КОРИСНИЧКО УПУТСТВО

Фудбалска лига

# УВОД

GUI апликација „Фудбалска лига“ омогућава рад са фудбалским утакмицама које се играју унутар једне лиге, укључујући претходне сезоне, као и рад са фудбалским играчима, стадионима, статистиком клубова и играча те измјену корисничких подешавања.

Циљ ове апликације јесте да се олакша посао администраторима фудбалских лига, уз одговарајући изглед интерфејса и разумљиве опције, те конзистентност изгледа апликације.

Постоје двије врсте налога у систему, а то су администратор система и администратор лиге.

Заједничка функционалност ове двије врсте налога јесте измјена корисничких подешавања, а то су језик и изглед. Језик може бити енглески или српски (ћирилично писмо), те постоје три врсте подешавања којима се модификује боја позадине апликације, величина дугмади као и њихова позадинска боја. Након што било који од администратора промијени изглед или језик, промјена ће одмах бити приказана и трајно сачувана у бази података.

Администратор система има могућност да креира, ажурира или обрише налог неког од администратора лиге, при администратора лиге (као и администратора система) карактеришу корисничко име и лозинка помоћу којих се пријављују на систем. Самим тим он управља налозима администратора лиге.

Администратор лиге има могућност рада са стадионима, фудбалским клубовима, статистиком клубова (из одговарајуће сезоне), утакмицама, играчима, учинком играча на утакмици. Једино статистика клубова није подложна промјенама од стране администратора лиге јер се аутоматски ажурира промјеном учинка клуба на утакмици. Разлог за овакву имплементацију је смањење броја грешака у раду.

Напомињемо да су све информације које се користе у апликацији сачуване у бази података.

# ПРЕГЛЕД ФОРМИ

ПОЧЕТНА ФОРМА

На почетној форми корисник на енглеском језику (подразумијевани језик) види поруку добродошлице, одговарајуће лабеле које представљају индикатор позиције на коју корисник треба да унесе корисничко име и лозинку, те дугме које омогућава наставак на наредну страну. У случају грешка показује се прозор са поруком да постоји грешка, а у супротном се у зависности од препознатог налога корисник преусмјерава или на опције администратора налога или администратора лиге. Лозинка се приликом уноса не види што је корисно у случају „гледања преко рамена“ или монитора са катодном цијеви и реконструисања слике. Уколико су креденцијали били исправни, корисник се преусмјерава на нову форму гдје се учитавају његово претходно сачувани језик и изглед форми.

Администратору система су на његовом почетном прозору приказане опције за преглед свих администратора лиге и опција приказа корисничких опција. Кликом на једну од тих опција отвара се нови прозор.

Приказ администратора лиге омогућава табеларан приказ свих администратора лиге. Изнад табеле се налази лабела на основу које корисник може закључити да му је омогућено филтрирање налога на основу корисничког имена те поље за унос гдје се уноси текст за филтрирање. Филтрирањем се табела „ишчисти“ и прикажу се налози чије име почиње (или у потпуности одговара) унесеном тексту. При дну се налазе три дугмета, за додавање новог администратора лиге, ажурирање постојећег налога (при чему се кликом мора изабрати један од налога из табеле) и брисање постојећег налога (при чему се кликом мора изабрати један од налога из табеле). Кликом на додавање или ажурирање отвара се нови прозор.

Опција додавања се омогућава на новом прозору, те поред назнаке у заглављу да се ради о додавању новог администратора постоје лабеле и поља за унос корисничког имена и лозинке. Ту је и дугме које омогућава потврду новог уноса, при чему се тај унос аутоматски приказује у табеларном прегледу свих налога (уколико су уноси исправни). Неисправни уноси су уноси већ постојећег корисничког имена, као и празних стрингова (или за корисничко име, или за лозинку, или обоје).

Опција за ажурирање је (као и остале опције ажурирања) веома слична опцији за додавање новог администратора лиге. Једина разлика је у тексту заглавља, те у томе што се у поља за унос аутоматски учитају тренутно корисничко име и лозинка (јер је то и очекивано понашање у великој већини апликација). Ограничења за ажурирање су иста као и за унос, а то су очување јединствености корисничког имена и немогућност уноса празних стрингова у било које од поља. Промјена се аутоматски приказује на табеларном приказу.

