

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ  
Fakulta informačních technologií

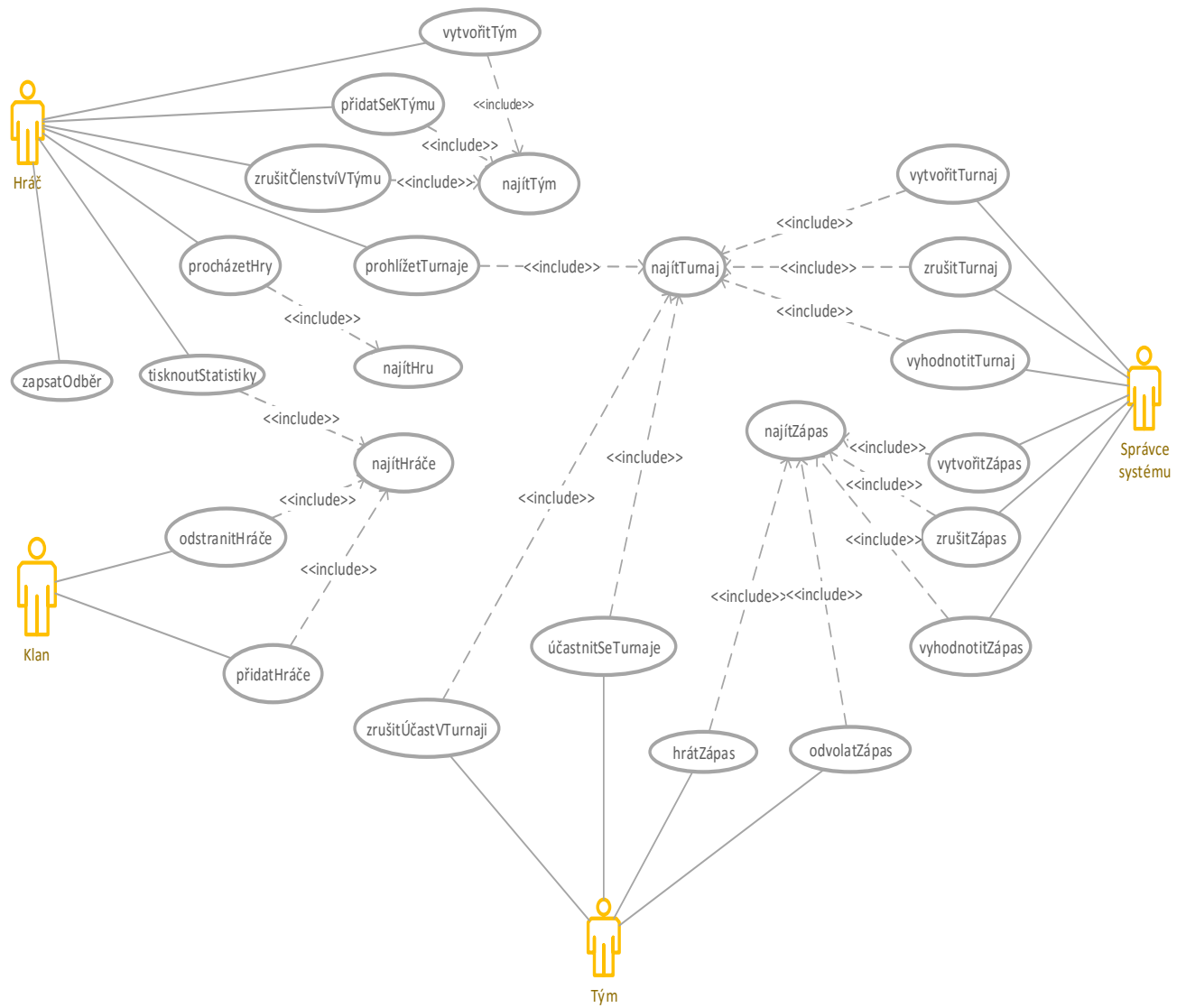
ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ  
2015/2016

