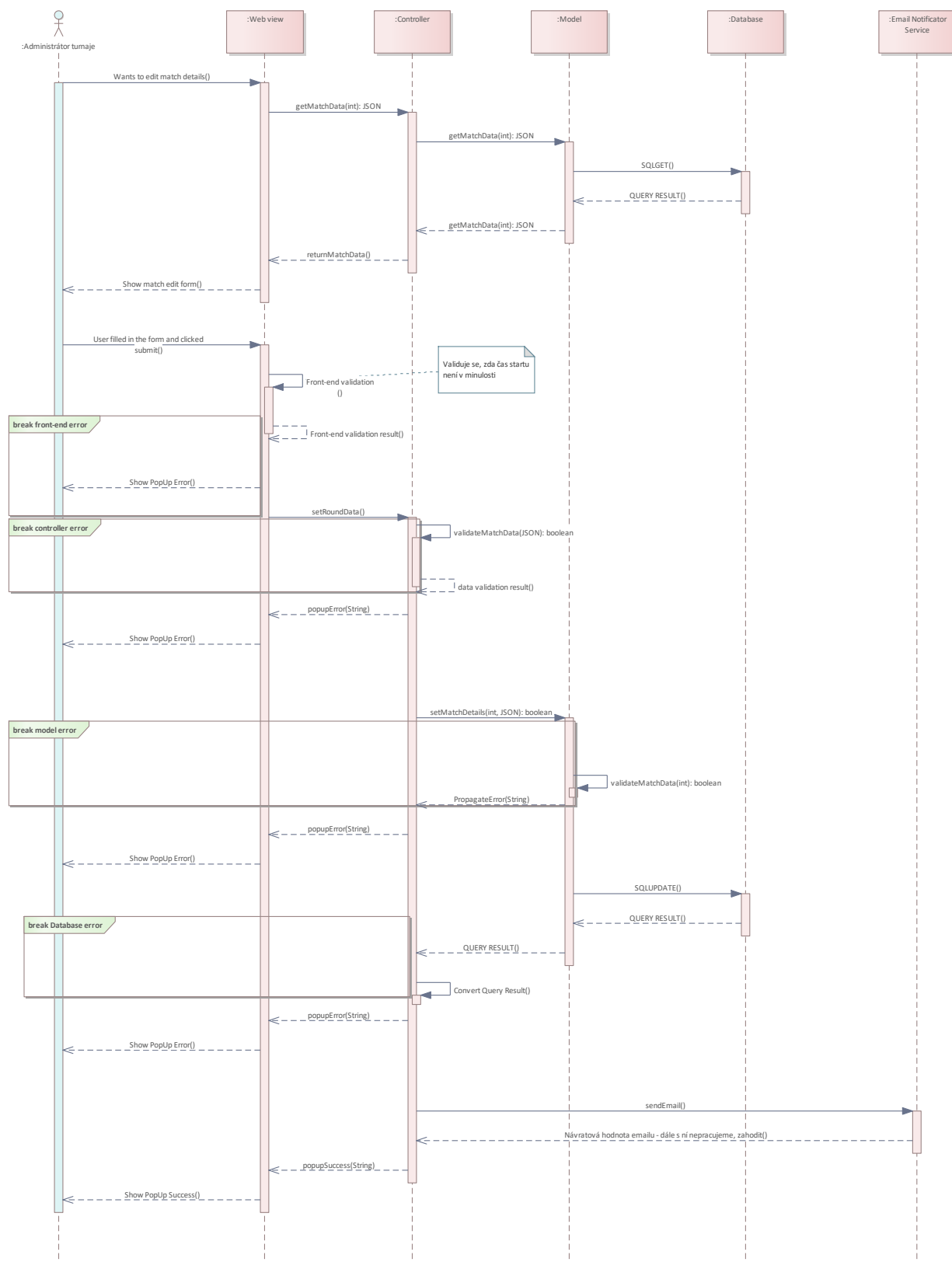


Editovat tým



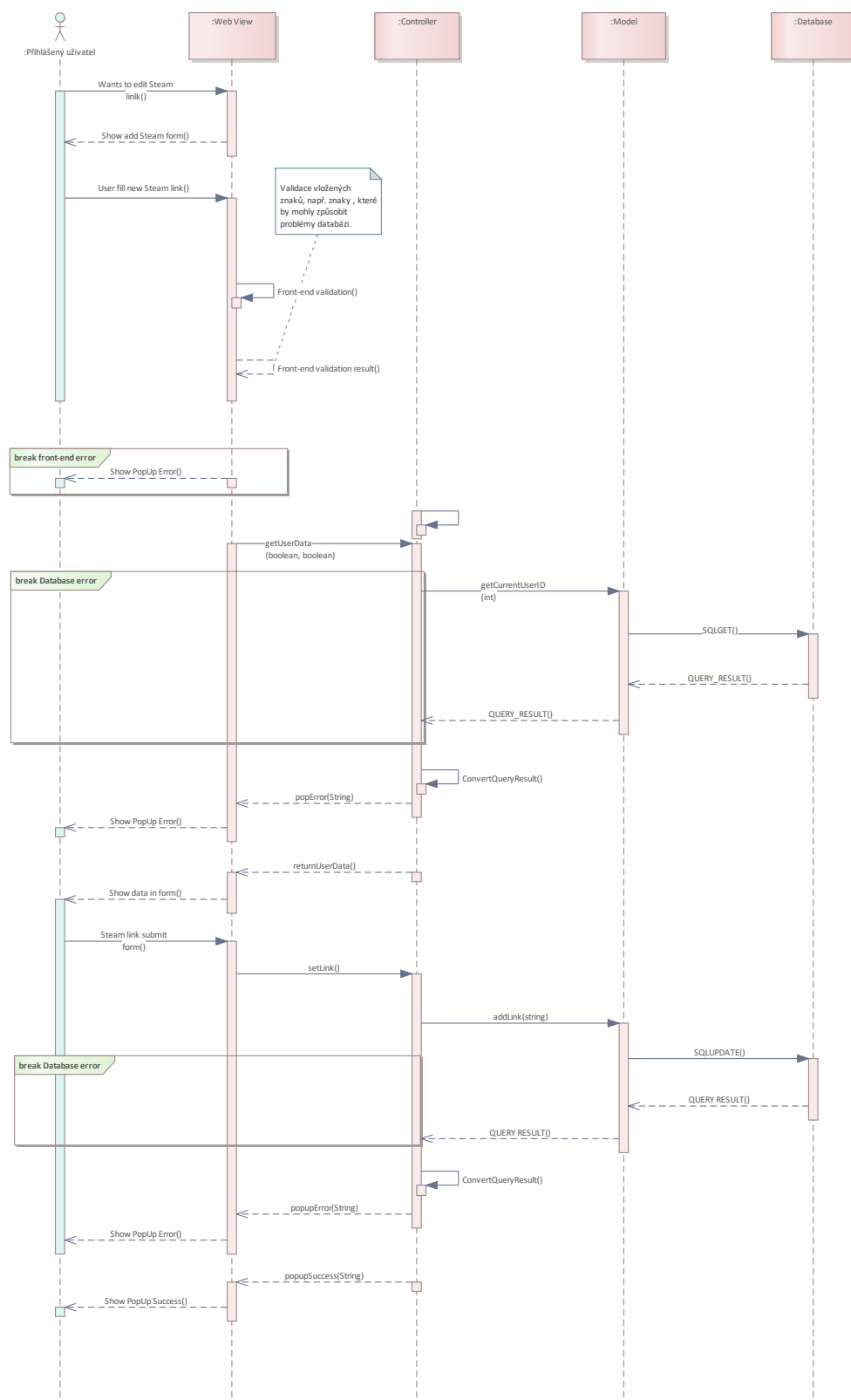
1. Systém zobrazí uživateli formulář [Editovat tým](#) s předvyplněnými poli
2. Uživatel provede chtěnné změny (např. změni název, přepíše bio,...)
3. IF uživatel zmačkne tlačítko SUBMIT THEN systém uloží změny AND GOTO STEP 1
4. Pokud se změny uloží úspěšně, systém odešle informační email

Upravit nastavení neodehraného zápasu



1. Systém zobrazí uživateli rozhraní k [editaci konkrétního neodehraného zápasu](#)
2. Uživatel může vybrat možnost z nabdky u týmu1 a týmu2, změnit formát zápasu a Čas startu (nelze nastavit čas v minulosti), pak klikne na tlačítko potvrdit
3. Systém provede změny a odešle notifikaci

Přidat steam link



1. Systém zobrazí [rozhraní pro editaci Steam údajů](#)
2. Uživatel vyplní svůj TradeLink (Ize jej získat kliknutím na "get it here" po přihlášení do svého Steam účtu) a klikne na Submit
3. Systém uloží změny

