Robocza wersja product Backlog ( wersja medium) :

1. Wersja desktopowa
   1. Zaprojektowanie GUI
      1. 2 widoki
         1. Zbieranie danych ( trwa mecz)
            1. Przyciski odpowiedzialne za poszczególne akcje ( strzał, podanie, faul…)
            2. Lista zawodników z możliwością edycji (przed rozpoczęciem meczu) i wybranie zawodnika w trakcie w celu przypisania mu danych.

Imię

Nazwisko

Numer

* + - * 1. Zegar odmierzający czas
        2. Eksport danych do lokalnej BD
      1. Analiza danych
         1. Import danych z lokalnej BD
         2. Możliwość porównania statystyk 2. Z opcją wyświetlenia wszystkich zebranych parametrów lub tylko różnic. Forma tabelaryczna.
         3. Możliwość porównania statystyk całej drużyny w różnych meczy. Forma tabelaryczna
         4. „Drukowanie” do plików .pdf lub .csv
  1. Synchronizacja z BD i logowanie
     1. Przy uruchomieniu próba synchronizacji ze zdalną bazą danych.
     2. Dwie możliwe ścieżki wyboru danych do analizy:
        1. Wybór zawodników (max 2), a następnie jednego z przypisanych do niego meczy
        2. Wybór meczy (max. 2), które chcemy porównać ( oczywiście porównujemy statystyki całego zespołu).
  2. Specyfikacja dostępnych akcji ( do większości akcji należy wybrać zawodnika )
     1. Podanie ( celne i niecelne, krótkie i długie, płaskie czy dośrodkowanie)
     2. Strzał ( celny i niecelny, główka, nogaL, nogaP, przewrotka, GOL)
     3. Faul
     4. Stały fragment gry ( rożny, karny, wolny, aut, rzut sędziowski)
     5. Kara ( żółta, czerwona)
     6. Zmiana
     7. Przerwanie meczu ( coś niespodziewanego )
     8. Kontuzja
     9. Obrona
     10. Zatrzymanie czasu

1. Wersja mobilna ( 2 tryby pracy)
   1. Zbieranie danych:
      1. Zaprojektowanie GUI
         1. Przygotowanie dynamicznych widoków odpowiedzialnych za akcje. Wybór konkretnej akcji prowadzi nas przez dokładne jej opisanie np.: Wybieramy strzał -> pokazuje się widok z: celny/nie celny ->….. itd. Na końcu wybór zawodnika.
         2. Zegar odmierzający czas w głównym widoku
      2. Synchronizacja z BD
         1. Po uruchomieniu synchronizacja ze zdalną bazą danych.
         2. Po zakończeniu zbierania danych, update BD.
      3. Dostępne akcje
         1. Podanie ( celne i niecelne, krótkie i długie, płaskie czy dośrodkowanie)
         2. Strzał ( celny i niecelny, główka, nogaL, nogaP, przewrotka, GOL)
         3. Faul
         4. Stały fragment gry ( rożny, karny, wolny, aut, rzut sędziowski)
         5. Kara ( żółta, czerwona)
         6. Zmiana
         7. Przerwanie meczu ( coś niespodziewanego )
         8. Kontuzja ( nie wiem co konkretnie )
         9. Obrona
         10. Zatrzymanie czasu
      4. Lista zawodników z możliwością edycji przed rozpoczęciem meczu
         1. Imię
         2. Nazwisko
         3. Numer
   2. Przeglądanie danych:
      1. Możliwość obejrzenia danych statystycznych. Użytkownik najpierw będzie wybierał mecz, z którego dane chce przeanalizować. Kolejnym krokiem będzie wybór zawodnika wówczas zostaną wyświetlone wszystkie dane zawodnika w formie tabelarycznej.
2. Baza danych
   1. Zaprojektowanie
      1. Diagram ERD
   2. Implementacja zdalnej BD
3. Serwer
   1. Zapewnienie synchronizacji BD z aplikacją desktopową
   2. Zapewnienie synchronizacji BD z aplikacją mobilną