

System pro správu sportovních týmů

Verze: 1.5

10. 5. 2019

Finální dokumentace

Email

B6B36SMP.sportovni.tymy@gmail.com

Stránka projektu

<https://gitlab.fel.cvut.cz/suchaiv1/b6b36smp---semestralka>

Členové týmu

Kolář Michael

Kroupa Petr

Neuvirt Jonáš

Ransdorf Jakub

Suchánek Ivan

Cvičení

B182, Úterý, 12:45

Ing. Martin Komárek

1 OBSAH

1	Obsah.....	2
2	Seznam zkratk.....	3
3	Byznys analýza.....	4
3.1	Business cíle.....	4
3.2	Náklady	5
3.3	Přínosy.....	6
3.4	Zdůvodnění smysluplnosti projektu	6
3.5	Byznys požadavky.....	6
3.6	Diagram tříd	8
3.7	Byznys proces diagramy	10
3.8	Zhodnocení práce na projektu	11
4	Softwarová analýza	13
4.1	Systémové požadavky	13
4.2	Use-case diagram	15
4.3	Analytický diagram tříd.....	23
4.4	Stavové diagramy	25
4.5	Diagram komponent	25
4.6	Sekvenční diagramy	26
4.7	Diagram nasazení	28
4.8	Návrhy uživatelského rozhraní.....	29
4.9	Zhodnocení práce na projektu	39
5	Finální analýza.....	40
5.1	Popis odvedené práce a sebehodnocení.....	40
5.2	Odpracované hodiny a přerozdělení bodů	41
5.3	Výsledné přerozdělení bodů.....	41

2 SEZNAM ZKRATEK

Zkratka	Význam
BR	Business requirement (business požadavek)
BPM	Business process model
BDM	Business domain model
BA	Business analýza
FR	Functional requirement (systémový požadavek)
NFR	Non-functional requirement (kvalitativní požadavek)
SA	Softwarová analýza
FD	Finální dokumentace

3 BYZNYS ANALÝZA

3.1 BUSINESS CÍLE

Co se má změnit?

Vylepšit současnou webovou stránku našeho sportovního klubu o možnost hráčů přihlašovat se na nadcházející zápasy a turnaje v jednotlivých sportech (lední hokej a házená).

Proč se to má změnit?

Smyslem tohoto projektu je zjednodušit práci trenéra, aby těsně před turnaji a zápasy nemusel kontrolovat e-mail nebo telefon, jestli mu nějaký hráč nenapsal, že nedorazí kvůli např. nemoci. Trenér se poté bude moci podívat do webové aplikace, kde zjistí, jestli se jednotliví hráči zúčastní nadcházejících zápasů a turnajů a bude mít více času na sestavení týmů a zvolení správné strategie na zápasy a turnaje.

Jak se projekt vyhodnotí?

Výstupem tohoto projektu by měl být systém, který by rozšířil současnou webovou stránku o možnost všech hráčů našeho týmu přihlašovat se na turnaje a zápasy. Trenér bude mít poté více času na naplánování sestavy a strategie pro jednotlivé zápasy a turnaje. Našemu sportovnímu klubu by se tedy ve výsledku mělo více dařit na turnajích a zápasech. Projekt bude považován za úspěšný, pokud účast na trénincích, zápasech a turnajích bude vyšší než doposud. Zároveň od systému jako vedlejší efekt předpokládáme nárůst členské základny a její efektivnější organizaci.

3.2 NÁKLADY

V následující tabulce jsou popsány náklady na vývoj a provoz aplikace v prvním roce. Jedná se o odhadovanou časovou náročnost, reálné hodnoty se mohou lišit.

Popis	Časová náročnost [h]	Náklady [Kč]
Analýza projektu	130	26 000
Návrh systému	50	10 000
Development	200	40 000
Testování	100	20 000
Měsíční podpora	40	8 000
Celkem za rok	960	192 000

Pro výpočet nákladů jsem počítal průměrný hodinový plat studenta programátora 200 Kč.

Měsíční podpora 8 000 Kč $\rightarrow 12 * 8\,000 = 96\,000$ Kč.

V následující tabulce jsou popsány náklady za období 3, 5 a 10 let:

Roky	Celkové náklady [Kč]
3	384 000
5	576 000
10	1 056 000

Pro výpočet nákladů byly použity tyto výpočty:

- Roční podpora $\rightarrow 12 * 8\,000 = 96\,000$
- $96\,000 * \text{počet let} + \text{fixních (a jednorázových) } 96\,000 \text{ Kč za development a návrh systému}$

3.3 PŘÍNOSY

Sportovní klub	• úspora financí na organizaci • benefit pro nové členy
Trenéři	• včasný přehled o zájmu hráčů • možnost nominovat hráče na základě zájmu
Hráč	• pohodlný systém komunikace s trenéry • přehled o zápasech
Organizační pracovník	• úspora času • menší finanční náročnost • efektivnější organizace
Rodiče	• přehled o zápasech a turnajích dítěte

3.4 ZDŮVODNĚNÍ SMYSLUPLNOSTI PROJEKTU

Po dokončení vývoje jsou očekávané roční náklady na provoz aplikace zhruba 100 000 Kč.

Předpokládáme, že se tento systém sportovnímu klubu vyplatí, protože jeho existence povede k finančním a časovým úsporám v oblasti plánování, organizace a účetnictví. Díky ušetřenému času mohou trenéři zvládat odtrénovat více tréninků během jednoho týdne či měsíce a organizátoři mají potřebné informace pohodlně a ihned dostupné v aplikaci. Mimo tyto úspory systém přináší výhody v oblasti pohodlí pro trenéry i sportovce, protože usnadňuje a zrychluje komunikaci mezi oběma stranami. Systém by měl pomoci i PR klubu, klub ho může prezentovat jako jeden z benefitů pro své členy.

3.5 BYZNYS POŽADAVKY

BR1 - Přihlášení hráče na zápas

Jako hráč se potřebuji přihlásit na zápas, aby trenér věděl, jestli se na zápas mohu dostavit.

BR2 - Přihlašování dítěte rodičem

Jako rodič chci přihlašovací práva k účtu svého dítěte (případně vlastní), protože ho budu přihlašovat já.

BR3 - Přehled o zápasech, turnajích

Jako hráč nebo rodič hráče chci mít přehled o tom, kdy se akce konají, protože si podle toho můžu plánovat vlastní program.

BR4 - Zobrazení pro trenéra

Jako trenér potřebuji zobrazit hráče, kteří jsou přihlášení na zápas, protože potřebuji mít přehled, kteří hráči se zúčastní.

BR5 - Uzávěrka přihlášek - trenér

Jako trenér potřebuji mít v určitém časovém předstihu přehled, kdo se zúčastní, protože na základě těchto údajů sestavuji nominaci.

BR6 - Uzávěrka přihlášek - organizační pracovník

Jako organizační pracovník potřebuji mít v určitém časovém předstihu přehled, kdo se zúčastní, protože na základě těchto údajů řeším organizaci.

BR7 - Nominace trenérem

Jako trenér potřebuji mít možnost z přihlášených hráčů udělat nominaci, protože zájem může být větší než možná účast.

BR8 - Informace hráči o účasti

Jako hráč potřebuji mít informaci, zda jsem na daný zápas nominován, protože se od toho odvíjí má účast / neúčast.

BR9 - Přístup ke všem datům

Jako organizační pracovník potřebuji mít efektivní přístup ke všem údajům o účasti, nominaci a členech, protože je potřebuji k organizaci.

BR10 - Grafické zpracování

Jako ředitel/vedoucí pracovník sportovního klubu chci moderně graficky vypadající systém, protože ten může zaujmout nové členy.

BR11 - Jednoduchost

Jako ředitel/vedoucí pracovník sportovního klubu chci, aby byl systém jednoduchý pro všechny skupiny uživatelů, protože systém bude mít smysl pouze, pokud ho budou používat všichni.

BR12 - Dlouhodobý požadavek na výsledky

Jako sportovní klub dělám ve výsledku všechno proto, abych v dospělých kategoriích dosáhl lepších výsledků, protože to přináší prestiž a finanční prostředky.

BR13 - Omluva hráče

Jako hráč nebo rodič hráče chci mít možnost se omluvit až do poslední chvíle před zápasem, protože se může stát nějaká mimořádnost (nemoc, nemožnost se zúčastnit atd.)

BR14 - Omluva hráče trenérem

Jako trenér chci mít možnost omluvit určitého hráče, protože je možné, že se mi hráči budou snažit omlouvat jiným způsobem.

BR15 - Notifikace omluvy trenérovi

Jako trenér chci dostat notifikaci, když se mi po uzavěrce omluví hráč, protože potřebuji co nejdříve přesně vědět, kdo na zápas dorazí.

