Esports systems

eSMS

eSports Management System

Vizija sistema

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 22.3.2014 | 1.0 | Inicijalna verzija | Milutin Stanković 14161 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

SADRŽAJ

[1. Cilj dokumenta 6](#_Toc383282339)

[2. Opseg dokumenta 6](#_Toc383282340)

[3. Reference 6](#_Toc383282341)

[4. Pozicioniranje proizvoda 6](#_Toc383282342)

[4.1. Poslovne mogućnosti 6](#_Toc383282343)

[4.2. Postavka problema 6](#_Toc383282344)

[4.3. Postavka pozicije proizvoda 6](#_Toc383282345)

[5. Opis korisnika 6](#_Toc383282346)

[5.1. Opis potencijalnog tržišta 6](#_Toc383282347)

[5.2. Profil korisnika 6](#_Toc383282348)

[5.3. Opis okruženja 6](#_Toc383282349)

[5.4. Osnovne potrebe korisnika 6](#_Toc383282350)

[5.5. Alternative i konkurencija 6](#_Toc383282351)

[6. Opis proizvoda 6](#_Toc383282352)

[6.1. Perspektiva proizvoda 6](#_Toc383282353)

[6.2. Pregled mogućnosti 6](#_Toc383282354)

[6.3. Pretpodstavke i zavisnosti 6](#_Toc383282355)

[6.4. Cena 6](#_Toc383282356)

[6.5. Licenciranje i instalacija 6](#_Toc383282357)

[7. Funkcionalni zahtevi 7](#_Toc383282358)

[7.1. Prijavljivanje na system 7](#_Toc383282359)

[7.2. Unos, prikaz i ažuriranje osnovnih podataka 7](#_Toc383282360)

[7.3. Kreiranje, arhibiranje i brisanje članova 7](#_Toc383282361)

[7.4. Unos, prikaz i ažuriranje podataka o članovima laboratorije 7](#_Toc383282362)

[7.5. Unos, prikaz i ažuriranje podataka 7](#_Toc383282363)

[7.6. Kreiranje projekta i dodela vođe 7](#_Toc383282364)

[7.7. Unos, prikaz i ažuriranje podataka 7](#_Toc383282365)

[8. Ograničenja 7](#_Toc383282366)

[9. Zahtevi u pogledu kvaliteta 7](#_Toc383282367)

[10. Prioritet funkcionalnosti 7](#_Toc383282368)

[11. Nefunkcionalni zahtevi 7](#_Toc383282369)

[11.1. Zahtevi u pogledu standardizacije 7](#_Toc383282370)

[11.2. Sistemski zahtevi 7](#_Toc383282371)

[11.3. Zahtevi u pogledu performansi 7](#_Toc383282372)

[11.4. Zahtevi u pogledu okruženja 7](#_Toc383282373)

[12. Dokumentacija 7](#_Toc383282374)

[12.1. Korisničko uputstvo 7](#_Toc383282375)

[12.2. Online uputstvo 7](#_Toc383282376)

[12.3. Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje 7](#_Toc383282377)

[12.4. Pakovanje proizvoda 7](#_Toc383282378)

Vizija sistema

# **Cilj dokumenta**

Cilj ovog dokumenta je definisanje zahteva visikog nivoa eSMS portala u pogledu potreba krajnjih korisnika.

# **Opseg dokumenta**

Dokument se odnosi na eSMS portal koji će biti razvijan od strane eSports Systems tima. eSMS predstavlja skraćenicu za eSports Management System. Namena sistema je za efikasno organizovanje, ažuriranje i praćenje turnira za eSportove, kako individualnih, tako i grupnih.

# **Reference**

Spisak korišćene literature:

* + 1. 01 – predlog projekta.docx – eSports Systems
    2. 02 – plan realizacije projekta.docx – eSports Systems
    3. 03 – raspored aktivnosti.mpp – eSports Systems

# **Pozicioniranje proizvoda**

# Poslovne mogućnosti

eSMS sistem predstavlja Web portal čija je namena prezentovanje, kreiranje, ažuriranje i organizovanje esport turnira. Karakteristični sadržaji koje ima jedan turnir su osnovni podaci o organizatoru, pravila, nagrade, broj timova koji učestvuje.

eSMS sistem će obrađivati i voditi statistiku o svakom turniru posebno, kao i o svakom igraču svakog tima nezavisno od turnira.

eSMS sistem će biti napravljen na Engleskom jeziku samo, jer se podrazumeva poznavanje engleskog jezika krajnjih korisnika. Pošto su i same igre koje obrađuje i za koje je namenjen sistem na engleskom jeziku.

U poslednjih par godina, budžeti turnira, veličine i broj profesionalnih igrača raste velikom brzinom. Gejming zajednice postoje na svakom koraku i potrebno im je jedno ovakvo profesionalno rešenje.

