**BUSINESS RULES**

### **ESEMÉNY:**

* A szervező a megjegyzésbe írhatja le az adott esemény további információt, fontos tudnivalóit. Ezt bármikor és akárhányszor megváltoztathatja.
* Az esemény a létrehozása után egyből kikerül a weblapra.
* Az esemény kezdetét az adott naptól legalább 14 napra, maximum 60 napra rá lehet beállítani.
* Az esemény végét csak azután tudja beállítani, miután megadta a kezdeti dátumát. Az esemény vége lehet aznap is, de a kezdetétől számított legfeljebb 30. napot tudja kiválasztani.
* Az esemény és a helyszín akárhányszor megváltoztatható.

### **VERENY:**

* A verseny kiírásakor tudja a szervező kiválasztani a játékmódot és a csapat létszámát is, ez utóbbi lehet egyéni vagy csapat alapú.
* Az verseny(-ek) kezdetét és végét csak az adott esemény első és utolsó napja közé lehet beállítani (ebbe beleértve az első és utolsó napot is).
* A verseny kezdetét és végét a verseny előtt maximum 14 nappal lehet megváltoztatni (korábbra nem lehet rakni a kezdetét).
* A résztvevők száma csak a jelentkezés végett fog kiderülni, csak azoknak a csapatoknak lesz sikeres a regisztrációja, akiknél teljes a csapat.
* A max résztvevő szám határozza meg, hogy hányan indulhatnak a versenyen. A végső, a versenyen induló csapatokat (vagy játékosokat) csak a jelentkezés lezárulása után látjuk majd. (A csapatok (és az egy fős játékmódra jelentkezők) jelentkezési időpontját (pl: 2025.03.07. 12:30 => adatbázisban így mentjük le: 202503071230 ) lementjük, amiatt ha egy csapat (vagy játékos) lemondja a versenyt, akkor az utánuk következő első jelentkező csapat (vagy játékos) kerüljön be a megüresedett helyre.)
* A szervező a verseny nevét bármennyiszer meg tudja változtatni.
* A megjegyzést akárhányszor meg lehet változtatni.
* A jelentkezést a verseny kezdete előtt legalább 7 nappal le kell zárnia.
* A jelentkezés kezdete nem lehet korábban mint a verseny létrehozásának időpontja.
* A jelentkezés kezdetét és végét csak napra pontosan lehet beállítani (órát és percet nem). A jelentkezés kezdete adott nap 00:00 perctől kezdődik. A megadott nap 23:59 perckor zárul.

### **MECCS:**

* A meccs időpontját (kezdetét) bármikor meg lehet változtatni, de csak akkor ha a státusza “meg nem kezdett” vagy “félbeszakított”, egyéb esetben nem lehet.
* Az időpontot csak a verseny aktív időszakára lehet megadni.
* A meccsnek kötelező adni státuszt, amik a következők lehetnek: “meg nem kezdett”, “aktív(vagy folyamatban, [ongoing])”, “befejeződött”, “félbeszakított”.
* A meccs létrehozásakor automatikusan “meg nem kezdett”-re állítja a program, ezután manuálisan a szervező tudja állítani.
* A meccs helyszínét az időponthoz hasonlóan lehet csak szerkeszteni.
* A végeredményt a szervező manuálisan viszi fel a meccs végeztével. A győztes lehet csapat vagy játékos, játékmódtól függően. Csapat esetén a győztes csapat teljes neve kerül bevitelre, egyedi játék esetén a győztes játékos felhasználóneve.
* A megjegyzés bármikor módosítható, itt tudja a szervező felvinni a fontos információkat a meccsről (szabálytalanság, kizárás, csalás, feladás, félbeszakadás vagy újrakezdés okait és megoldásait, pontos végeredményt).
* ?? A végeredmény-ben csak a továbbjutott csapat Id-ját tároljuk (át kellene nevezni továbbjutott csapatra).