3.6 DIAGRAM TŘÍD

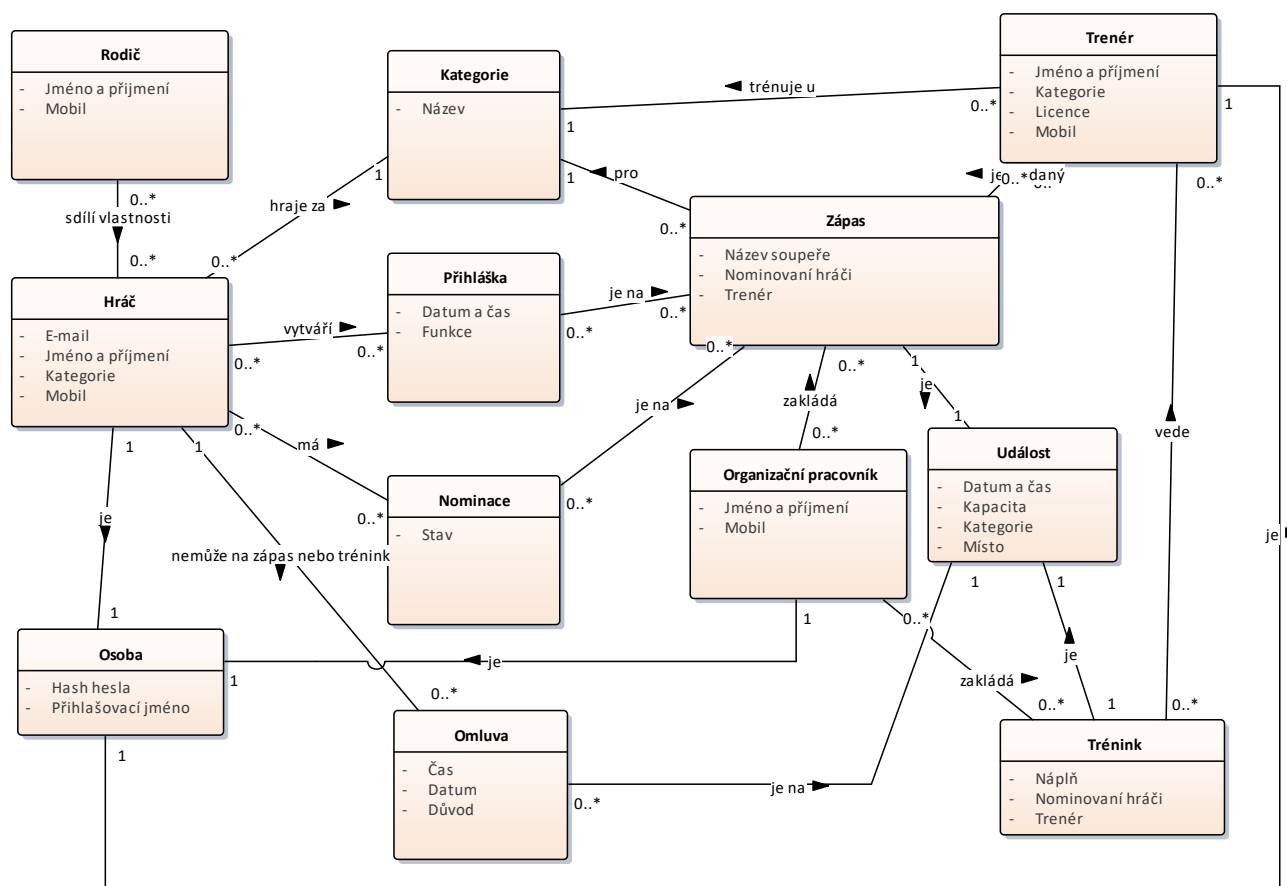


Figure 1: Diagram tříd

Hráč

Jednotlivý hráči se mohou přihlašovat na tréninky a zápasy, případně se z nich omlouvat. Pokud jsou nominováni trenérem na zápas, obdrží od systému notifikaci.

Kategorie

Reprezentuje jednotlivé věkové kategorie hráčů.

Nominace

Nominace hráče na zápas je vytvářena trenérem a hráč tuto nominaci musí potvrdit.

Omluva

Omluva může být vytvořena hráčem nebo rodičem.

Organizační pracovník

Vypisuje zápasy a tréninky.

Osoba

Entita zobecňující hráče, trenéra a organizačního pracovníka. Ukazuje všechny atributy, které budou společné pro všechny osoby v aplikaci.

Přihláška

Přihláška hráče na zápas. Trenér pak ze všech těchto přihlášených hráčů vytváří nominaci na zápas.

Rodič

Rodiče jednotlivých hráčů mají možnost je přihlašovat na tréninky či zápasy a případně z nich hráče omlouvat.

Trenér

Trenér vytváří nominace na zápas a potvrzuje omluvy od jednotlivých hráčů.

Trénink

Jednotlivé tréninky probíhající v rámci klubu. Vypisuje je organizační pracovník.

Událost

Sdílený typ pro trénink a zápas.

Zápas

Každý zápas má nominované hráče, kteří se jej mají zúčastnit. Nominaci vytváří trenér, zápas vypisuje organizační pracovník.