Závěr

Individuální hodnocení členů

- Štěpán Klouček

Naši práci hodnotím velmi pozitivně. Projekt se nám podařilo dotáhnout do konce z velké části pod mým vedením. Většinou jsem úkoly zpracovával jako první - přišlo mi to jako dobrá příprava na zkoušku a zároveň tím ušetřím čas ostatním, nehledě na to, že Esportify je můj výmysl. Mám ho v hlavě už nějaký čas a dlouhodobě pracuji na jeho realizaci (už to je asi 5 let). I to je jeden z důvodů, proč nám stačilo věnovat předmětu SMP menší množství času v porovnání s ostatními - téměř všechno jsme měli detailně vymyšlené už předem. Zpracování mého projektu v tomto předmětu mě ujistilo, že jdu správným směrem a že existuje šance na úspěch.
- Šimon Švára
 - Přestože se naše týmová práce během semestru neobešla bez menších zádrhelů, tak zpětně práci na projektu i projekt samotný hodnotím pozitivně. Štěpán měl již celý projekt promyšlený do poměrně velké míry detailu, což nám určitě ušetřilo spoustu času a práce s vymýšlením a celkově snížilo abstraktnost celého projektu s čímž věřím že spoustu týmu mělo problém. Také si vzal roli kapitána týmu, na projektu strávil nejvíce času a vše dělal první. Na druhou stránku mi přišlo, že měl zbytek týmu občas problém uchopit zároveň koncepty probírané na přednášce a aplikovat je již na existující a promyšlený Štěpánův projekt.
- Jan Hlaváč
 - Naši semestrální práci hodnotím pozitivně. Naší velikou výhodou byl již dopředu promyšlený projekt ze strany vedoucího týmu (Štěpán Klouček), který zároveň vždy rozpracoval daný úkol a ostatní na něj navázali. Řekl bych, že po celý semestr se nám dařilo pracovat efektivně a i přes ne tolik strávených hodinách na projektu jsme udělali vše co jsme měli. Občas jsme se potýkali s časovými problémy, ale díky komunikaci v týmu měl každý člen možnost nějaký týden pracovat méně a nahradit si to další týden. Děkuji všem členům týmu.
- Volha Kramko
 - Můj přínos k projektu nebyl tak velký jako u mých kolegů. Samotný semestrální projekt považuji za úspěšný. Členové týmu byli iniciativní a zodpovědní, což nám umožnilo účinně zvládat úkoly. Vyskytly se obtíže. Moje potíže převážně souvisejí s komunikací v češtině. Ale díky otevřené komunikaci jsme je dokázali řešit. Společná práce mi poskytla zkušenosti a znalosti, které budu moci v budoucnu využít. Jsem vděčná za zkušenost a podporu ze strany týmu.

Týmové hodnocení

Retrospektivně naši práci v týmu hodnotíme pozitivně, ačkoliv nás mrzí odpojení Štěpána Kříže. Byl velmi platnou částí týmu a s jeho pomocí by byl výsledek určitě ještě o trochu lepší. Jeho rozhodnutí ale musíme respektovat a práci si přerozdělit. Myslíme si, že se nám to docela podařilo. Komunikace v týmu probíhala bez větších zádrhelů, téměř všichni k práci přistupovali proaktivně a plnili to, k čemu se předem zavázali. Podařilo se nám pracovat tak, aby nám projekt neubíral moc času z osobního života - využívali jsme sloty před a během konzultací, práce z domu se na celkovém času podílí zhruba třetinou.

Osvědčilo se nám být v týmu konkrétní - být vždy specifičtí při zadávání úkolu, nejlépe i s časem, do kdy ho od dotyčného chceme dodat. Přenáší to na členy trochu osobní zodpovědnosti a zbaví je to pocitu, že je tým kryje a udělá to někdo jiný. V začátku to dopadlo tak, že jsme psali i konkrétní TODOs do dokumentu a každý měl povinnost jich X vypracovat. To také fungovalo skvěle. Přišlo nám to lepší, než se hromadně scházet a pracovat společně. Ostatně to také odráží tabulka odpracovaných hodin, která bude asi dost pod průměrem - to ale určitě není špatně. Z velké části to totiž odráží efektivitu, s jakou náš tým pracoval.

Nenarazili jsme na žádné nepřekonatelné problémy. Postupným přidáváním dílčích částí projektu jsme si všimli, že dochází k určité nekonzistenci, k jejíž vyřešení jsme zvolili hromadnou schůzku, oproti naší typické samostatné práci. Přece jenom nám to v tomto případě přišlo lepší - a opravdu se nám během dvou hodin podařilo projekt doladit do finální podoby.

Celkově odpracované hodiny

Šimon Švára	20h 00min
Štěpán Klouček	22h 45min
Jan Hlaváč	14h 15min
Volha Kramko	10h 45min
Štěpán Kříž	5h 45min

Přerozdělené body

Šimon Švára	3b
Štěpán Klouček	3b
Jan Hlaváč	3b
Volha Kramko	1b
Štěpán Kříž	-10b