

Tema:

Organizacija Evropskog prvenstva u košarci

Kostić Matej 009/2021

Stanković Ognjen 042/2021

Stepanović Ognjen 003/2021

Sadržaj

1.Predlog rešenja.....	3
1.1. ROOT.....	3
1.2. Prvi nivo	3
1.3. Drugi nivo.....	3
2.Korisnički interfejs	3
3. Hardver	4

Predlog rešenja

1. Predlog rešenja

1.1. ROOT

U osnovnom nivou (root) dijagrama koji objašnjava organizaciju EP u Košarci, objašnjavamo i grafički prikazujemo kompletan proces IS-a koji interaktuje sa interfejsima pod imenom "Arena", "Sponzori", "Publika" i "Fiba". Interakcijom sa Arena interfejsom plaćamo troškove za iznajmljivanje arena, gde nam oni uzvracaju izdavanjem terminima. Interfejs pod imenom Sponzori nam šalje reklamni materijal, te im mi uzvraćamo reklamom tokom turnira. Publika kupuje karte i mi im izdajemo same ulaznice. Kada je reč o Fiba interfejsu oni nam pružaju pomoć u skoro svakom delu pri organizaciji turnira.

1.2. Prvi nivo

U ovom delu imamo Fibu koja uzima informacije iz baze podataka koja je pravilnik i ima bazu svojih delegata i sudija koje prosledjuju dalje organizatoru. Fiba ekipe koje su se kvalifikovale na prvenstvo pakuje u bazu podataka i prosledjuje takođe organizatoru. Organizator se nastavlja na finansije, gde nam pre svega dolazi novčana pomoć od Fibe, sponzora i televizijskih prava. Finansije plaćaju iznajmljivanje arena za utakmice i treninge i potom plate osoblju. Osoblje je smešteno u bazu podataka za zaposlene, a pre toga se vraćaju na organizatora gde su raspoređeni po pozicijama, tj. radnim mestima.

1.3. Drugi nivo

Iz baze podataka o kvalifikovanim ekipama formiraju se grupe, koje se dalje pakuju u novu bazu, potom se pravi raspored utakmica za celokupan turnir. Takođe smo zaduženi da im obezbedimo smeštaj u hotelima i slobodne termine za treninge. Konačno sve informacije koje smo odredili dodeljujemo svakoj reprezentaciji i oni prate te naredbe.

2. Korisnički interfejs

Korisnički interfejs mobilne i desktop veb aplikacije se razlikuju, u zavisnosti od veličine ekrana moramo se prilagoditi korisniku, ukoliko koristi telefon dugmići i svi tekstovi moraju biti znatno veće i uklopljeni na drugi način, zbog manjih ekrana. Dok je na desktopu druga priča, sve je preglednije i veće.

3. Hardver

Jedino hardversko ograničenje je to što uređaj sa kojim korisnik pristupa našoj veb aplikaciji mora biti povezan na internet.