# Postavka problema

|  |  |
| --- | --- |
| Problem je | Veliki broj podataka koje treba ažurirati i pamtiti za svaki meč turnira odvojeno i izvlačiti statističke podatke iz njih. Nemoguće je raditi tradicionalnim i dostupnim alatima. |
| Pogađa | Organiztore turnira, timove, igrače, i regularne korisnike koji prate svoje omiljene timove. |
| Posledice su | Potreban veliki broj ljudi za uspešno i efikasno vođenje turnira. |
| Uspešno rešenje će | Pomoći malim organizacijma da same organizuju i vode turnire i na taj način privuku još članova. |

# Postavka pozicije proizvoda

|  |  |
| --- | --- |
| Proizvod je namenjen | Svim veličinama gejming organizacija i zajednica, profesionalnim timovima i igračima |
| Koji | Žele da organizuju i/ili učestvuju na turnirima |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| koja | Omogućava standardnu statistiku, kontrolu nad timovima i igračima, kao i efikasno čuvanje rezultata mečeva. |
| Za razliku od | Primitivnih načina gde bi se ti podaci zapisivali u obične excel fajlove ( za liga sistem ) ili vodio turnir bez zapisivanja rezultata ( knock-up sistem ) |
| Naš proizvod će | Omogućiti efikasno i ažurno vođenje kompleksnijih i zanimljivijih tipova turnira ( liga, grupna faza sa knock-up sistemom, loser-bracket sistem, round-robin sistem) |

# **Opis korisnika**

U ovom odeljku opisani su potencijalni korisnici eSMS sistema. Postoji 5 tipa korisnika: administrator, asistent, kapiten, igrač, posetilac portala.

# Opis potencijalnog tržišta

Potencijalni korisnici sistema su edukovani pojedinci sa poznavanjem osnovnog rada na računaru i najčešće mlađe osobe ( 12-25) godina koje slobodno ( a i profesionalno ) vreme provode uz igre.

Inicijalna verzija eSMS sistema biće namenjena LeagueOfLegends.rs zajednici. Planira se i proširenje na DotA2 – Serbia zajednicu. eSMS portal će biti projektovan tako da u potpunosti podržava najpopularnije igre za koje se organiziju takmičenja ( League of Legends, DotA2, DotA, Counter – Strike ( v1.5, v1.6, Source, GO ) ).

Dizajn aplikacije će biti prilagodiv turniru koji je se trenuto posmatra i biće u gejmerskom stilu, stim što će poržavati brendiranje sponzora turnira i reklamni proctor.

# Profil korisnika

***Administrator***

Administrator je zadužen za instaliranje, podešavanje i održavanja aplikacije.

U ulozi administratora će se naći iskusna osoba u organizaciji turnira. Administratoru neće biti potrebno korišćenje drugih alata pored ove aplikacije. Administrator će biti jedini sa pravom da kreira i pokrene turnir.

***Asistent***

Asistent je osoba koja pomaže administratoru oko ažuriranja portala. Ova osoba je zadužena za unos rezultata meča i kontrolu odigravanja i poštovanja pravila.

Imaće pravo da prihvata timove za turnire, kreira grupe, izveštaje i piše obaveštenja igračima.

***Igrač***

Kada se posetilac registruje na portal postaje “Igrač” i predstavlja osnovni rank u aplikaciji.

Igrač će imati pravo da kreira tim, da prihvati poziv u tim, da napusti tim, da ažurira svoj profil i igra mečeve sa svojim timom.

***Kapiten***

Kada igrač kreira tim, automatski postaje kapiten tog tima. Ima sve privilegije kao i igrač.

Kapiten će moći, za razliku od igrača, da zove druge igrače u tim, da izbacuje igrače iz tima, da postavi drugog igrača za kapitena, da prijavljuje tim za turnir i da obriše tim.

***Posetilac portala (skraćeno posetilac)***

Posetilac portala je osoba koja nije prijavljena na portal, i koja ne učestvuje aktivno u odigravanju turnira.

Posetilac će moći da vidi raspored, rezulte mečeva, profile igrača, statistike i opšta obaveštenja.

# Opis okruženja

Korisnici će pristupati sistemu preko Web-a što zahteva konekciju ka internetu i Web pretraživač po izboru. Ne postoje druga ograničenja u pogledu okruženja.

# Osnovne potrebe korisnika

Osnovne potrebe korisnika identifikovane na osnovu intervjuisanja potencijalnih korisnika su:

* + 1. Prosta i prijatna aplikacija koja će na jednom mesto omogućiti organizovanje, praćenje i obaveštavanje vezano za turnire. Trenutno se za to koristi više različitih alata kojima to nije primarna namena.
    2. Lako i efikasno ažuriranje podataka
    3. Podrška za naprednije sisteme takmičenja

# Alternative i konkurencija

Istraživanje vezano za analizu postojećih rešenja koji bi rešila navedene probleme je obavljena i nije nađeno adekvatno rešenje. Tako da konkurencije praktično da nema.

