Managementul Ligii de Fotbal “Premier League”

Vision

Version 1.0

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 23/03/18 | 1.0 | <details> | Victor-Petru Almasan |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 5

2.1 Problem Statement 5

2.2 Product Position Statement 5

3. Stakeholder and User Descriptions 6

3.1 Stakeholder Summary 6

3.2 User Summary 6

3.3 User Environment 6

4. Product Requirements 7

Vision

# Introduction

Fotbalul este un sport de echipa ce se disputa intre doua echipe alcatuite din 11 jucatori fiecare. La inceputul secolului al XXI-lea era jucat de peste 250 de milioane de jucatori in peste 200 de tari, ceea ce il face cel mai popular sport din lume. In cele ce urmeaza este prezentata o privire de ansamblu a sistemului software propus pentru facilitarea organizarii ligii de fotbal *Premier League*.



## Purpose

Acest document are ca scop clarificarea obiectivului principal al sistemului software dezvoltat. Prin urmare sistemul propus este realizat pentru a automatiza procesul de organizare a campionatului “Premier League” prin intermediul unei interfete ergonomice.

## Scope

Sistemul software dezvoltat este specific ligii de fotbal Premier League. Prin urmare, este bazat pe regulamentul acestei ligi, insa putand fi cu usurinta adaptat altor campionate de fotbal.

## Definitions, Acronyms, and Abbreviations

[This subsection provides the definitions of all terms, acronyms, and abbreviations required to properly interpret the **Vision** document. This information may be provided by reference to the project’s Glossary.]

## References

[This subsection provides a complete list of all documents referenced elsewhere in the **Vision** document. Identify each document by title, report number if applicable, date, and publishing organization. Specify the sources from which the references can be obtained. This information may be provided by reference to an appendix or to another document.]

## Overview

In continuare este prezentata pozitionarea sistemului si cum influenteaza el mediul in care va fi utilizat precum si partiile interesate ale acestui sistem.

# Positioning

## Problem Statement

|  |  |
| --- | --- |
| The problem of | Managementului ligii Premier League |
| affects | Liga profesionista de fotbal din Anglia |
| the impact of which is | Organizarea dificila a echipelor, contractelor, meciurilor, etc. |
| a successful solution would be | * Automatizarea procesului de monitorizare a tuturor contractelor semnate de echipele de fotbal; * Automatizarea procesului de realizare a programului campionatului * Automatizarea proceselor de raportare si statistica |

## Product Position Statement

|  |  |
| --- | --- |
| For | Liga profesionista de fotbal din Anglia |
| Who | Organizarea automatizata a campionatului |
| The (product name) | Is a system software |
| That | Automatizarea proceselor de management ale echipelor, contractelor, jucatorilor, meciurilor, antrenorilor din Premier League |
| Unlike | Managementul manual al campionatului |
| Our product | Intregul process de management al campionatului este automatizat prin intermediul unei interfete user-friendly. |

Scopul principal este de a furniza o modalitate de administrare internă, aşadar în cadrul instituţiei care organizează liga, a unui sezon din “Premier League”. Aplicaţia trebuie să fie ergonomică astfel încât orice tip de utilizator, cu sau fără cunoştinţe de utilizarea calculatorului, să o poată utiliza.

# Stakeholder and User Descriptions

## Stakeholder Summary

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| Jucator/Antrenor /Presedinte club | Persoana care este interesata de diverse rapoarte si statistici in vederea pregatirii meciurilor urmatoare/ vizualizarii informatiilor publice despre contracte. | Vizualizare si raportare. |
| Organizator | Persoana care se ocupa de toate etapele necesare pentru organizarea campionatului. | Asigura pornirea campionatului doar in cazul indeplinirii unor constrangeri. Asigura colectarea informatiilor despre echipe, contracte, jucatori, etc.  Asigura realizarea programului ligii de fotbal.  Vizualizeaza si raporteaza. |

## User Summary

[Present a summary list of all identified users.]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** | **Stakeholder** |
| User | Utilizator obisnuit. | Vizualizare, raportare si statistica. | Jucator/Antrenor /Presedinte club |
| Administrator | Utilizator care administreaza. | Pornirea campionat.  Adaugare/editare/stergere echipe/jucatori/contracte.  Raportare si vizualizare. | Organizator |

## User Environment

Administratorul este cel care este direct implicat in buna desfasurare a campionatului. Desfasurarea campionatului nu se schimba de la un an la altul astfel sunt niste cerinte clare care trebuie indeplinite astfel incat sa se poata da startul unui sezon in cadrul unei ligi profesioniste de fotbal, in cazul de fata “Premier League”.

Un sezon poate sa inceapa daca numarul de echipe este par si fiecare echipa are cel putin 14 jucatori, dintre care un portar. Sezonul poate incepe doar intr-o zi de vineri, care poate fi data curenta sau o data din viitor. Acest lucru s-a stabilit impreuna cu televiziunile care au cumparat drepturile de difuzare ale campionatului englez “Premier League”. Numarul de etape este calculate automat folosind formula *(nr\_echipe\_active – 1) x 2* si sunt generate si programate din 7 in 7 zile de la inceperea sezonului. Fiecare etapa dureaza 3 zile. Crearea sezonului nou determina stergerea tuturor informatiilor despre sezonul curent. Avand in vedere ca fotbalul este un sport outdoor, este posibil ca un meci sa fie amanat pentru urmatoarea zi din cauza conditiilor meteo nefavorabile din ziua destinata desfasurarii meciului. Administratorul introduce datele primite de la un angajat al ligii profesioniste de fotbal, asa numit observator al meciului.

Astazi observatorii meciului isi noteaza pe foaie toate evenimentele petrecute in meci si trimit aceasta foaie ligii profesioniste astfel managementul ligii are de suferit.

# Product Requirements

Aplicatia trebuie sa faciliteze managementul ligii de fotbal “Premier League”. Aplicatia trebuie sa fie ergonomica astfel incat orice tip de utlizator, cu sau fara cunostinte de utilizare a calculatorului, sa o poata utiliza. Aceasta aplicatie este una standalone si vine in sprijinul utilizatorului prin diverse validari cat si prin automatizarea diferitelor actiuni pe baza regulilor deja stiute. Aplicatia va trebui sa aiba o interfata intuitiva, cu icon-uri care sa sugereze actiunile realizate la apasarea diferitelor butoane. Utilizatorul trebuie sa fie informat prin mesaje despre starea actiunilor realizate.