Robocza wersja product Backlog:

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)

Imię

Nazwisko

Numer

Ewentualnie można dać jeszcze inne dane

* + - * 1. Zegar odmierzający czas
        2. Eksport danych do lokalnej BD
        3. Eksport danych do zdalnej BD
      1. Analiza danych
         1. Import danych z lokalnej BD
         2. Import danych ze zdalnej BD
         3. Możliwość porównania statystyk 2. Z opcją wyświetlenia wszystkich zebranych parametrów lub tylko różnic
         4. Możliwość porównanie statystyk 3 różnych zawodników. Z opcją wyświetlenia wszystkich zebranych parametrów lub tylko różnic.
         5. Możliwość porównania statystyk całej drużyny w różnych meczach
         6. Wykresy pokazujące procent skuteczności w statystykach. Np. Ile celnych podań, ile niecelnych wykonał dany gracz ( w %). Będą to wykresy kołowe lub słupkowe.
         7. „Drukowanie” do plików .pdf lub .csv
         8. Przygotowanie raportów z wybranymi danymi
  1. Synchronizacja z BD i logowanie
     1. Przy uruchomieniu synchronizacja z BD. ( lokalną lub w wersji PREMIUM – zdalną)
     2. Każdy użytkownik ma dostęp do ściśle określonych danych w BD ( zakładamy, że do danych może mieć dostęp kilka osób, tzn. kilku statystyków ).
  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 głównym widoku
         3. Zegar odmierzający czas w każdym widoku
      2. Synchronizacja z BD i logowanie
         1. Synchronizacja będzie ograniczać się jedynie do eksportu danych po zakończeniu meczu.
      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. Analiza danych:
      1. Import danych ze zdalnej BD
      2. Wyświetlenie w formie tabeli statystyk dla wybranego zawodnika/drużyny w danym meczu
      3. Wyświetlanie w formie wykresów kołowych „skuteczności” procentowej danego zawodnika (podania, strzały).
2. Baza danych
   1. Zaprojektowanie
      1. Diagram ERD
   2. Implementacja lokalnej BD.
   3. Implementacja na serwerze
3. Uruchomienie zdalnego serwera
   1. Synchronizacja z aplikacją desktopową
   2. Synchronizacja z aplikacją mobilną