Pri definisanju zahteva imalo se u vidu trenutni način korišćenja socijalnih mreža, i sajtova zajednica za obaveštavanje i okupljanje ljudi i trenutna organizacija koja funkcioniše isključivo preko socijalnih mreža.

# **Opis proizvoda**

U ovom odeljku je dat pogled na osnovne mogućnosti eSMS sistema, kontekst u kome sistem treba da funkcioniše i konfiguracija sistema.

# Perspektiva proizvoda

eSMS aplikacija će se dodati na Web server pored sajta leagueoflegends.rs i čini će sa njim informativni portal League of Legends.rs zajednice. Aplikacija će koristiti postojeći DBMS instaliran na mašini gde je i postojeći sajt. Dijagram koji pokazuje kontekst sistema dat je na slici 6.1.1

**eSMS**

**portal**

**DBMS**

eSMS korisnici

* **administrator**
* **asistent**
* kapiten
* **igrač**
* **posetioci**

**Slika 6.1.1. Kontekst sistema eSMS**

**PC**

Web čitač

**Web server**

eSMS

Web aplikacija

eSMS

Baza podataka

Internet

**Slika 6.1.2. Pregled sistema eSMS**

# Pregled mogućnosti

Tabela prikazana u ovom odeljku identifikuje osnovne mogućnosti eSMS aplikacije u pogledu prednosti koje nudi i funkcionalnosti koje te prednosti ostvaruju. Dodatni opis funkcionalnih zahteva dat je u odeljku 7 ovog dokumenta.

|  |  |
| --- | --- |
| Prednosti | Funkcionalnosti |
| Evidencija o svim turnirima posebno | Prikaz i statistika o popularnosti turnira, broju učesnika, mečeva i timovima prikazana graficima. |
| Evidencija o svim mečevima posebno | Prikaz i statistika svih mečeva, statistika svakog tima posebno |
| Evidencija o svim igračima | Svaki igrač ima svoj profil i svoju ličnu statistiku. |
| Korisnici sami upravljaju svojim nalozima i timovima | Daleko olakšan posao administratorima i asistentima |
| Informacioni sistem za igrače | Jednostavan i efikasan način obaveštavanja svih igrača i kapitena o važnim događajima. |

# Pretpodstavke i zavisnosti

eSMS sistem, kao Web aplikacija je zavistan od:

* Podrške Web servera za izabrani skript jezik
* Podrška skripting jezika za Linux i Windows platformu
* Mogućnost povezivanja sa DBMS-om iz skripting jezika
* Podrška DBMS-a za Linux i Windows platformu
* Funkcionalnosti Web čitača koje korisnici upotrebljavaju za pristupanje portalu.

# Cena

Izradu ove aplikacije će izneti studenti za projekat iz predmeta “Softversko inženjerstvo”. Studenti vladaju dovoljnim znanjem i umećem tako da će moći u potpunosti sami da razviju ovakav sistem, te neće biti dodatnih troškova oko izrade same aplikacije.

Za razvoj ovog sistema iskoristiće se Web server na internetu koji su studenti već unapred zakupili za ove svrhe. Zakup servera iznosi 10.000 RSD.

Svaki naredni korisnik će sam obezbeđivati svoj Web server, gde će instalirati eSMS.

# Licenciranje i instalacija

Sistem će biti instaliran na leagueoflegends.rs serveru, a pošto je vlasnik sajta jedan od studenata koji radi na izradi same aplikacije, neće biti posebnih zahteva u licenciranju.

eSMS aplikacija će biti proizvod namenjen za šire tržište, tako da će biti napravljen poseban deo aplikacije za instaliranje i kreiranje potrebnih tabela u bazi podataka.

# **Funkcionalni zahtevi**

U ovom odeljku su definisane funkcionalnosti eSMS sistema. Opisane funkcionalnosti predstavljaju osnovne mogućnosti sistema koje je neophodno implementirati da bi se zadovoljile potrebe korisnika.

# registrovanje na sistem

Za administratore, asistente, kapitene i igrače se mora obezbediti način da se registruju na sistem. Svaki član sistema će moći da se registruje najpre kao igrač, a zatim će administrator moći bilo koji nalog da unapredi u administratora ili asistenta. Inicijalni administratorski nalog biće kreiran tokom pravljenja baze podataka.

# Prijavljivanje na sistem

Za administratore, asistente, kapitene i igrače se mora obezbediti prijavljivanje na portal korišćenjem korisničkog imena i lozinke. Sistem treba da obezbedi korisniku mogućnost promene lozike.

