

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
DATORIKAS FAKULTĀTE

FUTBOLA KLUBA DATU UZSKAITES SISTĒMA
KVALIFIKĀCIJAS DARBS

Autors: **Guntis Rubenis**

Studenta apliecības Nr.: gr18018

Darba vadītājs: Prof. Laila Niedrīte

RĪGA 2021

Anotācija

Sistēma “Futbola kluba datu uzskaites sistēma” ir informācijas uzskaites sistēma, kas paredzēta, lai veiktu futbola kluba treneru, spēlētāju, komandu, treniņu un dalību turnīros uzskaiti kā arī ar to saistīto dokumentu automatizētu, ērtu un efektīvu uzkrāšanu, uzturēšanu, un vispārēju pārskatu sniegšanu ar iespēju tos papildināt, dzēst un mainīt.

Sistēma ļautu futbola klubu atbildīgajām personām efektīvi pārvadīt kluba datus izmantojot interneta pārlūku.

Šāda iespēja atvieglo atbildīgo personu ikdienas darbu, kā arī glabā visus uzņēmuma datus vienuviet.

Atslēgvārdi: Java, Spring Boot, Thymeleaf, JavaScript, informācijas uzskaites sistēma.

Abstract

Football club data management system

System “Football club data management system” is an information recording system, designed to keep track of football club coaches, players, teams, training and participation in tournaments, as well as automated, convenient and efficient storage, maintenance of related documents, and possibility to supplement, delete and change them.

The system allows football club managers to effectively manage the club data through a web browser.

Such an opportunity facilitates the day-to-day work of the responsible persons, as well as keeps all the company's data in one place.

Keywords: Java, Spring Boot, Thymeleaf, JavaScript, data management system.

Saturs

Vārdnīca.....	5
1. PROGRAMMATŪRAS PRASĪBU SPECIFIKĀCIJA.....	6
1.1 Ievads.....	6
1.2 Vispārējais apraksts.....	7
1.3 Funkcionālās prasības.....	11
1.4 Nefunkcionālās prasības.....	67
2. DATUBĀZES PROJEKTĒJUMS.....	68
2.1 Datubāzes loģiskais modelis.....	68
2.2 Datubāzes fiziskais modelis.....	69
2.3 Datu bāzes tabulu projektējums.....	70
3. PROGRAMMATŪRAS PROJEKTĒJUMA APRAKSTS.....	77
3.1 Programmatūras funkciju projektējuma diagrammas.....	77
3.2 Saskaņņu projektējums.....	82
4. TESTĒŠANAS DOKUMENTĀCIJA.....	108
4.1 Ievads.....	108
4.2 Lietotāja moduļa testēšana.....	108
4.3 Uzskaites moduļa testēšana.....	113
4.4 Apskates moduļa testēšana.....	125
4.5 Moduļu funkciju testēšanas rezultāti.....	132
5. PROJEKTA ORGANIZĀCIJA.....	134
6. KVALITĀTES NODROŠINĀŠANA.....	135
7. KONFIGURĀCIJU PĀRVALDĪBA.....	136
8. DARBIETILPĪBAS NOVĒRTĒJUMS.....	137
SECINĀJUMI.....	138
IZMANTOTĀ LITERATŪRA.....	139
PIELIKUMS.....	140

Vārdnīca

Apzīmējums	Skaidrojums
Java	Programmēšanas valoda.[3][4]
JavaScript	Objektorientēta programmēšanas valoda, visbiežāk izmantota, lai izstrādātu interaktīvus efektus tīmekļa pārlūkos.[7]
Spring Boot	Java programmēšanas valodas ietvars, kas tiek izmantots šīs sistēmas veidošanā.[5][9]
Thymeleaf	Veidņu programma, kas var darboties gan tīmeklī, gan ārpus tīmekļa.[6]
PPS	Programmatūras prasību specifikācija.[2]

1. PROGRAMMATŪRAS PRASĪBU SPECIFIKĀCIJA

1.1 Ievads

1.1.1 Nolūks

Programmatūras prasību specifikācija (PPS) paredzēta, lai aprakstītu izstrādājamās sistēmas Futbola kluba datu uzskaites sistēma programmatūras prasības. Tiek paredzēts, ka šo sistēmu izmantos Futbola klubu vadītāji, treneri un citi sistēmā iesaistītie darbinieki. Šajā dokumentā tiks detalizēti aprakstītas sistēmas produkta prasības un funkcionalitāte.

