

Vize

PROČ?

Mým cílem je vytvořit systém, který poskytuje jednoduchý a srozumitelný přehled informací o MMA bojovnících, kde je možné zjistit základní informace o bojovnících, jejich aktuální formu, historii zápasů, tréninkové termíny atd. Celý tento systém by také umožňoval správcům efektivně pracovat s daty, například přidávat tréninky, plánovat zápasy a mnoho dalších funkcí.

CO?

Systém propojený s databází slouží k „informování“ uživatelů o bojovnících a správě celé databáze fighterů. Uživatelé budou moci získat přístup k informacím o jednotlivých bojovnících (biografie, historie zápasů, aktuální forma, tréninkové termíny). Správu těchto údajů pomocí CRUD funkcí (vytváření, aktualizace, mazání, čtení) bude moci provádět pouze správce systému. Kromě toho systém umožní trenérům plánovat zápasy, které následně musí bojovníci potvrdit (přijmout nebo odmítnout).

JAK?

Systém bude implementován pomocí agilní metodiky, kde se zaměřujeme na průběžnou správu a zpracování informací. CRUD operace (vytváření, čtení, aktualizace, mazání) budou klíčovými procesy pro správu dat v databázi. Uživatelé budou moci číst informace o bojovnících, zatímco správce systému bude mít přístup ke kompletní správě těchto dat, včetně přidávání tréninků, plánování zápasů atd. Trenéři budou moci plánovat zápasy, které bojovníci následně přijmou nebo odmítnou, ale nebudou mít přístup k ostatním funkcím pro správu systému. Systém bude postaven na frameworku Spring nebo Quarkus, což umožní snadnou integraci s databázemi, jako je MySQL. Databáze bude strukturovaná tak, aby umožňovala rychlý přístup a efektivní manipulaci s daty.

KDE?

Jedná se o webovou aplikaci vytvořenou v programovacím jazyce Java s využitím frameworku Spring nebo Quarkus. Aplikace bude nasazena na serveru a přístupná z jakéhokoli zařízení s internetovým připojením. Pro ukládání a správu dat bude použita databáze, například MySQL nebo jiná relační databáze. Systém bude přístupný pro běžné uživatele v tzv. „uživatelském režimu“, kde budou mít přístup k informacím o bojovnících. Trenéři budou mít přístup k funkcím pro plánování zápasů, zatímco správci systému budou moci provádět kompletní operace CRUD a spravovat systém.

KDO?

Běžný uživatel → Tato skupina uživatelů bude mít přístup k informacím o bojovnících, jako jsou biografie, aktuální forma, historie zápasů a tréninkové termíny. Běžní uživatelé budou moci pouze číst data a nebudou mít práva na jejich úpravu.

Trenéři → Trenéři budou mít přístup pouze k funkcím, které se týkají plánování zápasů. Budou moci zadat nové zápasy, které následně bojovníci mohou přijmout nebo odmítnout.

Bojovníci → Bojovníci budou mít možnost prohlížet informace o svých zápasech a trénincích. Bojovníci budou moci potvrdit nebo odmítnat zápasy naplánované trenéry.

Správce systému → Správci budou mít plný přístup k systému, včetně možnosti provádět CRUD operace s daty o bojovnících, trénincích a dalších informacích. Budou zodpovědní za celkovou správu databáze.

KDY?

Při aktualizaci informací o bojovnících → Správci systému budou provádět aktualizace, jako je přidávání nových bojovníků, aktualizace tréninkových termínů nebo historie zápasů.

Při plánování tréninků a zápasů → Trenéři budou zadávat nové zápasy, které následně bojovníci potvrdí.

Při každodenní práci s informacemi → Běžní uživatelé, bojovníci anebo trenéři, budou systém používat denně k prohlížení informací o nadcházejících trénincích a zápasech.