

Анализ на потребностите Sportsemblr

Автори:

Иван Младенов, ф.н. 61950

Бранимир Кирилов, ф.н. 61908

Съдържание

1. Основни цели и задачи
2. Целева група
 - Анонимен потребител (гост)
 - Регистриран потребител
 - Администратор
3. Анализ на нуждите
4. Изисквания към системата
 - Функционални
 - Нефункционални
5. Случаи на употреба
6. Диаграми на случаите на употреба
 - Анонимен потребител (гост)
 - Регистриран потребител
 - Администратор

1. Основни цели и задачи

Sportsemlr.2 помага на хората, които обичат да спортуват да намерят съотборници или опоненти, с които да играят заедно. Най-голямата причина за това, че хората не спортуват достатъчно е липсата на достатъчно голямо общество със същите интереси. Със Sportsemlr.2 всеки, който желае да спортува, може просто да добави ново спортно събитие с локацията, датата и часа на срещата, за да могат другите потребители да видят и да се присъединят. След като някой се присъедини, той може да пише в чата на събитието за допълнителни детайли или доизясняване. След всяка игра, участниците могат да споделят мнението си за другите играчи, за по-добро и приятно събиране следващия път. Потребителите могат да добавят също така и игрища, които притежават или управляват, за да могат да организират спортни събития там. Администраторите на системата се грижат за доброто пребиваване на потребителите. Те имат пълен контрол върху събитията, терените и потребителите, за да се спазва добрия тон на игра. Различните видове спортове също се управляват от администраторите.

2. Целева група

Основните видове потребители са:

- **Анонимен потребител (гост)**
 - Разглежда списъците от спортни събития
 - Разглежда детайлите на спортно събитие
 - Разглежда списъците от терени
 - Разглежда детайлите на терен
 - Регистрира се
- **Регистриран потребител**
 - Вписва се в системата
 - Отписва се
 - Редактира информацията в профила си
 - Създава събития
 - Редактира събития, които е създал
 - Одобрява или отхвърля заявки за участие в събитие
 - Пише и модерират чата на събитие, което е създал
 - Заявява участие в събитие
 - Пише в чата на събитие, в което участва
 - Създава терени
 - Редактира и трие терени, които е добавил
 - Остава мнение за събития, в които е участвал
- **Администратор**
 - Разглежда всички събития, терени, спортове и потребители на системата
 - Редактира събития

- Изтрива събития
- Редактира терени
- Изтрива терени
- Редактира спортове
- Изтрива потребители

3. Анализ на нуждите

Sportsemlbr има за цел:

- Да улесни хората, които обичат да спортуват, като им предостави лесен начин за организация на различни спортни събития
- Да свърже любителите на различни спортове на едно място, за да могат да практикуват по-често любимото си хоби
- Да даде възможност за бързо и лесно популяризиране на спортни събития

4. Изисквания към системата

а. Функционални изисквания

- i. Да поддържа три роли за потребители - гост, регистриран потребител и администратор
- ii. Гостът може само да разглежда информацията за терените в системата, без да добавя нова или да редактира текущата
- iii. Всеки потребител трябва да може лесно да намира информацията за събитие, което търси.
- iv. Всеки потребител трябва да може лесно да търси събитията по вид спорт
- v. Гостът може само да разглежда информацията за събитията в системата, без да добавя нова или да редактира текущата
- vi. Всеки потребител трябва да може лесно да намира информацията за терен, който търси.
- vii. Всеки потребител трябва да може да разглежда информацията в профила на друг потребител
- viii. Всеки потребител трябва да може да се регистрира в системата с уникален email
- ix. Всеки регистриран потребител трябва да може да влиза в системата с email и парола
- x. Всеки регистриран потребител може да създава събитие
- xi. Всеки регистриран потребител може да редактира информацията за събитие, което е създал
- xii. Всеки регистриран потребител може да пише в чата на събитие, което е създал
- xiii. Всеки регистриран потребител може да одобрява или отхвърля заявки за участие в събитие, което е създал