Опција за брисање, након селектовања налога из табела, аутоматски брише кориснички налог, што је приказано и на табеларном приказу, али су промјене, као и за додавање и ажурирање, трајно сачуване у бази података.

Опција која омогућава промјену корисничких опција, поред одговарајућег заглавља, садржи двије лабеле и два падајућа менија која омогућавају избор језика (en за енглески и sr за српски), као и падајући мени за промјену изгледа (навести три изгледа...). Кликом на дугме за потврду се аутоматски приказују промјене (уколико је корисник одлучио да промијени неко од подешавања).

Почетни прозор за администратора лиге нуди дугмад за рад са стадионима, клубовима, статистиком, утакмицама, играчима, играчима на утакмици и корисничким подешавањима.

На прозору који омогућава рад са стадионима су табеларно приказани сви стадиони, изнад којих се налази текстуално поље за унос филтера, чиме се табела ажурира оним стадионима који почињу на унос у филтеру. Ту су још и дугме за додавање, ажурирање (мора се селектовати један од стадиона из табеле) и брисање (такође, селекција је обавезна). Дугме за додавање и ажурирање отварају нови прозор.

Додавање стадиона, поред заглавља, нуди могућност уноса назива, капацитета и града стадиона у текстуална поља чије значење је приказано лабелама поред њих. Кликом на дугме за потврду се чува измјена (уколико је назив стадиона јединствен, капацитет већи од нуле, те назив и град нису остављени као празан стринг) и приказује на табели.

Изглед прозора за ажурирање стадиона је идентичан изгледу за додавање стадиона, при чему су у текстуална поља аутоматски унесене постојеће вриједности за стадион. Унос у текстуалним пољима мора да задовољи исте критеријуме као и код додавања стадиона. Измјена (уколико постоји) се одмах приказује на табели.

Брисање стадиона је могуће само ако је стадион из табеле селектован, те се стадион аутоматски брише из базе података, а промјена се приказује и на табели.

Аналогно стадиону, прозор на којем су приказани фудбалски клубови има филтер за претрагу фудбалског клуба по називу, табеларни приказ свих клубова, дугмад за додавање, ажурирање (мора се селектовати клуб из табеле) као и брисање (услов као и код ажурирања). Опције за додавање и ажурирање клубова отварају нови прозор.

Додавање новог фудбалског клуба укључује унос назива (јединственог), датума, броја освојених трофеја (мора бити већи од нуле) и селекцију једног од тренутно доступних стадиона. Сви параметри морају бити попуњени. Кликом на дугме потврди се додаје нови клуб (уколико су параметри правилно унесени).

Ажурирање фудбалског клуба је аналогно додавању, с тим да су поља за унос текста, поље за унос датума и падајући мени стадиона попуњени претходно унесеним вриједностима. Да би измјена била могућа, неки од параметара се мора промијенити, при чему ниједан од параметара не смије остати непопуњен, те сви уноси морају бити исправни.

Брисање фудбалског клуба захтијева селекцију једног од клуба, те се промјена, као и код додавања и ажурирања одмах приказује на табели.

Прозор за рад са статистиком нуди кориснику избор сезоне (падајући мени и лабела која га означава), након тога се помоћу опције за приказ приказује статистика свих фудбалских клубова за изабрану сезону у табели. Филтрирање на основу имена омогућава проналазак жељеног клуба (уколико исти постоји). На овом прозору, као што се може видјети, не постоје опције за ажурирање статистике јер се она аутоматски ажурира уносом учинка фудбалског клуба на утакмици.

Прозор за рад са утакмицама омогућава администратору лиге избор сезоне, као и избор кола (два падајућа менија и лабеле које их означавају), те се кликом на дугме за приказ приказује учинак свих клубова у спецификованом колу и одговарајућој сезони. Ту су још дугме за додавање (отвара се нови прозор), ажурирање (отвара се нови прозор) и брисање. За ажурирање и брисање мора бити селектована утакмица из табеле, гдје су приказане све утакмице.