3.7 BYZNYS PROCES DIAGRAMY

Příprava nové události

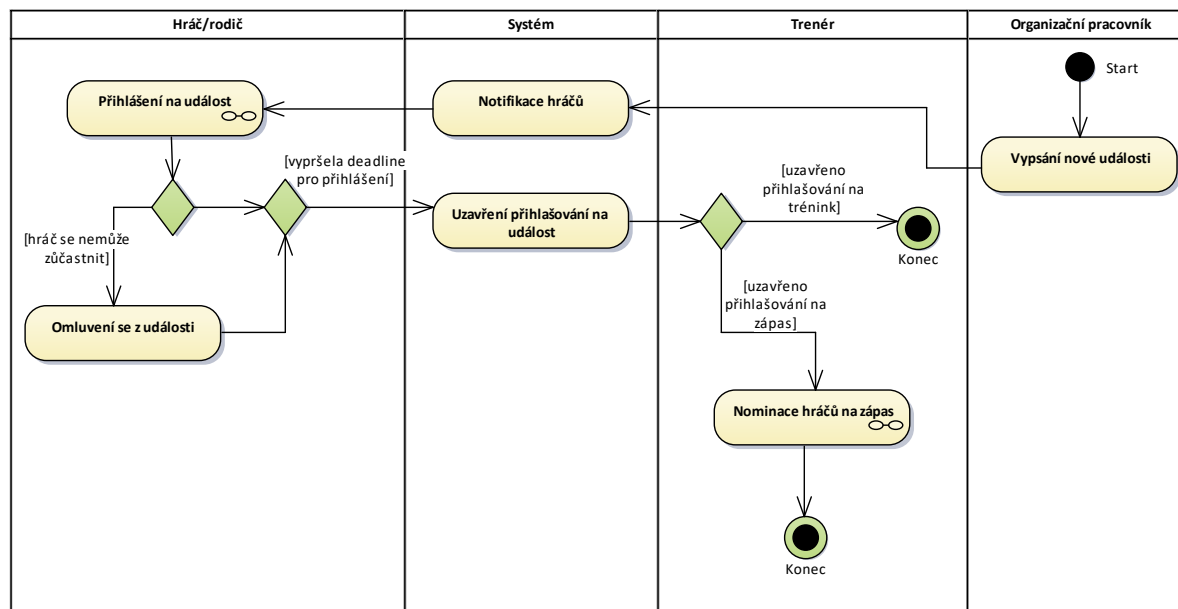


Figure 1: Příprava nové události

Přihlášení na událost

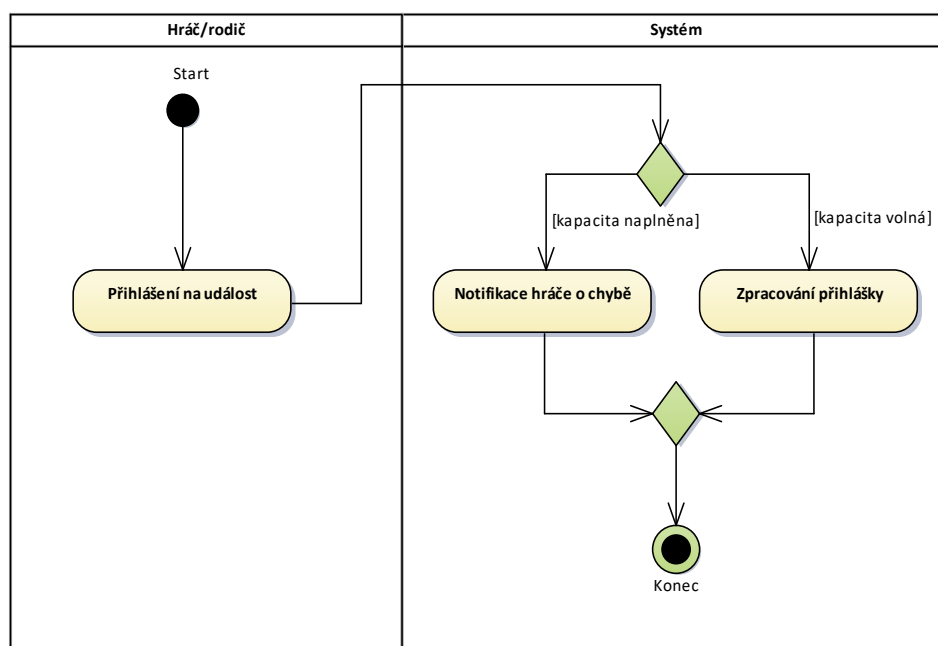


Figure 1: Přihlášení na událost

Nominace hráčů na zápas

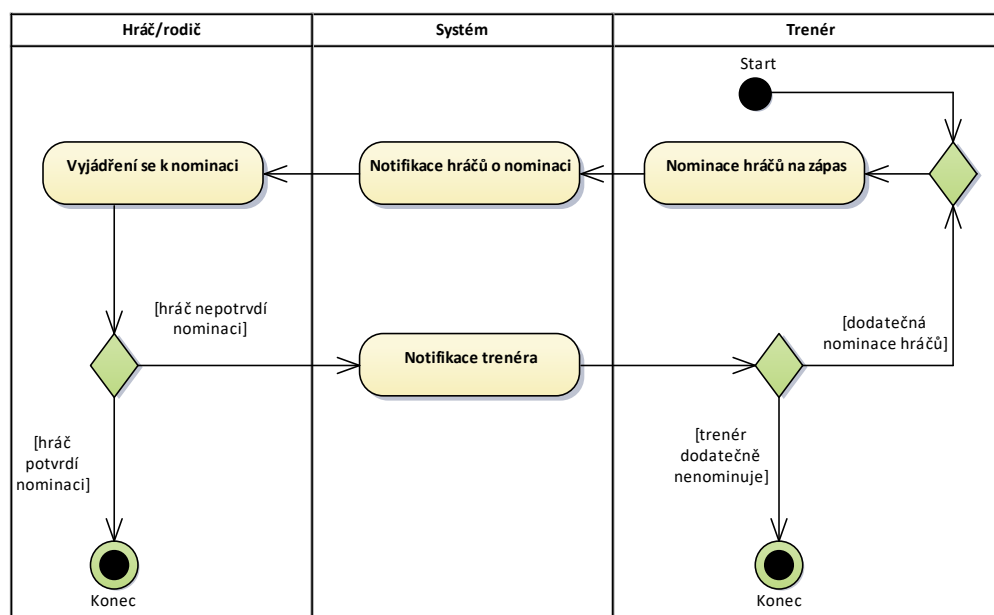


Figure 1: Nominace hráčů na zápas

3.8 ZHODNOCENÍ PRÁCE NA PROJEKTU

Popis odvedené práce a sebehodnocení

Kolář Michael

- Vytvořil jsem dokument na systém požadavky. Podle business požadavků jsem je všechny napsal a nahrál jsem to na společné úložiště.
- Bohužel jsem teď byl poněkud zaneprázdněný jinými aktivitami, tak jsem na projektu neodpracoval tolik hodin jako třeba Jonáš ale snažím se odevzdávat úkoly v dobré kvalitě.

Kroupa Petr

- Vypracoval jsem BPM, který se pak předělával.
- Mohl jsem toho udělat víc, ale zároveň jsem toho neudělal úplně málo.

Neuvirt Jonáš

Vzhledem k tomu, že nikdo moc nechtěl na sebe vzít roli vedoucího týmu, skončil jsem v této roli já. Založil jsem google drive, kde jsem připravil základní šablony pro zápisy ze schůzek a reportů, které podáváme každý týden na cvičení, kostru (úvodní strana, obsah, nadpisy) celého tohoto dokumentu, napsal jsem sekci zdůvodnění smyslnosti projektu a podílel jsem se na všech diagramech (BDM i BPM). V případě BDM jsem prováděl pouze drobné úpravy, v případě BPM jsem výrazněji předělával Diagram příprava nové události a zcela úplně jsem vypracoval zbývající dva diagramy.

V porovnání s ostatními členy týmu jsem zatím na projektu strávil nejvíce času. Svou práci jsem nejspíš odváděl v dobré kvalitě, jelikož v době psaní tohoto sebehodnocení jsem si nevšiml žádných velkých úprav nebo předělávek v mnou vypracovaných částech BA.

Ransdorf Jakub

- Sestavil jsem business požadavky, přínosy projektu, BDM a oponoval 1. část finální BA týmu přijímacích zkoušek.
- Na business analýze jsem se podílel adekvátně, sestavení business požadavků a BDM vytvořilo základní rámec pro projekt. Myslím, že má práce byla vesměs kvalitní, už vím, že přílišná kreativita škodí. Případné připomínky cvičícího jsem se snažil ve svých částech zohlednit, připomínky oponentury mi přišly mimo, tak jsem je nezohledňoval. S finální verzí BDM mi výrazně pomohl Jonáš, který mou práci dotáhl do konce, se kterým jsem velmi spokojený. Trochu jsem bojoval s EA a úkoly (příliš velké množství na jeden týden), nicméně už si myslím, že v programu umím.

Suchánek Ivan

- Vytvořil jsem společný projekt a základní strukturu. Nahrál jsem první diagram do společného projektu (k druhému jsem neměl přístup, abych ho mohl nahrát) a vložil jsem všechny requirements z vize do společného projektu.
- Mohl bych být více iniciativní, ale je problém, že můj volný čas se příliš neshoduje s volným časem ostatních v týmu. Ideální by pro mě bylo udělat všechny zadané úkoly co nejdříve. Musím si lépe naplánovat úkoly a domluvit se s ostatními v týmu.

Odpracované hodiny a přerozdělení bodů

Jméno	Body	Odpracované hodiny (celkem)	Komentář
Ivan Suchánek	-1	02:23:53	Odpracované hodiny
Jakub Ransdorf	+1	7:09:04	Odpracované hodiny
Michal Kolář	-1	02:23:42	Odpracované hodiny
Petr Kroupa	-1	02:24:59	Odpracované hodiny
Jonáš Neuvirt	+2	13:09:28	Odpracované hodiny

4 SOFTWAREVÁ ANALÝZA

4.1 SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

FR1 - Přihlášení hráče na zápas

Systém umožní hráči přihlásit se na zápas.

FR2 - Přihlašování dítěte rodičem

Systém umožní rodiči přihlásit hráče na zápas.

FR3 - Přehled o zápasech, turnajích

Systém umožní hráči nebo rodiči podívat se, kdy se zápasy a turnaje konají.

FR4 - Zobrazení pro trenéra

Systém umožní trenérovi vidět, kteří hráči jsou přihlášení na zápasy a turnaje.

FR5 - Uzávěrka přihlášek - trenér

Systém umožní trenérovi uzavřít hráčům přihlašování na zápasy.

FR6 - Uzávěrka přihlášek - organizační pracovník

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi uzavřít přihlašování na zápasy.

FR7 - Nominace trenérem

Systém umožní trenérovi sestavit nominaci na událost z přihlášených hráčů.

FR8 - Informace hráči o nominaci

Systém bude notifikovat hráče, když jsou nominováni na událost.

FR9 - Přístup ke všem datům

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi vidět všechny údaje o účasti, nominaci a členech.

FR10 - Omluva hráče

Systém umožní hráči nebo rodiči omluvit se ze zápasu do určitého data v případě nějaké mimořádné události.

FR11 - Omluva hráče trenérem

Systém umožní trenérovi omluvit hráče v případě, že kontaktují trenéra nějakým jiným způsobem.

FR12 - Notifikace omluvy trenérovi

Systém bude notifikovat trenéra, když se nějaký hráč omluví po uzavření nominace.

FR13 - Vytvoření zápasu

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi vytvořit nový zápas.

FR14 - Editace údajů o události

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi editovat údaje o události.

NFR15 - Databázový systém

Systém musí používat MySQL databázi, jelikož dochází k rozšíření funkcionalit systému, který již pracuje s touto databázovou technologií.

NFR16 - Webový server

Systém musí fungovat na serveru Apache, jelikož dochází k rozšíření již fungujícího systému, který využívá tuto technologii.

NFR17 - WebBrowser

Systém musí podporovat webový prohlížeč Mozilla Firefox verze 57.0.0 a vyšší.