1.1.2 Darbības sfēra

Sistēma Futbola kluba datu uzskaites sistēma ir informācijas uzskaites sistēma, kas paredzēta, lai veiktu futbola kluba treneru, spēlētāju, komandu, treniņu un dalību turnīros uzskaiti kā arī ar to saistīto dokumentu automatizētu, ērtu un efektīvu uzkrāšanu, uzturēšanu, un vispārēju pārskatu sniegšanu ar iespēju tos papildināt, dzēst un mainīt.

Darbiniekiem būs iespējams izmantot visas iepriekšminētās datu uzturēšanas darbības un funkcionalitātes, bet administratoriem tiks deleģētas vispārīgas darbinieku pārvaldes funkcionalitātes.

1.1.3 Saistība ar citiem dokumentiem

Dokumenta noformēšanā izmantotas standarta LVS 68:1996 PPS “Programmatūras Prasību Specifikācijas”, kā arī standarta LVS 72:1996 PPS “Ieteicamā prakse programmatūras projektējuma aprakstīšanai” prasības.

1.1.4 Pārskats

Dokuments sastāv no 8 daļām:

Pirmā daļa sastāv no ievada, vispārējā produkta apraksta, funkcionālajām prasībām un nefunkcionālajām prasībām.

Otrā daļa ietver datu bāzu projektējumu. Tiek aprakstīti datu bāzes ER modeļi – konceptuālais ER modelis, fiziskais ER modelis, kā arī tabulas.

Trešajā daļā aprakstītas saskarnes prasības.

Ceturtajā daļā aprastīta programmatūras testēšana, kā arī testpiemēri.

Piektajā daļā ir aprakstīta projekta organizācija.

Sestajā daļā ir aprakstīta kavalitātes pārvaldība.

Septītajā daļā ir aprakstīts kā tika nodrošināta konfigurāciju pārvaldība.

Astotajā daļā ir iekļauts darbietilpības novērtējums.

1.2 Vispārējais apraksts

1.2.1 Esošais stāvoklis

Lietotnes “Futbola kluba datu uzskaites sistēma” pašreizējā izveides stadijā tiek veidots darba plāns, pēc kura tas tiks izstrādāts.

1.2.2 Produkta Perspektīva

Šobrīd izstrādājamā programmatūra ir neatkarīga sistēma, tas nozīmē, ka šī sistēma nekādā veidā nav saistīta ar kādām citām sistēmām.

1.2.3 Darījumasprasības

- Administrators var pievienot jaunus lietotājus
- Administrators var pievienot jaunus spēlētājus, trenerus, komandas, ziņas
- Adminsitrartoram ir iespēja dzēst un rediģēt spēlētājus, trenerus, komandas, lietotājus un ziņas
- Lietotājs var rediģēt savu profilu
- Lietotājs var pievienot treniņus, turnīrus
- Lietotājs var rediģēt un dzēst treniņus, turnīrus
- Lietotājs var apskatīt spēlētājus, komandas, trenerus, ziņas
- Neregistrēts lietotājs var apskatīt ziņas