Projekt IUS – Model informačního systému

**Zadání č. 51 – Liga elektronického sportu**

## **Zadání**

Vytvořte informační systém pro profesionální hráče e-sportu (elektronický sport) a správu turnajů a zápasů. Hráči, mimo své reálné jména, mají své přezdívky a evidují svoje vybavení (herní myši, klávesnice, grafiky, apod.) a zaměřují se na specifické hry. Hráči se dále seskupují do klanů, které jsou zaměřené na specifickou hru nebo se může jednat o multi-herní komunity. Klany jsou jak mezinárodní nebo specifické pro jednu zemi, mají své loga, hymny a vůdce klanů. Systém umožňuje klanům hledat nové hráče podle her, na které se specializují i podle předchozích výsledků v turnajích. Systém dále umožňuje hráčům procházet hry, jejich data vydání, herní žánry, herní módy (např. 5 vs 5, 1 vs 1, .), vydavatele apod. Pro účely kompetivnosti se vytváří týmy, různých velikostí se specifickými jmény, přičemž týmy mohou být meziklanové nebo čistě v rámci klanů. Týmy se pak dále účastní buď velkých turnajů, které jsou financovány společnostmi, a nebo pouze přátelských zápasů či treninků (tzv. scrim). U každého turnaje evidujeme výsledky jednotlivých zápasů, výherce turnajů, ale i hlavní a vedlejší sponzory, hlavní cenu a hra (nebo hry), které se v rámci turnaje hrály. Systém navíc umožňuje tisknout statistiky hráčů, jak v rámci jednotlivých her, tak proběhlých turnajích či v rámci klanu. Speciální možností systému je pak navíc možnost zapsat se na odběr informací o chystaných turnajích.



Identifikátor	UC01		
Název	Případ užití: Tým se přihlašuje k turnaji		
Popis	Slovní popis		
Priorita	3	Frekvence	Jednou měsíčně
Vstupní podmínky	1.Tým je přihlášen do systému		
Výstupní podmínky	1.Tým je přihlášen na turnaj		
Uživatelé	Tým		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Případ užití začíná volbou „Vyhledat turnaje“.	
	2	Systém zobrazí dostupné turnaje.	
	3	Tým si vybere turnaj.	
	4	KDYŽ  Tým potvrdí svoji účast v turnaji  4.1 Případ užití končí.  JINAK  4.2 Přejít ke kroku 2.	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	1až3	Tým může kdykoliv opustit systém	
Poznámky			

Identifikátor	UC05		
Název	Případ užití: Vytvoření nového turnaje		
Popis	Správa turnajů vytvoří v systému nový turnaj		
Priorita	2	Frekvence	Jednou týdně
Vstupní podmínky	1.Správa systému je přihlášen do systému		
Výstupní podmínky	1.Správce systému vytvořil nový turnaj		
Uživatelé	Správce turnajů		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Případ užití začíná volbou „Vytvořit Turnaj“.	
	2	Systém zobrazí uživateli formulář pro vytvoření turnaje.	
	3	Správce systému vyplní formulář.	
	4	Správce systému zvolí volbu „Uložit Turnaj“.	
	5	KDYŽ  Zadaný turnaj již existuje.  5.1 Systém zobrazí varování.  5.2 Správce systému zvolí volbu „Rozumím“.  5.3 Přejít ke kroku 3.  JINAK  5.4 Systém uloží nový turnaj.	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	4	Správce systému zvolí volbu „Zrušit“.	
	5	Případ užití končí.	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	1až 4	Správce systému se může kdykoliv odhlásit ze systému.	
Poznámky			

Identifikátor	UC06		
Název	Případ užití: Vyhodnotit turnaj		
Popis	Správce systému vyhodnotí turnaj		
Priorita	2	Frekvence	Jednou týdně
Vstupní podmínky	1.Správce systému je přihlášený do systému. 2.V turnaji jsou již odehrány všechny zápasy.		
Výstupní podmínky	1.Správce systému vyhodnotí turnaj.		
Uživatelé	Kdo ho používá		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Případ užití začíná volbou „Vyhodnotit Turnaj“.	
	2	Systém zobrazí správci systému pořadí jednotlivých týmů.	
	3	Správce systému zvolí volbu „Přidělit Ceny“.	
	4	Správce systému přidělí k týmům vyhrané ceny podle pořadí.	
	5	Správce systému zvolí volbu „Uložit Výsledky“.	
	6	Systém zobrazí okno s potvrzením.	
	7	KDYŽ  Správce turnaje výsledky turnaje potvrdí.  7.1 Případ užití končí.  JINAK  7.2 Návrat ke kroku 4.	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	5	Správce systému zvolí volbu „Zrušit“.	
	6	Případ užití končí.	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	1až6	Správce systému se může kdykoliv odhlásit ze systému.	
Poznámky			