- xiv. Всеки регистриран потребител може да изпраща заявка за включване в събитие
- xv. Всеки регистриран потребител може да пише в чата на събитие, в което участва
- xvi. Всеки регистриран потребител може да напише ревю на събитие, в което е участвал и е свършило
- xvii. Всеки регистриран потребител може да редактира информацията за профила си
- xviii. Всеки регистриран потребител вижда всички събития, в които е участвал или участва
- xix. Администраторите на системата имат достъп до всички функционалности
- xx. Администраторът може да добавя, променя и трие списъка със спортове
- xxi. Администраторът може да дава администраторски права на даден потребител
- xxii. Администраторът може да премахва администраторски права на даден потребител
- xxiii. Администраторът може да трие потребител

b. Нефункционални изисквания

- i. Потребителският интерфейс трябва да е интуитивен и лесен за ползване
- ii. При записването на паролата в базата, тя не трябва да се пази като текст, а да бъде хеширана
- iii. Аутентикацията трябва да се реализира с JSON Web Token
- iv. Системата трябва да е реализирана с клиент-сървър архитектура

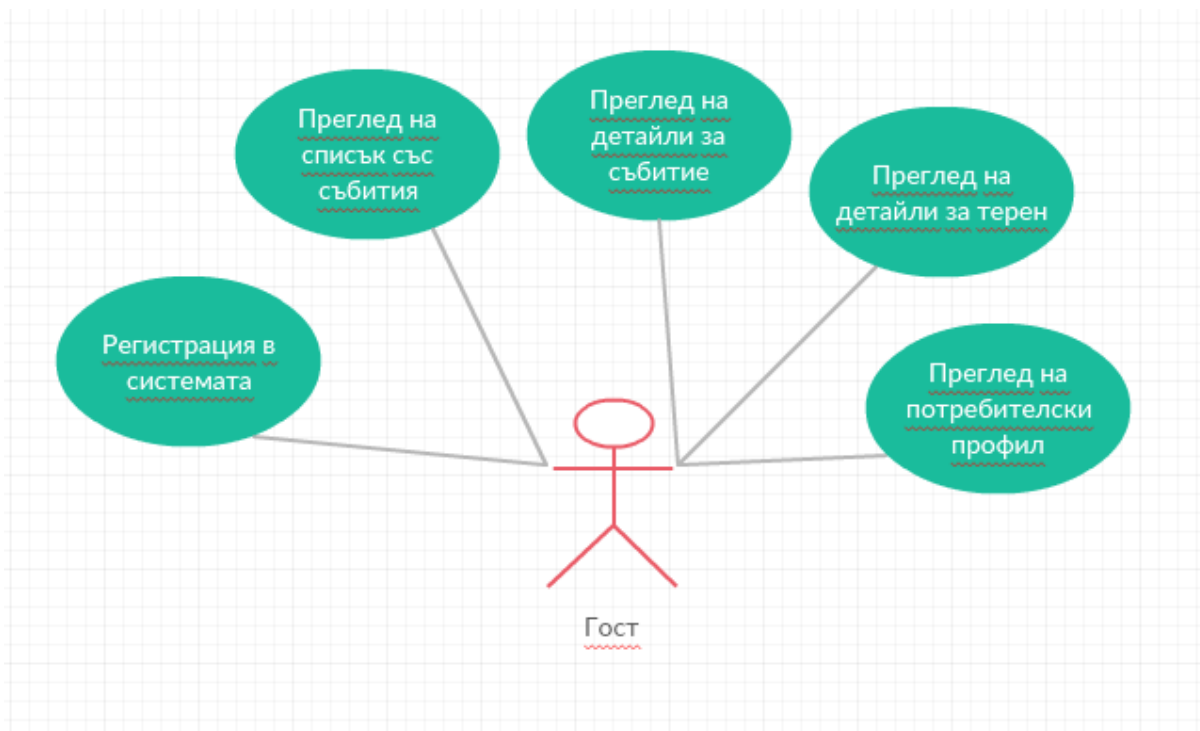
5. Случаи на употреба

- a. Преглед на списък със събития
- b. Преглед на детайли за събитие
- c. Преглед на детайли за терен
- d. Преглед на потребителски профил
- e. Регистрация в системата
- f. Вписване в системата
- g. Създаване на събитие
- h. Одобряване или отхвърляне на заявка за включване в събитие
- i. Промяна на събитие
- j. Изтриване на събитие
- k. Изпращане на заявка за включване в събитие
- l. Писане в чат на събитие
- m. Писане на ревю за събитие
- n. Създаване на терен

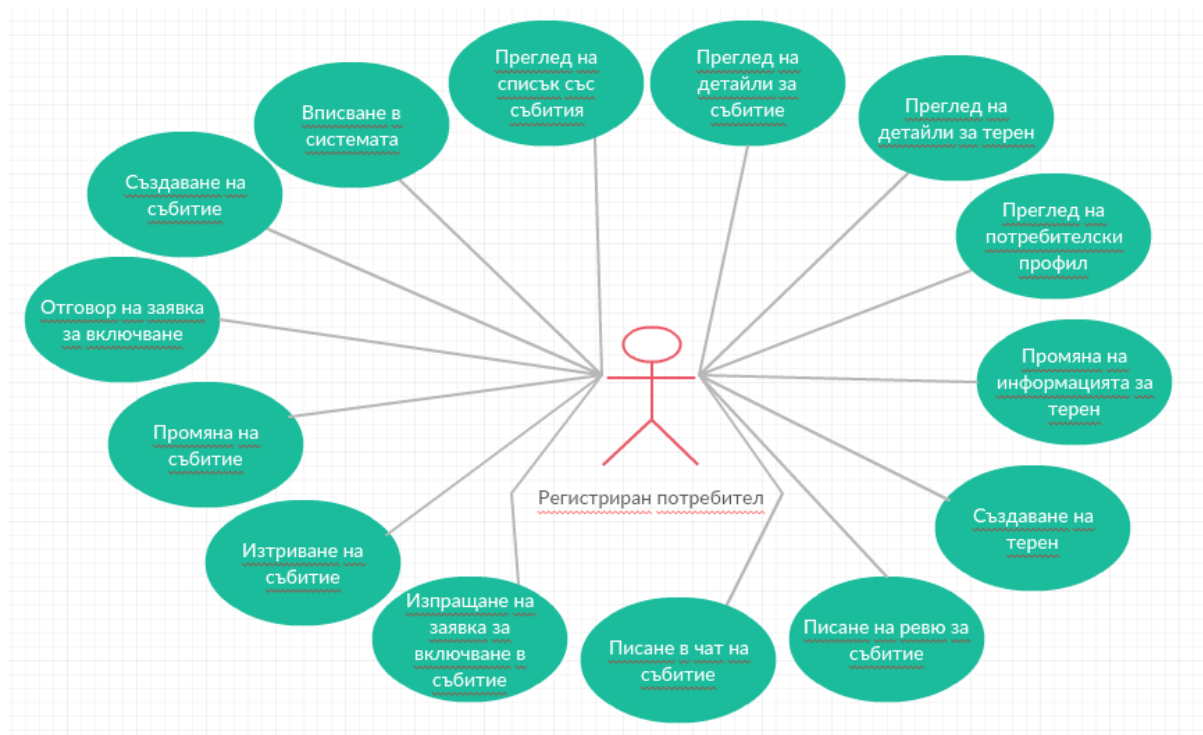
- o. Промяна на информацията за терен
- p. Управление на събития
- q. Управление на терени
- r. Управление на потребители
- s. Управление на спортове

6. Диаграми на случаите на употреба

а. Анонимен потребител (Гост)



б. Регистриран потребител



с. Администратор