1.2.4 Lietotāju raksturiezīmes

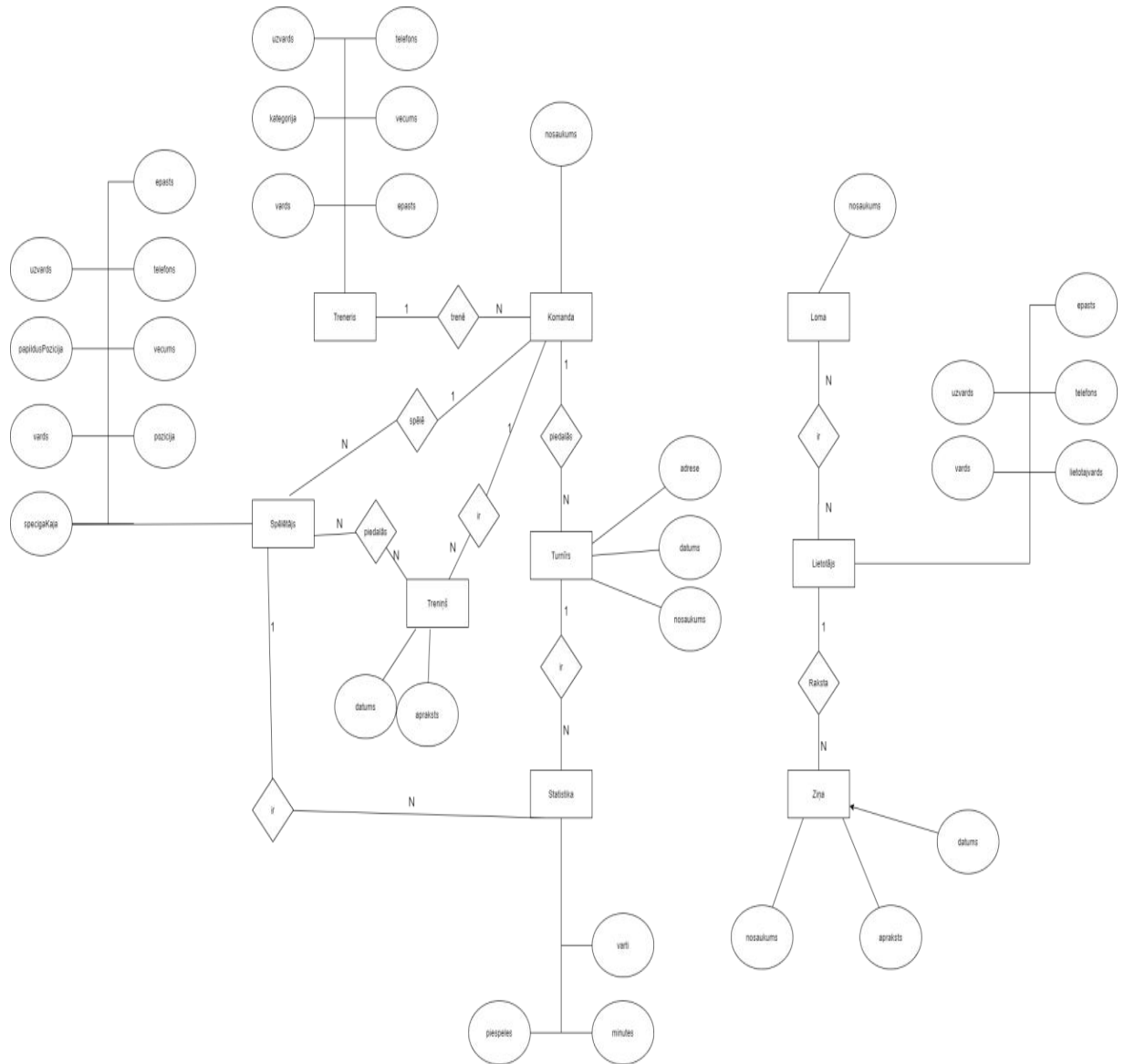
Lietotnē būs pieejamas trīs lietotāju grupas un katrai no tām būs pieejama atšķirīga lietotnes funkcionalitāte (skat. 1.1 tabulu).

1.1 tabula Lietotāju raksturiezīmes

Lietotājs	Apraksts
Administrators	<p>Administrators ir lietotāja grupa, kas pārvalda tos lietotājus, kas izmanto sistēmas sniegtos pakalpojumus, kā arī tikai ar šī lietotāja tiesībām ir iespējams veikt spēlētāju, treneru, komandu, lietotāju un ziņu dzēšanu un rediģēšanu.</p> <p>Administrator arī var veikt tās pašas funkcijas ko lietotājs.</p>
Lietotājs	<p>Lietotājs ir grupa, kas izmanto sistēmas sniegtos pakalpojumus – veic turnīru, treniņu datu ievadi un to rediģēšanu uzskaites sistēmā.</p>
Neregistrēts lietotājs	<p>Neregistrēts lietotājs ir grupa, kas varēs izmantot ierobežotas lietotnes funkcionalitātes, kas būs visiem pieejamo datu (ziņu meklēšana, apskate un galvenās kā arī par mums lapu) apskati un vispārējo informāciju par organizāciju.</p>

