Managementul Ligii de Fotbal "Premier League"

Supplementary Specification

Version 1.0

Revision History

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

Table of Contents

1. Introduction 4

2. Non-functional Requirements 4

2.1 Availability 4

2.2 Performance 4

2.3 Security 4

2.4 Testability 4

2.5 Usability 4

3. Design Constraints 5

Supplementary Specification

# Introduction

In documentul de fata sunt detaliate cerintele non-functionale ale sistemului. In plus, sunt enumerate tehnologiile folosite in etapa de dezvoltare.

# Non-functional Requirements

* *Pornire campionat*
  + Source of stimulus: Administrator
  + Stimulus: Numarul echipelor de fotbal active din sistem este par
  + Environment: Niciun campionat in desfasurare; Ziua de vineri
  + Artifact: LeagueManagementController
  + Response: Numarul de echipe de fotbal active din baza de date.
* *Meci pierdut “la masa verde”*
  + Source of stimulus: Administrator
  + Stimulus: Echipa este in faliment
  + Environment: Campionatul este inceput; Meciul nu este terminat
  + Artifact: Trigger MySQL
  + Response: toate meciurile echipei se pierd la “masa verde” cu scorul de 0:3 si statusul meciului devine Faliment.
* *Terminare contract activ*
  + Source of stimulus: Automat
  + Stimulus: Data de sfarsit este egala cu data curenta
  + Environment: In orice moment
  + Artifact: Event MySQL
  + Response: Statusul contractelor este schimbat in Terminat. Daca sezonul este inceput, se verifica echipele care au mai putin de 11 contracte active. Aceste echipe sunt actualizate ca falimentare.

## Availability

## Performance

## Security

## Testability

## Usability

# Design Constraints

Sistemul software trebuie sa fie o aplicatie desktop independenta de platforma. Prin urmare aplicatia se realizeaza folosind **Java 8 SE**. Mediul de dezvoltare folosit este **Eclipse 4.4** care contine plugin-ul **e(fx)clipse**. Pentru salvarea, regasirea si actualizarea datelor este folosit modelul relational. In acest sens se foloseste sistemul de gestiune al bazelor de date **MySQL 5.7**. De asemenea se foloseste mediul de dezvoltare **MySQL Workbench 6.3** pentru usurarea utilizarii. Pentru raportare si statistica se foloseste **DynamicReports** care permite exportul in format pdf. Pentru crearea unei interfete user-friendly se foloseste **JavaFX** iar pentru facilitarea utilizarii acestora se utilizeaza **SceneBuilder**. Pentru conectarea la baza de date se foloseste **JDBC**.