

Хакатон bizHack 12-13 мая 2018

Конкурсное задание

Задание 3

Составлено:
группа экспертов WorldSkills





Введение

В рамках этого задания вы будете реализовывать функциональность системы управления НБА на базе своей предыдущей работы. Перед началом работы над этим заданием, вам необходимо завершить создание экрана Main Screen, а также убедиться, что все ссылки работают корректно.

Указания для участника

При создании всех компонентов системы вы должны использовать предоставленное руководство по стилю.

Убедитесь, что подготовлены все сообщения о проверке и ошибках для всех компонентов системы.

Убедитесь в работоспособности всех необходимых кнопок/гиперссылок в конце выполнения задания.

Убедитесь, что во всех компонентах системы используется единообразная система наименований.

В конце вы должны подготовить работоспособный проект и предоставить его для проверки.

Обратите внимание, что независимо от избранной вами платформы для разработки прикладного решения, заказчик ожидает от вас интерфейса, максимально близкого к прототипу, предоставленному в файле «wireframe.pptx».



ТРЕБУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (ДЛЯ ЗАДАНИЯ 3)

3.1 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADMIN LOGIN (ВХОД ДЛЯ АДМИНИСТРАТОРА)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADMIN LOGIN (ВХОД ДЛЯ АДМИНИСТРАТОРА)

Необходимо разработать и создать механизм авторизации пользователей в системе. Пример приведен на слайде "Admin Login" в файле wireframe.ppsx. Механизм авторизации нужно реализовывать максимально эффективно используя предоставляемые выбранной вами платформой для разработки приложений.

После успешной авторизации администратор может войти в систему.

Для успешного входа администратор должен ввести номер сотрудника и пароль; учетные данные должны быть сверены с данными в приложении.

При неудачной попытке входа должно показываться соответствующее уведомление и пользователь в систему попадать не должен.

Существует два типа администраторов:

- Event Administrator (администратор мероприятия)
- Technical Administrator (технический администратор)

После успешного входа администратора должен осуществляться переход на соответствующий главный экран в соответствии с их рабочей функцией:

- Event Administrator (администратор мероприятия)
- Technical Administrator (технический администратор)

Нужно предусмотреть автоматическое запоминание последнего успешно вошедшего в систему пользователя.

Нужно предусмотреть механизм быстрого завершения сеанса (выхода пользователя из системы) - например, в правом верхнем углу должна быть кнопка Logout.

Материалы: wireframe.pptx



3.2 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА EVENT ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ АДМИНИСТРАТОРА МЕРОПРИЯТИЯ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА EVENT ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ АДМИНИСТРАТОРА МЕРОПРИЯТИЯ)

Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Event Administrator Menu в файле wireframe.ppsx. На этом экране должны быть расположены 4 кнопки:

- Manage Seasons (управление сезонами)
- Manage Matchups (управление матчами)
- Manage Teams (управление командами)
- Manage Players (управление игроками)

Вы будете разрабатывать систему постепенно, и некоторые функции будут добавляться в нее шаг за шагом при дальнейшей разработке.

Материалы: wireframe.pptx

3.3 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TECHNICAL ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ ТЕХНИЧЕСКОГО АДМИНИСТРАТОРА)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TECHNICAL ADMINISTRATOR MENU (МЕНЮ ТЕХНИЧЕСКОГО АДМИНИСТРАТОРА)

Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Technical Administrator Menu в файле wireframe.ppsx. На этом экране должны быть расположены 2 кнопки:

- Manage Executions (управление назначениями)
- Team Report (отчет о команде)

Вы будете разрабатывать систему постепенно, и некоторые функции будут добавляться в нее шаг за шагом при дальнейшей разработке.

Материалы: wireframe.pptx



3.4 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE SEASONS (УПРАВЛЕНИЕ СЕЗОНАМИ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE SEASONS (УПРАВЛЕНИЕ СЕЗОНАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Seasons в файле wireframe.pptx. На этом экране администратор может работать с информацией об игровом сезоне.