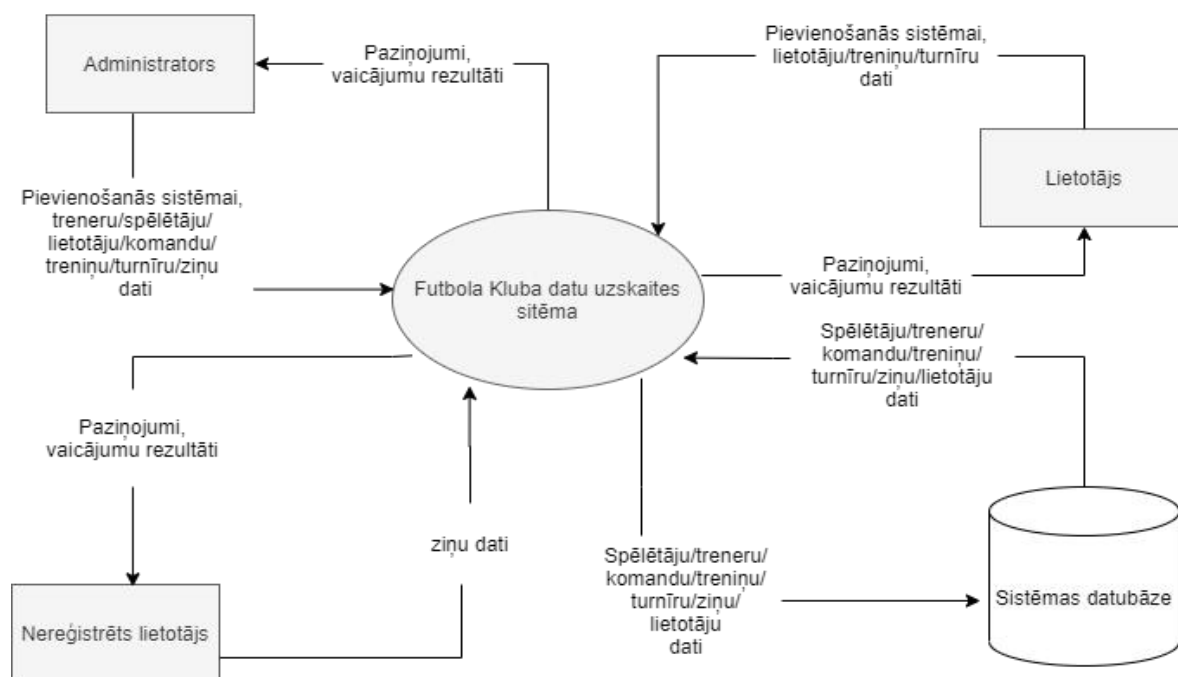
1.2.5 Datubāzes konceptuālais entītiju relāciju modelis

Datu bāze sastāvēs no deviņiem dažādiem datu objektiem (skat. 1.1 attēlu).



1.1. attēls Datu bāzes konceptuālais modelis

Administrātoram būs pieejamas plašākās iespējas, kas ļaus izmantot visu lietotnē pieejamo funkcionalitāti. Lietotājam bus pieejama visu datu apskates funkcionalitāte un iespēja pašam izveidot un rediģēt treniņu un turnīru datus. Neregistrētam lietotājam būs pieejama tikai vispārīgās informācijas apskate un ziņu apskates funkcionalitāte (skat. 1.2 attēlu).



1.2 attēls Datu plūsmas diagramma 0. līmenis

1.2.6 Vispārējie ierobežojumi

Sistēmas darbināšanai jābūt bez instalēšanas un izmantojot pārlūkprogrammu. Sistēmas darbībai jābūt atbalstītai uz četrām populārākajām pārlūkprogrammām: Internet Explorer, FireFox, Google chrome, Opera.

1.2.7 Pieņēmumi un atkarības

Tiek pieņemts, ka interneta pieslēgums datoram ir pieejams nepārtraukti, tāpat kā serveriem, kuros tiek uzturēta izstrādātā sistēma un datubāze.

1.3 Funkcionālās prasības

1.3.1 Produkta funkcijas

Izstrādājamajā programmā tiks nodrošināta sekojoša funkcionalitāte:

1.2 tabula Produkta funkcijas

Modulis	Funkcija	Lietotāju kategorija
Lietotāju	Pieslēgšanās pie sistēmas	Administrators/Lietotājs
	Atslēgšanās no sistēmas	Administrators/Lietotājs
	Pievienot jaunu lietotāju	Administrators
	Rediģēt lietotāju	Administrators/Lietotājs
	Nomainīt paroli	Administrators/Lietotājs
	Dzēst lietotāju	Administrators
	Rediģēt profilu	Administrators/Lietotājs
Uzskaites	Pievienot jaunu spēlētāju	Administrators
	Rediģēt spēlētāju	Administrators
	Dzēst spēlētāju	Administrators
	Pievienot jaunu treneri	Administrators
	Rediģēt treneri	Administrators
	Dzēst treneri	Administrators
	Pievienot jaunu komandu	Administrators
	Rediģēt komandu	Administrators
	Dzēst komandu	Administrators
	Pievienot jaunu treniņu	Administrators/Lietotājs
	Rediģēt treniņu	Administrators/Lietotājs
	Dzēst treniņu	Administrators/Lietotājs
	Pievienot treniņa apmeklējumu	Administrators/Lietotājs
	Pievienot jaunu turnīru	Administrators/Lietotājs
	Rediģēt turnīru	Administrators/Lietotājs
	Dzēst turnīru	Administrators/Lietotājs
	Pievienot turnīra apmeklējumu	Administrators/Lietotājs
	Pievienot turnīra statistiku	Administrators/Lietotājs
	Pievienot jaunu ziņu	Administrators