### **KÉP:**

* Alapból van kép a Versenyhez, Eseményhez, Játékoshoz és Csapathoz, amelyet nem lehet törölni. Csak azokat a képeket lehet törölni, amelyek több mint 180 napja nincs egyetlen hozzárendelésben, kivételt képeznek az alapképek. A játékos a regisztrációt követően (adatbázis szempontjából nézve) képet nem tud módosítani, csak feltölteni egy újat, és a későbbiekben ezt a képet kicserélheti egy másikra. Törlés esetén az alapkép lesz beállítva, amit nem törölhet. Csapat képének módosítása/törlése esetén ugyanez érvényes, csak a csapatkapitány részéről.

### **KÉP HOZZÁRENDELÉS:**

* Játékosok és Csapatok, illetve Események és Versenyek létrehozása esetén alapértelmezett képek fognak beállításra kerülni, melyeket szerepkörtől függően módosítani lehet.

### **JÁTÉKOS:**

* Felhasználónév: moderált, nem trágár (troll), egyedi név (ellenőrzés: nem egyezhet a felhasználónév más, létező csapatok teljes csapatnevével). A játékos 90 naponta 3 alkalommal változtathatja meg felhasználónevét. A játékos nem adhat meg olyan nevet, amely másik játékos által regisztrálva van. Neve kizárólag az angol abc betűiből, valamint számokból állhat (0-9), speciális karakterek nem engedélyezettek. Számmal nem kezdődhet a név. A névnek minimum 3, maximum 16 karakter hosszúságúnak kell lennie.
* Jelszó: minimum 8 karakter, egy nagybetű és szám, speciális karakterek közül az alábbiak engedélyezettek: \* , @ , \_ (ezen karakterekkel nem kezdődhetnek a jelszavak, de végződhetnek).
* E-mail cím: megerősítés (validation), hogy létezik-e az adott e-mail, nem tartalmaz trágár kifejezéseket, valamint regisztrált-e az e-mail cím a weboldalon. 30 naponta tudja változtatni az e-mail címét.
* A játékos státusza a regisztrációtól kezdődően “Aktív”, fiók törlés esetén “Törölt”, kitiltás esetén “Kitiltott”.
* Regisztrációnál a játékos köteles elfogadni a feltételeket.
* A játékos tölthet fel képet profilképként. A képfájl az adatbázisban lesz letárolva, ezért maximum fájlmérete 2MB lehet, a felbontás 512x512 maximum.
* Csapatba meghívhatóságát maga a játékos dönti el. Eldöntheti, hogy a játékost meg tudják-e hívni csapatba. Abban az esetben, ha nem lehet meghívni, akkor a játékosnak kell jelentkeznie a csapat(ok)hoz.

### **JELENTKEZÉS:**

* + A jelentkezés történhet egyénileg (JÁTÉKOS) és csapatosan (CSAPAT), amely manuálisan lesz kezelve mindkét esetben.
* A elfogadott jelentkezések száma a VERSENY ‘max résztvevő száma’.
  + Státusz: Jellemzően a jelentkezés státusza “függőben”, “elfogadott”.
  + Egy csapatba akár hányan jelentkezhetnek.
  + Ha egy csapat megtelt aktív résztvevővel, akkor abba a csapatba nem lehet jelentkezni.

### **CSAPAT:**

* + A csapatot létrehozó játékos lesz az alapító. Ő kezeli a csapat tagjait, képet tud feltölteni (maximum 2MB fájlméret és 512x512 felbontás), valamint képes átadni alapítói jogosultságát.
* Alapítói jogosultságát csak egy csapattagnak adhatja át a csapatban.
* A rövidített csapatnév minimum 2, maximum 4-, a teljes csapatnév pedig minimum 3, maximum 16 karakter hosszúságú. A teljes nevek egyediek, nem lehetnek egyformák.
* Egy játékos által létrehozható több csapat is, de neveik eltérőknek kell lenniük.
* Egy csapatban maximum 7 fő lehet, a csapatkapitányt is beleértve.
* Egy játékos több csapatban is jelen lehet.
* A csapatot létrehozó játékos ID-ja a csapathoz való csatlakozáskor bekerül az Alapító ID-ba.
* Az Alapítónak jogosultsága van arra, hogy a csapatba jelentkező játékosok kérését elfogadja és elutasítsa.
* Ha egy csapat megtelik akkor nem lehet jelentkezést küldeni és jelentkezést elfogadni.