# Izmena, brisanje i blokiranje naloga

Administratori i asistenti će imati mogućnost da vrše izmene korisničkih naloga. Moći će da menjaju i osnovne podatke u slučaju da su neprikladni. Ukoliko neki korisnik (igrač) prekrši više puta osnovna pravila zajednice, administratori i asistenti će moći trajno da blokiraju taj nalog.

Radi optimizacije, administratori će moći da brišu stare naloge koji se više ne koriste ili nikada nisu korišćeni.

# Unos rezultata mečeva

Nakon svakog odigranog meča, potrebno je uneti podatke u aplikaciju. Opciju da dodaju te podatke imaju administratori i asistenti.

# Unos i izmena ličnih podataka

Svaki korisnik će imati svoj lični profil, gde će moći da navede neke svoje lične podatke koji će biti vidljivi na njegovom profilu. Svaki korisnik će nezavisno sam za sebe da unosi podatke za koje žele da se vide na profilu.

# **Ograničenja**

Kao dopuna pretpodstavki i zavisnosti definisanih u odeljku 6, eSMS aplikacija će biti razvijana pod sledećim ograničenjima:

* Sistem neće zahtevati nabavku novog hardvera pored zakupljenog Web servera.
* Sistem će se osloniti na besplatna softverska rešenja ( HTML, CSS, JS, jQuery, PHP, MySQL ), tako da neće zahtevati nabavku komercijalnog softvera.

# **Zahtevi u pogledu kvaliteta**

U ovom odeljku definisan je očekivani kvalitet u pogledu performansi, robusnosti, tolerancije na otkaze i lakoće korišćenja.

Dostupnost: Sistem će biti dostupan 24 časa dnevni, 7 dana u nedelji.

Lakoća korišćenja: Sistem će posedovati jednostavan, intuitivan i moderan interfejs prilagođen profilima korisnika.

Održavanje: Sistem treba biti jednostavan za održavanje. Grafički podaci će se generisati na osnovu podataka koji će se čuvati u bazi podataka.

# **Prioritet funkcionalnosti**

U ovom odeljku su date smernice u pogledu relativnog značaja predloženih funkcionalnosti.

Funkcionalnosti propisane u ovom dokumentu treba realizovati kroz beta i konačnu verziju. Prioritet funkcionalnosti koje će biti realizovane je sledeći:

* Prijavljivanje na sistem
* Kreiranje, ažuriranje, unapređivanje i brisanje članova
* Kreiranje i pokretanje turnira
* Unos, prikaz i ažuriranje podataka o turnirima
* Unos, prikaz i ažuriranje podataka o timovima
* Unos, prikaz i ažuriranje podataka o igračima

# **Nefunkcionalni zahtevi**

# Zahtevi u pogledu standardizacije

Više različitih tipova turnira treba standardizovati i prikazivati ih u istom formatu, nezavisno o načinu funkcionisanja. Mora postojati grafički prikaz za svaki tip turnira.

# Sistemski zahtevi

eSMS aplikacija će biti realizovana korišćenjem PHP skripti, dok će kao DBMS koristiti MySQL.

Korisnički interfejs Web aplikacije će biti izrađen pomoću najsavremenijih alata, koršćenjem HTML5 i CSS3 standarda, tako da će biti podržani svi savremeni Web čitači.

Neće se vršiti posebna optimizacija za korisnike Internet Explorer 6 (IE6) verzije. U vreme izrade ove aplikacije kompanija Microsoft ukida podršku za Windows XP na kome se koristio IE6, tako da tim smatra da to nije potrebno. Korisnici stariih verzija browsera će dobiti obaveštenje i preporuku da unaprede svoj pretraživač.

# Zahtevi u pogledu performansi

Nema posebnih zahteva u pogledu performansi.

# Zahtevi u pogledu okruženja

Nema posebnih zahteva u pogledu okruženja.

# **Dokumentacija**

U ovom odeljku su opizani zahtevi u pogledu dokumentacije koju treba pripremiti za eSMS projekat.

# Korisničko uputstvo

Sistem će biti intuitivan za korišćenje i neće posedovati štampano upustvo. U samoj aplikaciji će biti ugrađen deo za pomoć u obliku često postavljanih pitanja.

# Online uputstvo za instalaciju i konfigurisanje

Na sajtu gde će se vršiti distribucija ovog sistema, postojaće detaljno upustvo za instalaciju i početno podešavanje sistema. Isto uputstvo će u PDF obliku biti distribuirano uz paket.

# Pakovanje proizvoda

Proizvod će biti upakovan sa početnim uputstvom i pratećim materijalom u jednu .zip datoteku. Nakon raspakivanja datoteke, fajlovi će se kopirati na Web server, gde će se vršiti instalacija pri prvom pokretanju.