4.2 USE-CASE DIAGRAM

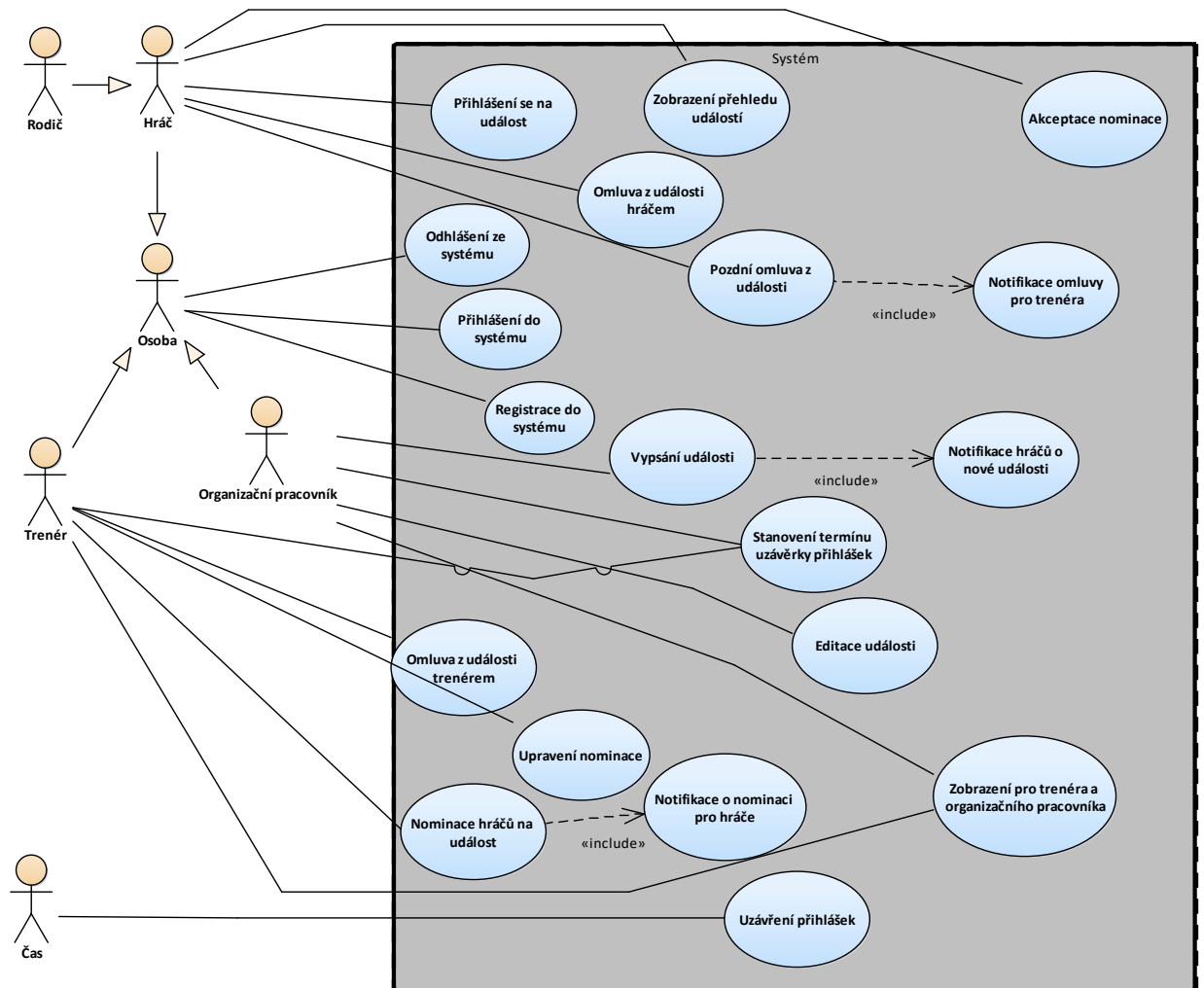


Figure 2: Use Case Diagram

Akceptace nominace

EXTERNAL REQUIREMENTS

 Requirement. FR1 - Přihlášení hráče na zápas
Systém umožní hráči přihlásit se na zápas.

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Hráč akceptuje nominaci trenérem.
Alternate: 1a. Omluva z události
2. Systém zaznamená akceptaci a hráč je přidán jako účastník dané události

EXTERNAL REQUIREMENTS



Alternate. Omluva z události

1. Hráč neakceptoval v termínu před uzávěrkou přihlášek nominaci trenérem.
2. Systém zpracuje omluvu v řádném termínu.

Editace události

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR14 - Editace údajů o události

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi editovat údaje o události.

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Organizační pracovník změní data o události
Alternate: 1a. Nevalidní vyplnění formuláře
2. Systém zaznamená změnu



Alternate. Nevalidní vyplnění formuláře

1. Organizační pracovník chybně vyplní formulář
2. Systém pozastaví odeslání formuláře
3. Systém vrátí organizačního pracovníka zpět na stránku s formulářem a předvyplní mu ji jím již vyplněnými daty

Nominace hráčů na událost

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR7 - Nominace trenérem

Systém umožní trenérovi sestavit nominaci na událost z přihlášených hráčů.

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Trenér ze seznamu přihlášených hráčů na danou událost vybere jednotlivé hráče a stisknutím tlačítka "Uzavřít nominaci" potvrdí vybrané hráče.
Alternate: 1a. Nedostatek hráčů na nominaci
2. Systém zaznamená trenérovu nominaci.
3. <include> Notifikace o nominaci pro hráče



Alternate. Nedostatek hráčů na nominaci

1. Trenér zjistí, že je nedostatek hráčů.

EXTERNAL REQUIREMENTS
2. Událost se nebude konat.

Notifikace hráčů o nové události

EXTERNAL REQUIREMENTS
Requirement. FR7 - Nominace trenérem Systém umožní trenérovi sestavit nominaci na událost z přihlášených hráčů.
Requirement. FR8 - Informace hráči o nominaci Systém bude notifikovat hráče, když jsou nominováni na událost.

Notifikace o nominaci pro hráče

EXTERNAL REQUIREMENTS
Requirement. FR8 - Informace hráči o nominaci Systém bude notifikovat hráče, když jsou nominováni na událost.

Notifikace omluvy pro trenéra

EXTERNAL REQUIREMENTS
Requirement. FR12 - Notifikace omluvy trenérovi Systém bude notifikovat trenéra, když se nějaký hráč omluví po uzavření nominace.

Odhlášení ze systému

EXTERNAL REQUIREMENTS
Requirement. FR9 - Přístup ke všem datům Systém umožní organizačnímu pracovníkovi vidět všechny údaje o účasti, nominaci a členech.

Omluva z události hráčem

EXTERNAL REQUIREMENTS
 Requirement. FR10 - Omluva hráče Systém umožní hráči nebo rodiči omluvit se ze zápasu do určitého data v případě nějaké mimořádné události.
SCENARIOS
 Basic Path. Basic Path 1. Systém zobrazí formulář pro omluvu 2. Hráč se omluví z daného zápasu 3. Systém zaznamená omluvu

Omluva z události trenérem

EXTERNAL REQUIREMENTS
 Requirement. FR11 - Omluva hráče trenérem Systém umožní trenérovi omluvit hráče v případě, že kontaktují trenéra nějakým jiným způsobem.
SCENARIOS
 Basic Path. Basic Path 1. Systém zobrazí formulář pro omluvu 2. Trenér omluví jednotlivého hráče z daného zápasu 3. Systém zaznamená omluvu

Pozdní omluva z události

EXTERNAL REQUIREMENTS
 Requirement. FR10 - Omluva hráče Systém umožní hráči nebo rodiči omluvit se ze zápasu do určitého data v případě nějaké mimořádné události.
SCENARIOS
 Basic Path. Basic Path 1. Hráč vyplní formulář pro omluvu na daný zápas po uzavření přihlášek Alternate: 1a. Nevalidní vyplnění formuláře pro omluvu 2. Systém zaznamená pozdní omluvu 3. Systém notifikuje trenéra o pozdní omluvě 4. <include> Notifikace omluvy pro trenéra
 Alternate. Nevalidní vyplnění formuláře pro omluvu

EXTERNAL REQUIREMENTS

1. Hráč vyplnil nevalidně formulář pro omluvu
2. Systém zastaví odeslání omluvy
3. Systém hráče přesměruje zpět na formulář pro omluvu a předvyplní mu data

Přihlášení do systému

EXTERNAL REQUIREMENTS

 Requirement. FR9 - Přístup ke všem datům
Systém umožní organizačnímu pracovníkovi vidět všechny údaje o účasti, nominaci a členech.

SCENARIOS

 Basic Path. Osoba se přihlašuje do systému

1. Systém zobrazí přihlašovací stránku
2. Osoba vyplní údaje přihlašovací jméno a heslo
Exception: 2a. Osoba si nepamatuje své heslo
Alternate: 2b. Chybné vyplnění přihlašovacího formuláře
3. Systém v případě úspěšného ověření vpustí uživatele osoba do systému

 Alternate. Chybné vyplnění přihlašovacího formuláře

1. Osoba vyplní chybně přihlašovací formulář
2. Systém vyhodí chybovou hlášku
3. Systém zůstane na přihlašovací stránce

 Exception. Osoba si nepamatuje své heslo

1. Osoba klikne na funkci zapomenuté heslo
2. Systém zobrazí stránku pro zapomenuté heslo
3. Osoba zadá své uživatelské jméno a email
4. Systém ověří jméno a email
5. Systém (pokud je ověření v pořádku) odešle nové heslo na email
6. Systém se vrátí na přihlašovací stránku

Přihlášení se na událost

EXTERNAL REQUIREMENTS

 Requirement. FR1 - Přihlášení hráče na zápas
Systém umožní hráči přihlásit se na zápas.