Прозор за додавање утакмице омогућава избор домаћег и гостујућег фудбалског клуба из падајућег менија, унос броја голова домаћина и голова гостију те датум утакмице. Сви параметри морају бити попуњени да би се додала нова утакмица, те број голова домаћина и госта морају бити већи од нуле. У падајућим менијима су понуђени само клубови који нису играли у датом колу. Кликом на дугме за потврду се додаје нова утакмица, уколико су параметри прошли одговарајуће провјере.

За разлику од додавања утакмице, ажурирање нуди могућност промјене броја голова домаћина и госта, као и датума утакмице. Није понуђен избор промјене фудбалских клубова на утакмици (јер је интуитивније да се обрише и унесе нова утакмица, било би превише збуњујуће за администратора лиге). Уколико је број голова домаћина/госта већи од нула, као и датум унесен, кликом на дугме за потврду се ажурирају информације за дату утакмицу.

Брисање селектоване утакмице омогућава да се, након брисања, исти тимови опет могу додати за дату сезону и коло. Након брисања, информације се одмах ажурирају на табеларном приказу.

Рад са играчима је сличан раду са стадионима и фудбалским клубовима. Постоји могућност филтрирања играча на основу имена, а филтер је поље за унос текста и његово значење је приказано лабелом. Ту је и табела за приказ свих играча из лиге, дугме за додавање новог играча (које отвара нови прозор), ажурирање једног од изабраних играча (које отвара нови прозор) и дугме за брисање селектованог играча.

Дугме за додавање отвара нову форму у којој постоји могућност уноса имена и презимена (не смију бити празни стрингови), датума потписивања уговора (не смије остати празан датум), броја на дресу (мора бити већи од нуле) и избор клуба из падајуће листе (мора се изабрати клуб). Уколико су испуњени сви услови, играч се додаје на табеларни приказ.

Ажурирање нуди могућности измјене информација о селектованом играчу, при чему важе исте провјере као и код додавања, са тим што су првобитне информације о играчу унесене у одговарајућа поља за унос текса, датума, као и клуб чији је играч тренутно члан.

Брисање омогућава уклањање играча из апликације, што се тренутно види на табеларном приказу.

Рад са играчима на утакмици омогућава да се помоћу падајућих листа изаберу сезона и коло, након чега се у падајућем менију за утакмицу приказују утакмице за дату сезону и коло. Избором утакмице из падајуће листе, кликом на дугме за домаће играче или дугме за гостујуће играче се у табеларном приказу могу видјети домаћи или гостујући играчу за дату утакмицу у датом колу и сезони, респективно. Ту су још дугме за додавање новог играча на утакмици (отвара се нови прозор), ажурирање играча на утакмици (отвара се нови прозор) и брисање играча са утакмице.

Додавање новог играча отвара нови прозор гдје се бира играч (домаћина или госта, зависи чији играчи су приказани у табели прозора рада са играчима), гдје се бира један од играча који није играо на утакмици, број голова (мора бити већи од нуле), број асистенција (мора бити већи од нуле), број одиграних минута (мора бити већи од нуле), те се опционо могу означити опције за добијање жутог или црвеног картона, као и поље за означавање податка да ли је играч почео утакмицу од прве минуте. Уколико су параметри (правилно) унесени, те уколико се није прекорачила граница (превише асистенција или голова за дати резултат утакмцице), играч ће бити приказан на табеларном приказу).

Прозор за ажурирање играча има унесене све претходно наведене параметре из прозора за ажурирање играча, те се неки од њих може и измијенити. Разлика је у лабели која означава заглавље прозора (као и обично), те је ту и дугме за потврду којим се ажурирају информације играча на утакмици. Подаци пролазе исту валидацију као и код додавање играча на утакмици. Да би се играч ажурирао, мора бити селектован у табели.

Дугме за брисање омогућава да се са дате утакмице обришу информације о селектованом играчу, те се омогућава унос тог истог играча по потреби за ту утакмицу, што је показатељ да се информације правилно ажурирају.