

Software Requirements Specification (SRS)

Systém: Team Management

Autoři: Patrik Pašek & David Ployer

1. Úvod

1.1 Účel dokumentu

Tento dokument specifikuje požadavky na aplikaci Team Management, která slouží k efektivní správě sportovních týmů a organizací.

Cílem je definovat funkční i nefunkční požadavky, uživatelské role, omezení a cíle systému tak, aby mohl být vyvinut, testován a implementován jednotným způsobem.

1.2 Cíl systému

Cílem aplikace Team Management je zjednodušit proces organizace týmů, evidenci docházky členů a plánování událostí, jako jsou tréninky, zápasy či workshopy.

Systém má sloužit jako centrální místo pro koordinaci aktivit, komunikaci a evidenci členů v rámci sportovních klubů.

1.3 Rozsah použití

Systém je určen pro malé a středně velké sportovní týmy (např. fotbalové, florbalové, hokejové, taneční, aj.), které chtějí digitalizovat a zjednodušit každodenní provoz.

1.4 Definice pojmů

- Uživatel – osoba registrovaná v systému (Admin, Coach nebo Player)
- Tým – skupina uživatelů sdílející stejné události a docházku
- Událost – plánovaná aktivita týmu (např. trénink, zápas)
- Docházka – evidence účasti hráčů na jednotlivých událostech

2. Celkový popis systému

2.1 Perspektiva systému

Aplikace bude fungovat jako samostatný systém s databází uživatelů, týmů, událostí a docházky.

Uživatelé se přihlašují do systému pomocí osobního účtu, kde vidí obsah podle své role.

2.2 Funkční přehled

- Správa týmů: tvorba, úprava a mazání týmů, přiřazování členů a trenérů
- Evidence docházky: zaznamenávání přítomnosti na událostech
- Plánování událostí: vytváření tréninků, zápasů, schůzek
- Uživatelské účty: registrace, správa profilů, přidělování rolí

2.3 Uživatelé systému (role)

ADMIN

- Vytváří, upravuje a maže týmy
- Spravuje uživatelské účty (přidávání, mazání, přiřazování rolí)
- Má přístup ke všem statistikám a docházce

COACH

- Spravuje svůj tým a jeho členy
- Vytváří a upravuje události (tréninky, zápasy, workshopy)
- Sleduje a upravuje docházku hráčů
- Komunikuje s hráči prostřednictvím interních zpráv nebo oznámení

PLAYER

- Vidí svůj profil a týmové informace
- Sleduje plán událostí
- Potvrzuje účast/neúčast na události
- Má přístup ke své historii docházky

3. Class diagram