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR2 - Přihlašování dítěte rodičem
Systém umožní rodiči přihlásit hráče na zápas.

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Hráč se ze svého přehledu událostí může přihlásit na určitou událost, tak že u určité události klikne na tlačítko Přihlásit se IFF ho trenér nominoval AND kapacita není naplněna
2. Systém zpracuje přihlášku na určitou událost

Registrace do systému

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Systém zobrazí přihlašovací stránku
 2. Osoba vyplní údaje přihlašovací jméno, heslo a email
 3. Systém v případě úspěšného ověření registruje uživatele osoba do systému
- Alternate: 3a. Chybné vyplnění registračního formuláře



Alternate. Chybné vyplnění registračního formuláře

1. Osoba vyplní chybně registrační formulář
2. Systém vyhodí chybovou hlášku
3. Systém zůstane na registrační stránce

Stanovení termínu uzávěrky přihlášek

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR5 - Uzávěrka přihlášek - trenér
Systém umožní trenérovi uzavřít hráčům přihlašování na zápasy.



Requirement. FR6 - Uzávěrka přihlášek - organizační pracovník
Systém umožní organizačnímu pracovníkovi uzavřít přihlašování na zápasy.

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Organizační pracovník stanovuje uzávěrku termínu přihlášek na zápas
2. Systém zaznamená uzávěrku a nastaví automatické uzavření

Upravení nominace

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Systém zobrazí již existující nominaci.
2. Trenér upraví existující nominaci.
3. Systém zaznamená a uloží změny.

Uzavření přihlášek

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR5 - Uzávěrka přihlášek - trenér

Systém umožní trenérovi uzavřít hráčům přihlašování na zápasy.



Requirement. FR6 - Uzávěrka přihlášek - organizační pracovník

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi uzavřít přihlašování na zápasy.

SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Systém na základě nastaveného termínu uzavře přihlášky na daný zápas

Vypsání události

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR13 - Vytvoření zápasu

Systém umožní organizačnímu pracovníkovi vytvořit nový zápas.

SCENARIOS



Basic Path. Vypsání zápasu

1. Organizační pracovník vypíše událost, které přiřadí typ (zápas, trénink), kategorii, datum, čas a místo.

Alternate: 1a. Chyba ve formuláři

2. Systém zaznamená novou událost
3. Systém notifikuje hráče o nové události
4. <include> Notifikace hráčů o nové události



Alternate. Chyba ve formuláři

1. Organizační pracovník vyplní nevalidně data
2. Systém nevpustí nový zápas do systému
3. Systém se přesměruje zpět na formulář

EXTERNAL REQUIREMENTS

4. Systém vyznačí organizačnímu pracovníkovi, ve kterém poli formuláře udělal chybu

Zobrazení pro trenéra a organizačního pracovníka

Systém zobrazí uživateli Trenér a Organizační pracovník hráče přihlášené na nadcházející zápasy.

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR4 - Zobrazení pro trenéra

Systém zobrazí uživatelům Trenér a Organizační pracovník hráče přihlášené na nad.

Zobrazení přehledu událostí

EXTERNAL REQUIREMENTS



Requirement. FR3 - Přehled o zápasech, turnajích

Systém umožní hráči nebo rodiči podívat se, kdy se zápasy a turnaje konají.

SCENARIOS



Basic Path. Zobrazení zápasů hráči

1. Systém hráči zobrazí seznam událostí, které organizační pracovník vypsál a kam trenér provedl akci Nominace hráčů na událost. Zobrazí se pouze nadcházející události.

Alternate: 1a. Kapacita události naplněna



Alternate. Kapacita události naplněna

1. Systém jednoznačně zobrazí, že kapacita události je naplněna
2. Systém nepustí uživatele hráč k přihlášení se na danou událost

4.3 ANALYTICKÝ DIAGRAM TŘÍD

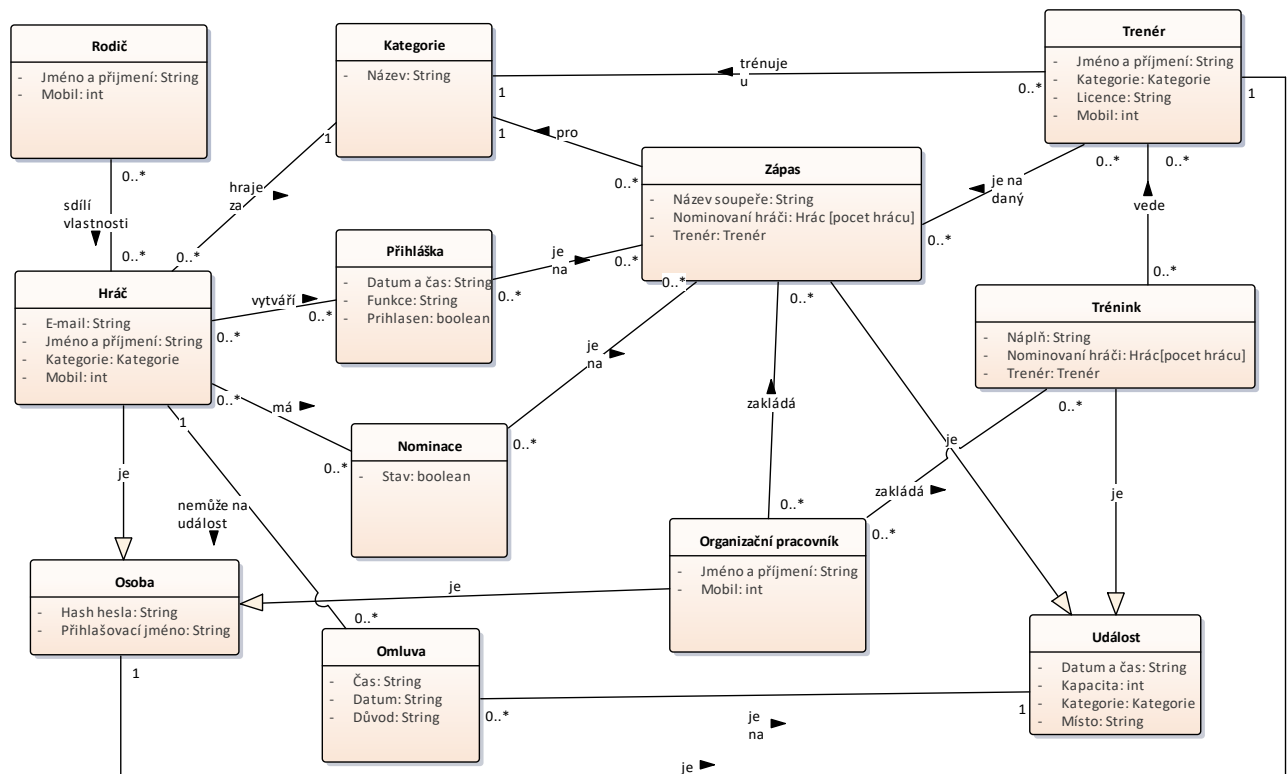


Figure 3: Analytický doménový model tříd

Hráč

Jednotliví hráči se mohou přihlašovat na tréninky a zápasy, případně se z nich omlouvat. Pokud jsou nominováni trenérem na zápas, obdrží od systému notifikaci.

Kategorie

Reprezentuje jednotlivé věkové kategorie hráčů.

Nominace

Nominace hráče na zápas je vytvářena trenérem a hráč tuto nominaci musí potvrdit.

Omluva

Omluva může být vytvořena hráčem, rodičem nebo trenérem.

Organizační pracovník

Vypisuje zápasy a tréninky.

Osoba

Entita zobecňující hráče, trenéra a organizačního pracovníka. Ukazuje všechny atributy, které budou společné pro všechny osoby v aplikaci.

Přihláška

Přihláška hráče na zápas. Trenér pak ze všech těchto přihlášených hráčů vytváří nominaci na zápas.

Rodič

Rodiče jednotlivých hráčů mají možnost je přihlašovat na tréninky či zápasy a případně z nich hráče omlouvat.

Trenér

Trenér vytváří nominace na zápas a potvrzuje omluvy od jednotlivých hráčů.

Trénink

Jednotlivé tréninky probíhající v rámci klubu. Vypisuje je organizační pracovník.

Událost

Sdílený typ pro trénink a zápas

Zápas

Každý zápas má nominované hráče, kteří se jej mají zúčastnit. Nominaci vytváří trenér, zápas vypisuje organizační pracovník.

4.4 STAVOVÉ DIAGRAMY

Stavové diagramy nejsou v našem případě vhodné. Při pohledu na analytický diagram tříd lze vidět, že stavy pro jednotlivé entity jsou dány vazbami mezi jednotlivými třídami.

