**CRUD**

Create, Retrieve, Update, Delete

# *SZERVEZŐ FELŐL:*

### **ESEMÉNY**

* LÉTREHOZÁS:

Létre tud hozni.

* LEKÉRDEZÉS:

Minden adatot le tud kérdezni.

* MÓDOSÍTÁS:

Minden adatot tud módosítani.

* TÖRLÉS:

Tud törölni.

Törlődnek az eseményhez létrehozott versenyek, a versenyekre beérkezett jelentkezések, a hozzá rendelt képekkel együtt ( a kép hozzárendelése táblából).

### **VERSENY**

* LÉTREHOZÁS:

Versenyt létrehozni csak meglévő eseményhez lehet.

* LEKÉRDEZÉS:

Minden információt le tud kérdezni.

* MÓDOSÍTÁS:

Minden adatot tud módosítani.

* TÖRLÉS:

Tud törölni. Ekkor törlődnek a jelentkezések és a hozzárendelt képek egyaránt ( a kép hozzárendelése táblából).

### **JÁTÉK**

* LÉTREHOZÁS:

Bármikor létrehozhat új játékot.

* LEKÉRDEZÉS:

Minden adatot le tud kérdezni.

* MÓDOSÍTÁS:

Minden adatot tud módosítani.

* TÖRLÉS:

Tud törölni, de csak akkor, ha az adott játékhoz nincs hozzárendelve verseny.

### 

### **MECCS**

* LÉTREHOZÁS:

Tud létrehozni meccset.

* LEKÉRDEZÉS:

Az összes meccs összes adatát le tudja kérdezni.

* MÓDOSÍTÁS:

Időpont, helyszín: csak akkor lehet módosítani, ha a meccs státusza “meg nem kezdett” vagy “félbeszakított”.

Győztes csapat, végeredmény: csak akkor lehet módosítani, ha a meccs státusza “befejeződött”.

A megjegyzést bármikor meg lehet változtatni.

Státusz: Hogy ha a meccs befejeződött vagy törölt, akkor nem lehet megváltoztatni.

* TÖRLÉS:

Meccset nem lehet törölni.

### **KÉP**

* LÉTREHOZÁS:

Vehet fel képet.

* LEKÉRDEZÉS:

Lekérdezheti az összes képet

* MÓDOSÍTÁS:

Módosíthatók a képek.

* TÖRLÉS:

Az alap képeket leszámítva tud más képeket törölni. Hozzárendelt képek törlése esetén az alap kép jelenik meg.

### **KÉP HOZZÁRENDELÉS**

* LÉTREHOZÁS:

Automatikusan megtörténik Játékos, Csapat, Verseny és Esemény létrehozásakor

* LEKÉRDEZÉS:

Az összes kép hozzárendelést le tudja kérdezni

* MÓDOSÍTÁS:

Az összes kép hozzárendelését meg tudja változtatni

* TÖRLÉS:

Manuálisan nem tud kép hozzárendelést törölni. Csak akkor törlődik egy kép hozzárendelés, ha töröl egy Eseményt, vagy Versenyt

### **JÁTÉKOS**

* + LÉTREHOZÁS:

Nem hozhat létre játékost.

* + LEKÉRDEZÉS:

Lekérdezheti és láthatja a játékosok adatait.

* + MÓDOSÍTÁS:

A játékos státuszát és képét módosíthatja.

* + TÖRLÉS:

Játékost nem törölhet.

### **CSAPAT**

* + LÉTREHOZÁS:

Nem hozhat létre csapatot.

* + LEKÉRDEZÉS:

A csapatok adatait láthatja, és a bennük lévő játékosok adatait.

* + MÓDOSÍTÁS:

A csapatok képét, és az összetételét módosíthatja.

* + TÖRLÉS:

Nem törölhet csapatot.