Администратор может отфильтровывать информацию по сезонам и типам матчей.

В поле Season (сезон) должна отображаться информация о сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.

Поле «Тип матча» включает следующие значения:

- ALL (все матчи)
- Preseason (до начала сезона)
- Regular Season (регулярный сезон)
- Post Season (после сезона)

Загрузите информацию о сезоне в сетку данных слева, включая следующее:

- Season (сезон)
- Matchup Type (тип матча)
- Number of Matchup (номер матча)

При выборе ряда записей в сетке данных слева, в сетку данных справа должна загружаться информация обо всех матчах сезона, отсортированная по времени начала матчей в восходящем порядке, включая следующее:

- Дата
- Матч: названия двух противостоящих команд в следующем формате: «Гостевая команда @ Команда хозяев»
- Результат в формате «Очки гостевой команды – очки команды хозяев».
- Место проведения

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Seasons на экране Event Administrator Menu.

Материалы: wireframe.pptx



3.5 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE MATCHUPS (УПРАВЛЕНИЕ МАТЧАМИ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE MATCHUPS (УПРАВЛЕНИЕ МАТЧАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Matchups в файле wireframe.ppsx. На этом экране администратор может работать с информацией о матчах, куда входят матчи до начала сезона, матчи регулярного чемпионата и матчи после окончания сезона.

Администратор может отфильтровывать информацию по сезонам и датам матчей.

В поле Season (сезон) должна отображаться информация о сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.

При установке флажка рядом с полем Match Date (дата матча) статус поля «Дата матча» становится активным, и в сетке показываются только те матчи, которые будут проводиться в этот день. Если этот флажок не установлен, то поле даты матча неактивно, и дата матча не учитывается при поиске данных.

На вкладке Pre-Season Game (игры до начала сезона) в сетке данных должна отображаться информация о матчах, отсортированных по времени начала в восходящем порядке, включая следующую информацию:

- Дата
- Команда (гости)
- Команда (хозяева)
- Время
- Место проведения
- Завершено

Матч может быть удален нажатием на кнопку Delete (удалить) в строке записей. Прошедшие матчи, а также матчи, которые уже начались, не могут быть удалены, при попытке удаления должно показываться соответствующее уведомление.

Примечание: функцию кнопки Update (обновить) реализовывать не надо. При нажатии кнопки Update в строке записей должно отображаться сообщение, что эта функция не реализована.

На вкладке Regular Game (игры регулярного чемпионата) в сетке данных должна отображаться информация о матчах, отсортированных по времени начала в восходящем порядке, включая следующую



информацию:

- Дата
- Команда (гости)
- Команда (хозяева)
- Время
- Место проведения
- Завершено

Матч может быть удален нажатием на кнопку Delete (удалить) в строке записей. Прошедшие матчи, а также матчи, которые уже начались, не могут быть удалены, при попытке удаления должно показываться соответствующее уведомление.

Примечание: функцию кнопки Update (обновить) реализовывать не надо. При нажатии кнопки Update в строке записей должно отображаться сообщение, что эта функция не реализована.

При нажатии на кнопку Export to Excel (экспорт в Excel) должен проводиться экспорт информации о матчах регулярного чемпионата из сетки данных в файл формата Excel.

Для получения дополнительной информации о кнопке «+ Add a new matchup for regular season» (добавить новый матч) см. раздел Результаты 3.6 Добавление нового матча в регулярный чемпионат.

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Matchups на экране Event Administrator Menu.