Například pro entitu Hráč by se nabízely stavy Nominovaný, Omluvený a Přihlášený. Tyto tři stavy jsou však implikovány existencí vazeb mezi entitami, např. vazba Hráč-Nominace-Zápas znamená, že hráč je ve stavu nominovaný.

4.5 DIAGRAM KOMPONENT

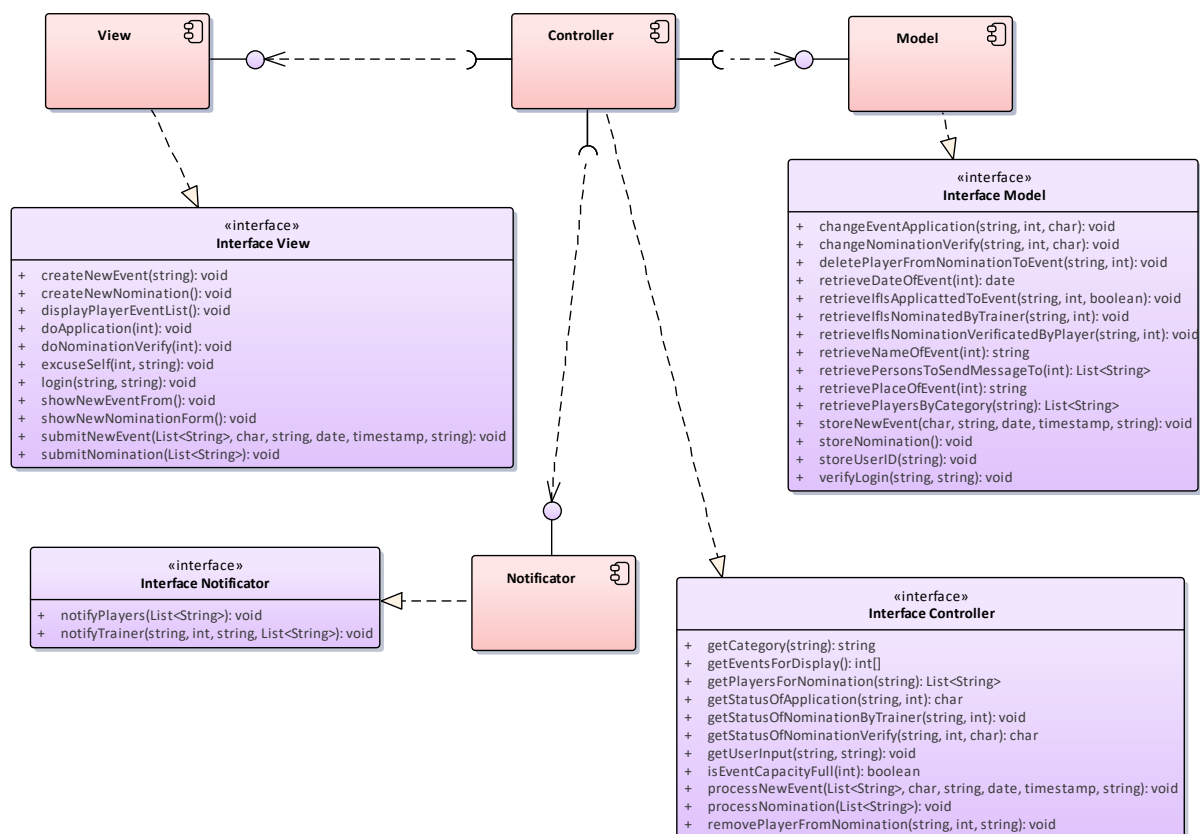


Figure 4: Diagram komponent 2.0

4.6 SEKVENČNÍ DIAGRAMY

Nominace hráčů na událost

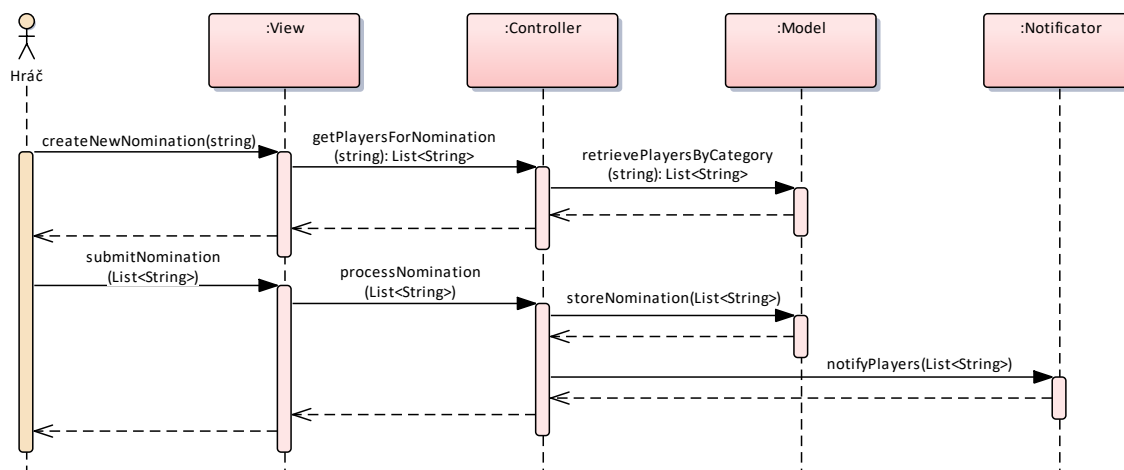


Figure 5: Nominace hráčů na událost

Přehled pro hráče

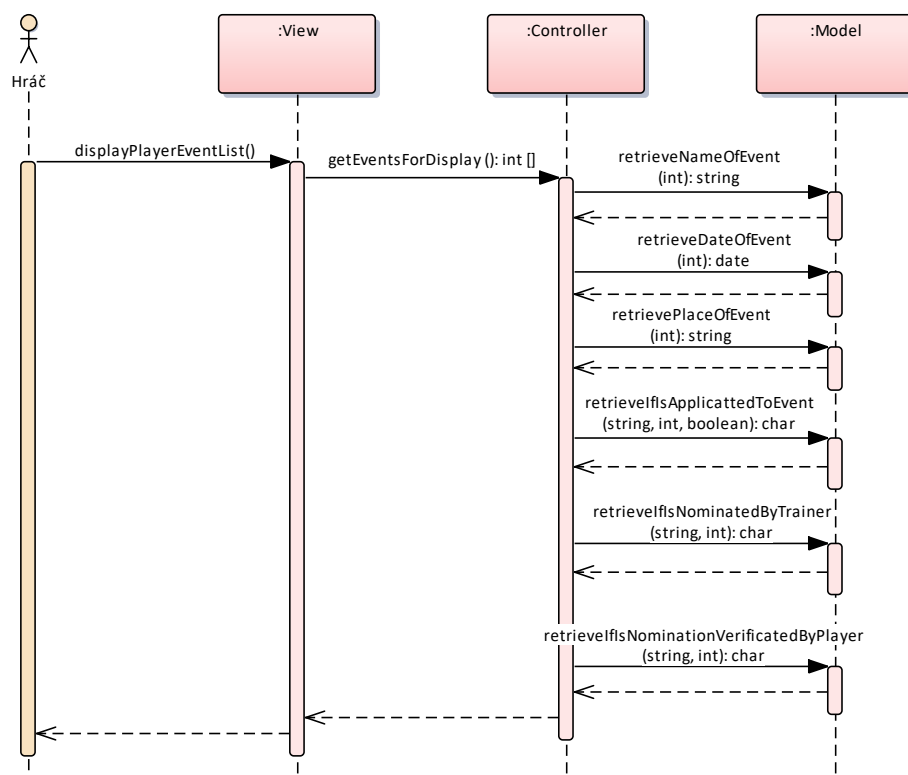


Figure 6: Přehled pro hráče

Přihlášení do systému

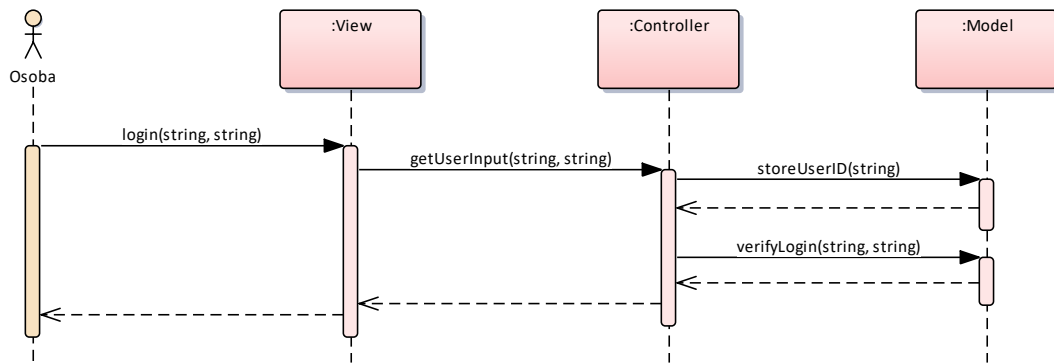


Figure 7: Přihlášení do systému

Vypsání události

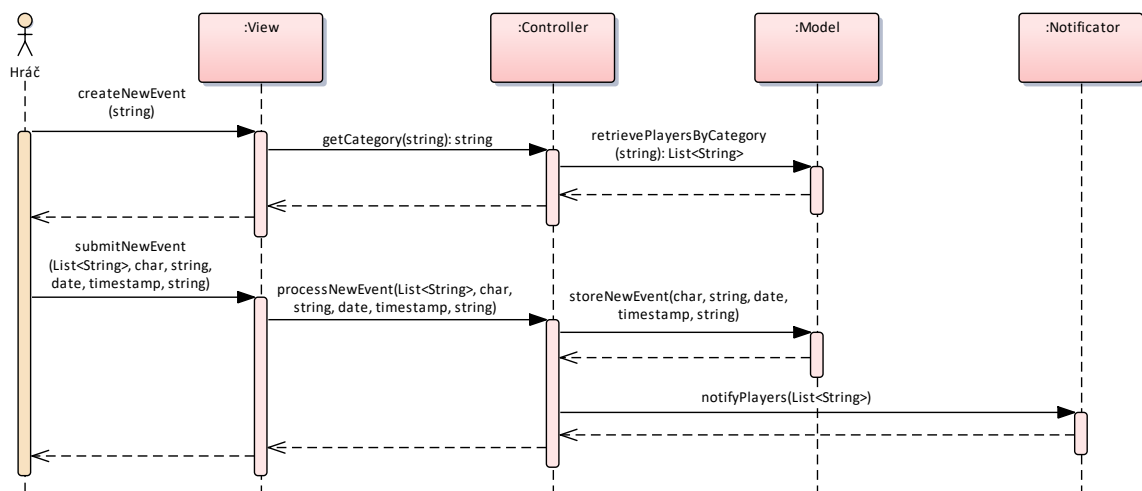


Figure 8: Vypsání události

Pozdní omluva z události

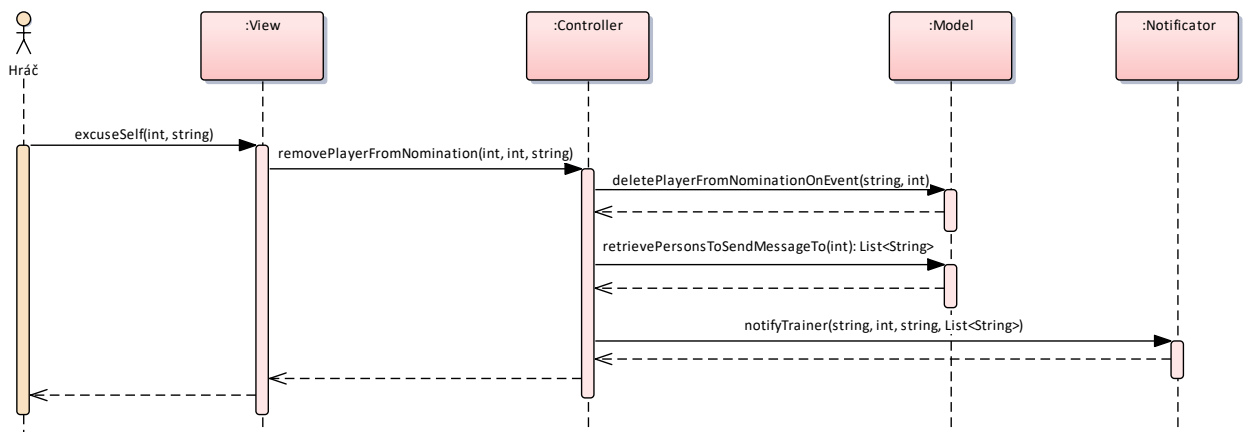


