Система организации товарищеских матчей (обработка заявок)

# Описание системы

«Система организации товарищеских матчей» позволяет автоматизировать процесс обработки заявок на проведение футбольных мероприятий, а также ведения расписания и статистики на основе результатов.

# Описание предметной области

Существует множество команд и множество лиг.

Каждую команду представляет капитан, который имеет свой логин в системе, пароль, e-mail адрес и личную информацию о команде, которую может ввести сам (в отличие от логина и пароля).

Капитан может представлять только одну команду.

Каждая команда принадлежит лиге.

Капитана добавляет в систему менеджер (администратор). Он же может удалять существующих капитанов.

У капитана есть возможность входа в личный кабинет, в котором он может редактировать личную информацию, информацию о команде, а также просматривать нотификации и предстоящие/прошедшие игры.

Капитан может подавать заявки на проведение матча (с выбранной командой, в определенное время, на выбранном поле) до установленной даты. Существует лимит заявок от одной команды. Также капитан может ее удалить до момента согласия второй команды.

Капитан может принимать или отклонять заявку на игру. Если капитан одобряет заявку, то заявителю приходит нотификация о назначенной игре (поле и дата резервируются).

Капитан может изменить время и поле в заявке до ее одобрения вторым капитаном.

До момента игры капитан может удалить предстоящую игру (одобренную двумя капитанами заявку).

Если капитан отклоняет заявку, то заявителю приходит нотификация об отмене назначенной игры.

Менеджер может вносить изменения в расписание, данные о полях, и система уведомляет капитанов о данных изменениях.

Менеджер может создавать игру(со всеми атрибутами( 2 команды, поле, время)).

Менеджер может удалять одобренные заявки на игры до момента самой игры.

Менеджер создает аккаунт для команды (с логином и паролем) и включает ее в лигу.

Менеджер может просматривать список всех капитанов и вносить изменения (логин, пароль, лига), а также блокировать и разблокировать капитанов.

# Роли

В системе предусмотрены следующие роли:

* Гость
  + Аутентификация в системе
  + Просмотр общедоступных данных
* Пользователь (абстрактный)
  + Просмотр данных из личного кабинета
  + Восстановление пароля
  + Смена пароля
  + Выход из системы
* Капитан
* Оставить заявку на игру с выбранной командой
* Отменить/одобрить заявку на игру от другого капитана
* Удалить предстоящую игру (одобренную двумя командами заявку)
* Просмотр полученных нотификаций
* Просмотр проведенных игр своей команды
* Менеджер
* Управление аккаунтами капитанов
* Создание аккаунта капитана
* Удаление аккаунта капитана
* Блокировка/Разблокировка аккаунта капитана
* Создание матча
* Удаление матча

# Требования

Система должна предоставлять возможность аутентификации и авторизации пользователей в зависимости от их ролей.

Система должна обеспечивать доставку сообщений (нотификаций) в случае, если происходят определенные события. См. таблицу

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Событие** | **Капитан** | **Менеджер** |
| Капитан другой команды вызвал на матч | Да |  |
| Капитан другой команды отменил заявку | Да |  |
| Два капитана одобрили игру | Да | Да |
| Капитан другой команды удалил предстоящую игру (одобренную двумя командами заявку) | Да | Да |
| Изменена дата/время матча | Да |  |
| Менеджер удалил предстоящую игру | Да |  |
| Менеджер создал игру | Да |  |
| Менеджер заблокировал/разблокировал команду | Да |  |
| Смена пароля | Да |  |
| Изменение лиги | Да |  |

По итогам проведения матчей собирается информация следующего вида:

* Информация про игру:
  + счет игры
  + имена игроков забивших гол (голевая передача)
  + желтые/красные карточки
* Статистика всех игр:
  + список игр и счет