### **JELENTKEZÉS**

* + LÉTREHOZÁS:

Nem jelentkezhet, illetve a weboldal biztosítja a jelentkezés létrehozását, így nem hozhatja létre.

* + LEKÉRDEZÉS:

A jelentkező játékosokat és csapatokat láthatja.

* + MÓDOSÍTÁS:

A jelentkezést módosíthatja.

* + TÖRLÉS:

Törölhet jelentkezést.

# *JÁTÉKOS FELŐL:*

### **ESEMÉNY**

* LÉTREHOZÁS:

Nem tud létrehozni

* LEKÉRDEZÉS:

Mindent le tud kérdezni

* MÓDOSÍTÁS:

Nem tud módosítani

* TÖRLÉS:

Nem tud törölni

### **VERENY**

* LÉTREHOZÁS:

Nem tud létrehozni

* LEKÉRDEZÉS:

Mindent le tud kérdezni

* MÓDOSÍTÁS:

Nem tud módosítani

* TÖRLÉS:

Nem tud törölni

### **JÁTÉK**

* LÉTREHOZÁS:

Nem tud létrehozni

* LEKÉRDEZÉS:

Az ID-n kívül le tudja kérni (a weblapon rá tud keresni) a játékok listáját

* MÓDOSÍTÁS:

Nem tud módosítani

* TÖRLÉS:

Nem tud törölni

### **MECCS**

* LÉTREHOZÁS:

Nem tud létrehozni

* LEKÉRDEZÉS:

Le tudja kérdezni a meccs adatait (a weblapon ágrajz, meccs)

* MÓDOSÍTÁS:

Nem tudja módosítani

* TÖRLÉS:

Nem tud törölni

### **KÉP**

* LÉTREHOZÁS:

Tud képet feltölteni (Profilkép, csapat kép, stb)

* LEKÉRDEZÉS:

Látja az összes képet

* MÓDOSÍTÁS:

Csak a játékos által feltöltött képet tudja módosítani

* TÖRLÉS:

Csak a játékos által feltöltött képet tudja törölni (ilyenkor az alap képet kapja meg újra)

### **JÁTÉKOS**

* + LÉTREHOZÁS:

Ilyenkor fiókot értünk “játékos” alatt, tehát létrehozhat fiókot.

* + LEKÉRDEZÉS:

Saját adatait láthatja, más játékosnak csak a teljes nevét, felhasználónevét, iskoláját, osztályát, státuszát és Discord nevét.

* + MÓDOSÍTÁS:

Mások nevét nem módosíthatja, csak a sajátját. Saját adatok közül a felhasználónevét (90 naponta, összesen háromszor), jelszavát, Discord nevét, osztályát, iskoláját, telefonszámát változtathatja, az e-mail címét 30 naponta.

* + TÖRLÉS:

Más játékost nem törölhet, de magát igen.

### **CSAPAT**

* + LÉTREHOZÁS:

Létrehozhat csapatot. A csapatot létrehozó játékos lesz az alapító.

* + LEKÉRDEZÉS:

A játékos megtekintheti a csapatokat és a tagjaikat.

* + MÓDOSÍTÁS:

A csapatban lévő csapattagok nem módosíthatnak semmit, viszont az alapító igen. Módosíthatja a csapat képét, rövidített és teljes nevét. Az alapító a pozícióját egyszer adhatja át, és többször nem lehet újra az.

* + TÖRLÉS:

Törölhet csapatot.

### **JELENTKEZÉS**

* + LÉTREHOZÁS:

Leadhat jelentkezést, egyéni és csapat alapon. Ha a játékos csapat alapító, akkor a csapatot jelentkezteti, egyéni jelentkezésnél önmagát.

* + LEKÉRDEZÉS:

A jelentkező játékos/csapat látja a jelentkezés státuszát.

* + MÓDOSÍTÁS:

Jelentkezést nem módosíthat a játékos/csapat.

* + TÖRLÉS:

A jelentkezés visszavonásával törlődik.