Figure 9: Pozdní omluva z události

Přihlášení na událost

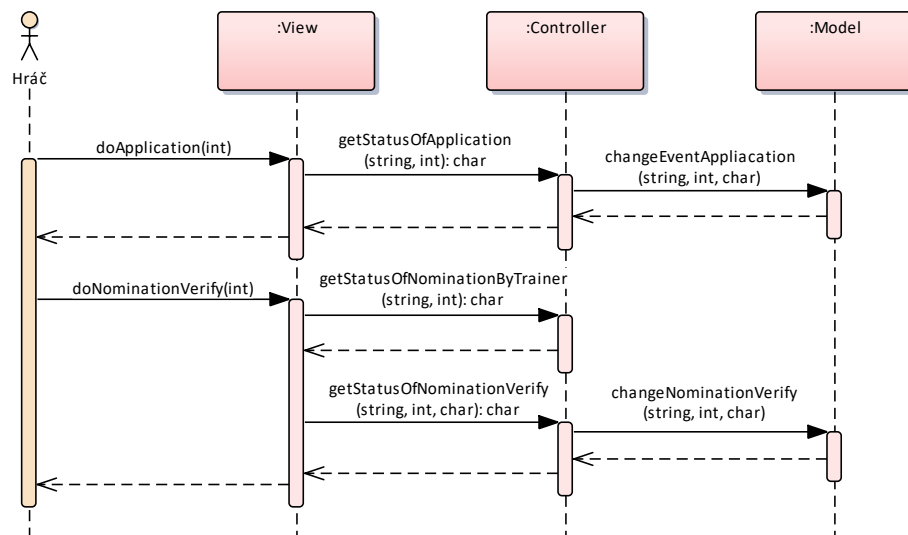


Figure 10: Přihlášení na událost

4.7 DIAGRAM NASAZENÍ

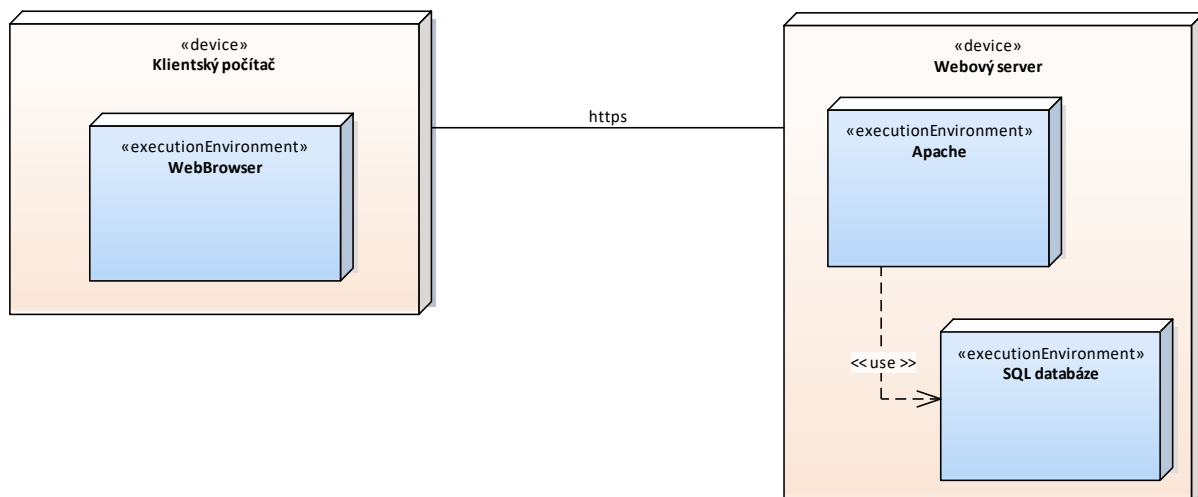


Figure 11: Diagram nasazení

4.8 NÁVRHY UŽIVATELSKÉHO ROZHRANÍ

Editace události

Editace události

Typ události

Zápas 

Kategorie

U19

Místo

Praha 2, Karlovo náměstí 13

Datum

16. 04. 2019

Poznámky

Zápas se odehraje v 16:00.

Sraz v tělocvičně v 15:00!!

Žádné další dodatečné informace.

Uložit

Nominace hráčů na zápas

Nominace hráčů na zápas

Datum konání: 4. 1. 2019
Kategorie: Dorost
Soupeř: HC Praha

Přihlášení

Ivan Suchánek (1)	>
Jakub Ransdorf	>
Jonáš Neuvirt	>
Petr Kroupa	>

Zpět

Nominovaní

<	Michael Kolář
<	Ivan Suchánek (2)

Uložit nominaci

Odhlášení ze systému

Opravdu si přejete se odhlásit?