Материалы: `wireframe.pptx`

3.6 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADD A NEW MATCHUP FOR REGULAR SEASON (ДОБАВЛЕНИЯ НОВОГО МАТЧА В РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА ADD A NEW MATCHUP FOR REGULAR SEASON (ДОБАВЛЕНИЯ НОВОГО МАТЧА В РЕГУЛЯРНЫЙ ЧЕМПИОНАТ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Add a new Matchup for regular season в файле "wireframe.ppsx". На этом экране администратор мероприятия может добавлять матчи в регулярный чемпионат сезона. Информация о добавленных матчах включает в себя следующее:



- Сезон
- Тип матча
- Дата
- Время
- Место проведения
- Команда (гости)
- Команда (хозяева)

Команды гостей и хозяев не могут совпадать. При выборе команды хозяев местом проведения матча по умолчанию будет считаться место расположения этой команды. Администратор может также самостоятельно ввести место проведения встречи.

Сохраните добавленные матчи в базу данных, нажав кнопку Submit (отправить).

Переход на этот экран осуществляется при нажатии на кнопку Add a new matchup (+ добавить новый матч) на вкладке Regular Season экрана Manage Matchups.

Материалы: `wireframe.pptx`

3.7 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE TEAMS (УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДАМИ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE TEAMS (УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Teams в файле `wireframe.pptx`. На этом экране администратор мероприятия может работать с данными о командах текущего сезона.

Администратор может отфильтровывать информацию по конференции, дивизиону и названию команды.

Содержание поля Conference (конференция) может принимать значение All (все) и названия обеих конференций. Содержание поля Division (дивизион) может принимать значение All (все) и названия всех дивизионов. К текстовому полю Team Name применяется поиск по сходству.

Информация о команде включает в себя следующее:

- Логотип команды



- Название
- Конференция
- Дивизион
- Тренер
- TotalSalary: сумма зарплат всех игроков команды в текущем сезоне в млн. долл. США

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage Teams на экране Event Administrator Menu.

Материалы: `wireframe.pptx`

3.8 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE PLAYERS (УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MANAGE PLAYERS (УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Manage Players в файле `wireframe.pptx`. На этом экране администратор мероприятия может работать с информацией об игроках.

Администратор может фильтровать данные по полям Player Name (имя игрока), Position (позиция) и Country (гражданство). Поиск по имени игрока работает по сходству.

Поле Position может принимать значения All (все) и все позиции в таблицах; All означает выбор всех позиций.

Поле Country (гражданство) может принимать значения All (все) и все названия стран; All означает выбор всех стран.

Информация об игроке включает следующее:

- Имя
- Позиция
- Год прихода в команду
- Рост
- Вес
- Дата рождения
- Колледж выпуска
- Гражданство

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Manage



Players на экране Event Administrator Menu.

Материалы: `wireframe.pptx`

3.9 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAM REPORT (ОТЧЕТ О КОМАНДЕ)

СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAM REPORT (ОТЧЕТ О КОМАНДЕ)

Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Team Report в файле `wireframe.pptx`. На этом экране технический администратор может распечатать отчет по командам текущего сезона. Технический администратор может выбирать просмотр либо Average (усредненных данных), либо Total (всех данных) для загрузки контента, а также может производить фильтрацию по типам матчей и сортировку по техническим данным.

Поле Matchup Type (тип матча) может принимать следующие значения:

- Preseason (до начала сезона)
- Regular Season (регулярный сезон)
- Post Season (после сезона)

Поле Rank (положение) содержит следующую информацию:

- Очки
- Подборы
- Голевые пасы
- Отборы
- Блок-шоты

Поле View (вид) содержит следующую информацию:

- В среднем
- Всего

Содержание информации о команде в отчете включает следующее:

- Положение
- Название
- Конференция
- Дивизион



- Очки
- Подборы
- Голевые пасы
- Отборы
- Блок-шоты
- Потери
- Фолы

Если технические данные в индексе команд оказываются одинаковыми, то рассчитайте положения команд в соответствии с Таблицей 1, приведенной ниже.

Таблица 1. Правила расчета положения для одинаковых технических данных

Технические данные	Положение
53	#1
53	#1
52	#2
50	#3

Содержимое отчета отображается постранично по 20 записей на каждой странице.

Переход на этот экран осуществляется по нажатию кнопки Team Report на экране Technical Administrator Menu.

Материалы: `wireframe.pptx`