<Football Manager>

Version <1.0>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 23/3/2017 | 1.0 |  | Milas Bogdan-Adrian |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introduction 4

1.1 Purpose 4

1.2 Scope 4

1.3 Definitions, Acronyms, and Abbreviations 4

1.4 References 4

1.5 Overview 4

2. Positioning 4

2.1 Problem Statement 4

2.2 Product Position Statement 4

3. Stakeholder and User Descriptions 5

3.1 Stakeholder Summary 5

3.2 User Summary 5

3.3 User Environment 6

4. Product Requirements 6

# Introduction

Scopul acestui “Football Manager” este de a produce soft care manageriaza si gestioneaza meciurile unui turneu de fotbal care contine mai multe echipe.Mai concret ,modul in care echipele se vor duela intre ele , locul de desfasurare al meciurilor. dar si altele. Datele despre turneu si echipele participante vor fi stocate intr-o baza de date. Detaliile cu privire la modul în care Football Managerul își îndeplinește actiunile sunt detaliate în cazurile de utilizare și specificatiile suplimentare.

Introducerea acestui document „Vision” ofera o imagine de ansamblu a intregului document. Acesta include scopul ,domeniul de aplicare ,definitii ,acronime ,abrevieri ,referinte si o prezentare generala a intregului document „Vision”.

## Purpose

Descrierea unei aplicatii care va putea fi folosita atat de organizatorii cat si de spectatorii unor meciuri de fotbal .

## Scope

Aceasta aplicatie este utila pentru cumputerizarea meciurilor , pentru stabilirea unor locatii de desfasurare sau alegerea celor 2 echipe participante intr-un meci in functie de indexul lor de performanta.

## Definitions, Acronyms, and Abbreviations

## References

## Overview

Aplicatia va incerca sa faca cat mai usoara organizarea turneului iar suporterii sa fie multumiti.

# Positioning

## Problem Statement

Acest proiect ii va ajuta pe utilizatori sa cumpere bilete sau sa afle informatii despre meciuri si pe administrator (organizator) cum sa gestioneze activitatile.

|  |  |
| --- | --- |
| The problem of | Match management |
| affects | Suporterii si organizatorii |
| the impact of which is | Ratarea meciurilor |
| a successful solution would be | O aplicatie care gestioneaza intr-un mod rapid si eficient aceasta activitate |

## Product Position Statement

|  |  |
| --- | --- |
| For | suporteri |
| Who | Participa la evenimente |
| The Football Manager | Este o aplicatie software |
| That | Ajuta la organizarea meciurilor |
| Unlike | Aplicatiile disponibile in prezent |
| Our product | Prevede un mod simplu si rapid de obtinere a informatiilor necesare in acest scop |

[A product position statement communicates the intent of the application and the importance of the project to all concerned personnel.]

# Stakeholder and User Descriptions

Proiectati si implementati o aplicatie client-server pentru organizarea unui turneu de fotbal.Aplicatia va trebui sa aiba 2 tipuri de utilizatori (un administrator si un utilizator obisnuit) care vor trebui sa se autentifice printr-un nume si printr-o parola.

## Stakeholder Summary

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| Project Manager | El conduce dezvoltarea Football Managerului. | Responsabil cu planificarea , cu gestionarea resurselor disponibile , luarea celor mai importante decizii sau coordonarea actiunilor . |
| Software Architect | Are un rol foarte important si el in dezvoltarea proiectului | Responsabil de arhitectura sistemului si de implementarea acestuia. |

## User Summary

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** | | **Stakeholder** |
| Utilizatorul normal | Spectator | | Log in-log out  Cumparare bilete  Cheama prieteni  Comenteaza | El insusi |
| Administratorul |  | | Log in-log out  Adaugare turneu  Tiparire bilete  Ocazional poate active anumite oferte pentru primii clienti | El insusi |

## User Environment

Utilizatorul va putea folosi aceasta aplicatie de oriunde , indiferent ca se afla acasa ,la munca sau oriunde altundeva.Numarul de persoane implicate este determinat de numarul de bilete puse in vanzare de organizatori , pentru fiecare meci in parte.Acest numar se va schimba de la un meci la altul pentru ca nu toate vor fi la fel de “asteptate”.Este de asteptat ca la primele meciuri ale turneului numarul de spactatori sa fie mai mic in comparatie cu numarul lor la meciurile din fazele superioare ale turneului..Timpul este masurat in numarul de tranzactii(bilete cumparate). Ca si constrangeri ar putea fi :conexiunea la internet sau vremea de afara. Platformele utilizate in zilele noastre:Windows ,Linux.

# Product Requirements

Resurse hardware:

Procesor:Intel Core

Viteza:1.0GHZ

RAM: 1 GB RAM

Hard Disk: 20 GB hard disk

Resurse software:

Java , Microsoft SQL server