Ano

Ne, zpět na předchozí stránku

Omluva trenéra z události

Omluva z události

Sport:	Fotbal
Datum:	17.6.1999
Čas:	11:30
Místo:	U Slavie 1540/2a, Praha
Typ:	Zápas
Navrhnout náhradního trenéra(nepovinné):	Milan

Sorry, chlapi

Odhlásit

Přehled pro hráče

Uživatel: Jakub Ransdorf

Název události	Datum	Uzávěrka	Místo	Stav přihlášky						
Úvaly - Most	16.4.2019	12.4.2019	Úvaly	Přihlásit se	-	Nominován	-	Zúčastním se	-	Omluvit se
Most - Úvaly	23.4.2019	20.4.2019	Most	Přihlásit se	-	Nominován	-	Zúčastním se	-	Omluvit se
Úvaly - Liberec	30.4.2019	28.4.2019	Úvaly	Přihlásit se	-	Nominován	-	Zúčastním se	-	Omluvit se
Liberec - Úvaly	6.5.2019	30.4.2019	Liberec	Přihlásit se	-	Nominován	-	Zúčastním se	-	Omluvit se
Úvaly - Plzeň	13.5.2019	30.4.2019	Úvaly	Přihlásit se	-	Nominován	-	Zúčastním se	-	Omluvit se

Odhlásit se

Přehled pro trenéra

Uživatel: Pepík Hnátek

Název události	Datum	Uzávěrka	Místo	Stav Události					
Úvaly - Most	16.4.2019	12.4.2019	Úvaly	Otevřená	Upravit nominace	Upravit termín uzavření nominací	Uzavřít nominace	Upravit	Omluvit se
Most - Úvaly	23.4.2019	20.4.2019	Most	Uzavřená		-		Upravit	Omluvit se
Úvaly - Liberec	30.4.2019	28.4.2019	Úvaly	Uzavřená		-		Upravit	Omluvit se
Liberec - Úvaly	6.5.2019	30.4.2019	Liberec	Uzavřená		-		Upravit	Omluvit se
Úvaly - Plzeň	13.5.2019	30.4.2019	Úvaly	Uzavřená		-		Upravit	Omluvit se

[Nová...](#)

[Odhlásit se](#)

Přihlášení do systému

Username

Heslo

[Zapomenuté heslo](#)

Přihlásit

Přihlásit jako trenér

Registrace

Přihlášení do systému

Username

Trener4

Heslo

•••••

[Zapomenuté heslo](#)

Zadané uživatelské jméno nebo heslo je špatné!

Přihlásit

Přihlásit jako trenér

Registrace

Registrace do systému

Registrace do systému

Username

Heslo

Email

Registrovat

Registrace do systému

Username

Zadané jméno je obsazené!

Heslo

Email

Zadaný email není validní!

Uzavření přihlášek

Přihlášení hráči

Na zápas: HC Kobra Praha vs HC Hvězda Praha

Datum: 19.04.2019 Čas: 19:00

Místo: Stadion Kobra Praha

Jméno	Příjmení
Karel	Čtvrtý
Jan	Žižka
Přemysl	Otakar I.
Přemysl	Otakar II.
Václav	Svatý
Kajetán	Tyl
Božena	Němcová
Eliška	Pampeliška
Natálie	Patálie
Marek	Párek
Anička	Nožička
Sofie	Přijede

1 2

ZPĚT

UZAVŘÍT
PŘÍHLAŠOVÁNÍ

Vytvoření události

Typ události

Zápas 

Kategorie

U19

Místo

Praha 2, Karlovo náměstí 13

Datum

16. 04. 2019

Poznámky

Zápas se odehraje v 16:00.

Sraz v tělocvičně v 15:00!!

Žádné další dodatečné informace.

Vytvořit

4.9 ZHODNOCENÍ PRÁCE NA PROJEKTU

Popis odvedené práce a sebehodnocení

Při odevzdávání rozpracované verze detailní softwarové analýzy jsme sebehodnocení za toto období nesepsali. Toto sebehodnocení z období práce na detailní softwarové analýze je proto zároveň obsaženo v sebehodnocení ve finální dokumentaci.

Odpracované hodiny a přerozdělení bodů

Jméno	Body	Odpracované hodiny (od posledního bodování)	Odpracované hodiny (celkem)	Komentář
Ivan Suchánek	+1	07:22:34	09:46:27	Odevzdání a vypracování sw. analýzy
Jakub Ransdorf	+1	07:55:38	15:04:42	Účast na všech cvičeních, počet hodin
Michal Kolář	-1	04:53:09	07:16:51	Počet hodin
Petr Kroupa	-2	03:07:10	05:32:09	Počet hodin
Jonáš Neuvirt	+1	08:56:23	22:05:51	Záchrana týmu, počet hodin

5 FINÁLNÍ ANALÝZA

5.1 POPIS ODVEDENÉ PRÁCE A SEBEHODNOCENÍ

Kolář Michael

Udělal jsem sekvenční diagram pro Přihlášení do systému. Vytvořil jsem několik návrhů obrazovek v programu Axure a pomohl jsem upravit dokumentaci do finální podoby.

Naučil jsem se celkem dobře pracovat s programy EA a Axure. Snažil jsem se vždycky dělat všechno, co bylo potřeba. A myslím, že celkově práce v našem týmu pěkně odsýpala.

Kroupa Petr

Vytvořil jsem několik use case obrazovek v programu Axure. Ty jsem pak spojil s ostatními a vytvořil proklikávatelný prototyp. Dále jsem vytvořil sekvenční diagram pozdní omluvy na událost.

Na projektu jsem pracoval dostatečně.

Neuvirt Jonáš

Nadále jsem pokračoval v roli vedoucího týmu, což především znamenalo zajištění vypracování jednotlivých částí dokumentů (+ vypisování issues na gitu). Vypracoval jsem stavový diagram (u kterého jsme po konzultaci na cvičení dospěli k závěru, že vlastně není v našem případě potřeba), diagram komponent, jeden sekvenční diagram a návrh obrazovek v Axure. Dále jsem vytvořil dokument Finální dokumentace, kde jsem znovu vygeneroval příslušné diagramy pomocí mých šablon (aby bylo vše aktuální) a doplnil chybějící popisky u některých entit a diagramů, případně jsem dorovnal některé nesrovnalosti. Společně s Ivanem jsme pak vypracovali non-functional požadavky.

Oproti začátku semestru jsem odpracoval méně hodin, jednak z důvodu nemoci, a poté během Velikonoc jsem rozhodně nevěnoval projektu tolik času, kolik jsem mohl. Ty části projektu, na kterých jsem pracoval byly dle mého v dostatečné kvalitě (i když teda ne vždy hned v první verzi a musely být přepracovány – připomínky ze cvičení výrazně pomohly).

Ransdorf Jakub

Vytvořil jsem celý Use-case diagram se scénáři, diagram nasazení a zpracoval návrh prototypu a sekvenční diagramy pro téma Přehled pro hráče. Při přípravě finální dokumentace jsem zpracoval všechny sekvenční diagramy do jednotného formátu a zapracoval změny do diagramu komponent.

Na projektu jsem pracoval dle mého názoru standardně. Vzhledem k tomu, že jsme časově stíhali a už se nebylo potřeba učit pracovat s EA, jsem v této finální části na projektu strávil méně hodin.

Suchánek Ivan

Vypracoval jsem druhou a třetí oponenturu, zpracoval jsem připomínky oponentury a vytvořil a odevzdal finální verzi softwarové analýzy. Vypracoval jsem část use-casů v Axure. Dále jsem pomohl zpracovat připomínky k finální verzi, vytvořil sekvenční diagram a upravil diagram komponent.

Dle mého názoru, jsem se zlepšil, co se produktivity týče.

5.2 ODPRACOVANÉ HODINY A PŘEROZDĚLENÍ BODŮ

Jméno	Body	Odpracované hodiny (od posledního bodování)	Odpracované hodiny (celkem)	Komentář
Ivan Suchánek	*0	01:29:38	11:16:05	+1 bod za celkový počet odpracovaných hodin -1 bod za počet odpracovaných hodin od posledního bodování
Jakub Ransdorf	+1	02:47:05	17:51:47	počet odpracovaných hodin
Michal Kolář	-1	02:27:08	09:43:59	Počet odpracovaných hodin
Petr Kroupa	-1	03:10:09	08:42:09	Celkový počet odpracovaných hodin Docházka na cvičení
Jonáš Neuvirt	+1	04:10:19	26:16:10	Počet odpracovaných hodin, vedení týmu

* Cílem u tohoto přerozdělení bylo, aby finální bodová hodnocení co nejlépe reflektovala celkové množství odpracovaných hodin v poměru k ostatním členům týmu. Jelikož jsem nechtěl zpětně editovat bodové hodnocení za SA, rozhodl jsem se pro tento přístup s nulovým bodovým hodnocením, kde přičtu a odečtu bod zároveň.

5.3 VÝSLEDNÉ PŘEROZDĚLENÍ BODŮ

Jméno	BA	SA	FD	Celkem
Ivan Suchánek	-1	+1	0	0
Jakub Ransdorf	+1	+1	+1	+3
Michal Kolář	-1	-1	-1	-3
Petr Kroupa	-1	-2	-1	-4
Jonáš Neuvirt	+2	+2	+1	+5