Robocza wersja product Backlog ( PREMIUM):

1. Wersja desktopowa
   1. Zaprojektowanie GUI
      1. 2 widoki
         1. Zbieranie danych ( trwa mecz, nie wymaga dostępu do internetu)
            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 zdalnej BD
      1. Analiza danych ( na zdalnej lub lokalnej BD )
         1. Import danych ze zdalnej BD
         2. Możliwość porównania statystyk 2. Z opcją wyświetlenia wszystkich zebranych parametrów lub tylko różnic. Forma tabelaryczna.
         3. Możliwość porównanie statystyk 3 różnych zawodników. Z opcją wyświetlenia wszystkich zebranych parametrów lub tylko różnic.
         4. Możliwość porównania statystyk całej drużyny w różnych meczach forma tabelaryczna
         5. Wykresy pokazujące procent skuteczności w statystykach. Np. Ile celnych podań, ile niecelnych wykonał dany gracz ( w %). Będą to wykresy kołowe lub słupkowe.
         6. „Drukowanie” do plików .pdf lub .csv
         7. Przygotowanie raportów z wybranymi danymi. Wykresy, tabele porównania.
  1. Synchronizacja z BD i logowanie
     1. Przy uruchomieniu synchronizacja ze zdalną ( jeżeli jest połączenie z internetem) lub lokalną ( brak połączenia z internetem) BD.
     2. Dwie możliwe ścieżki wyboru danych do analizy:
        1. Wybór meczu, a następnie z listy zawodników tych (max 3), którzy grali w tym spotkaniu
        2. Wybór zawodnika ( max 3) , a następnie z listy meczy, w których uczestniczył.
  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
  3. Grafika boiska umożliwiająca podanie miejsca w którym nastąpiła dana sytuacja.

1. Wersja mobilna
   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 każdym widoku
      2. Synchronizacja z 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
         11. Lista zawodników z możliwością edycji przed rozpoczęciem meczu
             1. Imię
             2. Nazwisko
             3. Numer
   2. Analiza danych:
      1. Import danych ze zdalnej BD lub korzystanie z ostatniej lokalnej zsynchronizowanej wersji.
      2. Użytkownik może wybrać mecz i wyświetlić dane dotyczące całej drużyny lub w kolejnym kroku wybrać zawodnika, którego statystyki mają zostać wyświetlone.
2. Baza danych
   1. Zaprojektowanie
      1. Diagram ERD
   2. Implementacja BD na serwerze
3. Uruchomienie zdalnego serwera
   1. Synchronizacja z aplikacją desktopową
   2. Synchronizacja z aplikacją mobilną