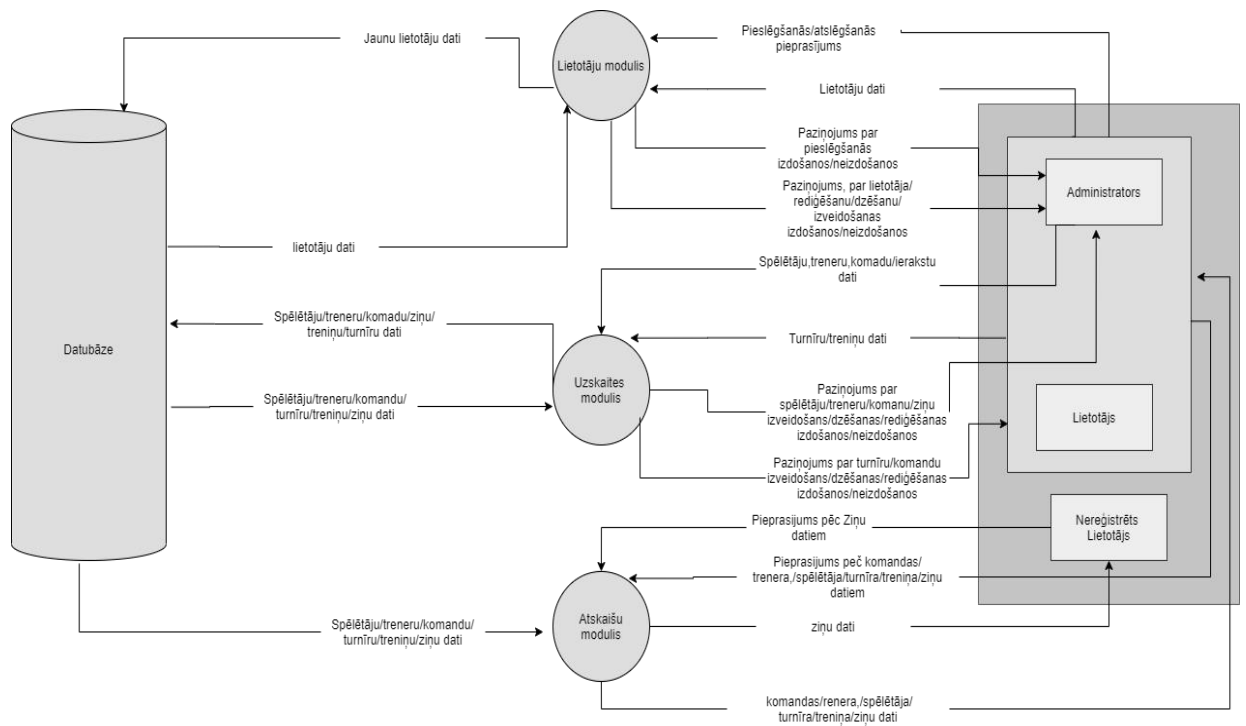
	Rediģēt ziņu	Administrators
	Dzēst ziņu	Administrators
Atskaišu	Apskatīt spēlētāja datus	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt spēlētājus	Administrators/Lietotājs
	Meklēt spēlētāju	Administrators/Lietotājs
	Meklēt treneri	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt trenerus	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt trenera datus	Administrators/Lietotājs
	Meklēt komandu	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt komandas	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt komandas datus	Administrators/Lietotājs
	Meklēt treniņu	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt treniņus	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt treniņa datus	Administrators/Lietotājs
	Meklēt turnīru	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt turnīrus	Administrators/Lietotājs
	Apskatīt turnīra datus	Administrators/Lietotājs
	Meklēt ziņu	Administrators/Lietotājs/ Neregistrēts Lietotājs
	Apskatīt ziņas	Administrators/Lietotājs/ Neregistrēts Lietotājs
	Apskatīt ziņu datus	Administrators/Lietotājs/ Neregistrēts Lietotājs

Sistēmā “Futbola kluba datu uzskaites sistēma” tiks nodrošināts darbs ar trim lietotāju grupām:

- Lietotājs,
- Administrators,
- Neregistrēts lietotājs

Sistēmai ir paredzēti trīs moduļi. Lietotāju modulis iespējos pieteikšanos sistēmai un atteikšanos no tās, lietotāja un administratora kontu izveidošanu un dzēšanu, lietotāja profila datu rediģēšanu, kā arī jaunas paroles uzstādīšanu. Uzskaites modulis paredz visas darbības, kas saistītas ar datu apstrādi un modifikāciju (spēlētāju, treneru,

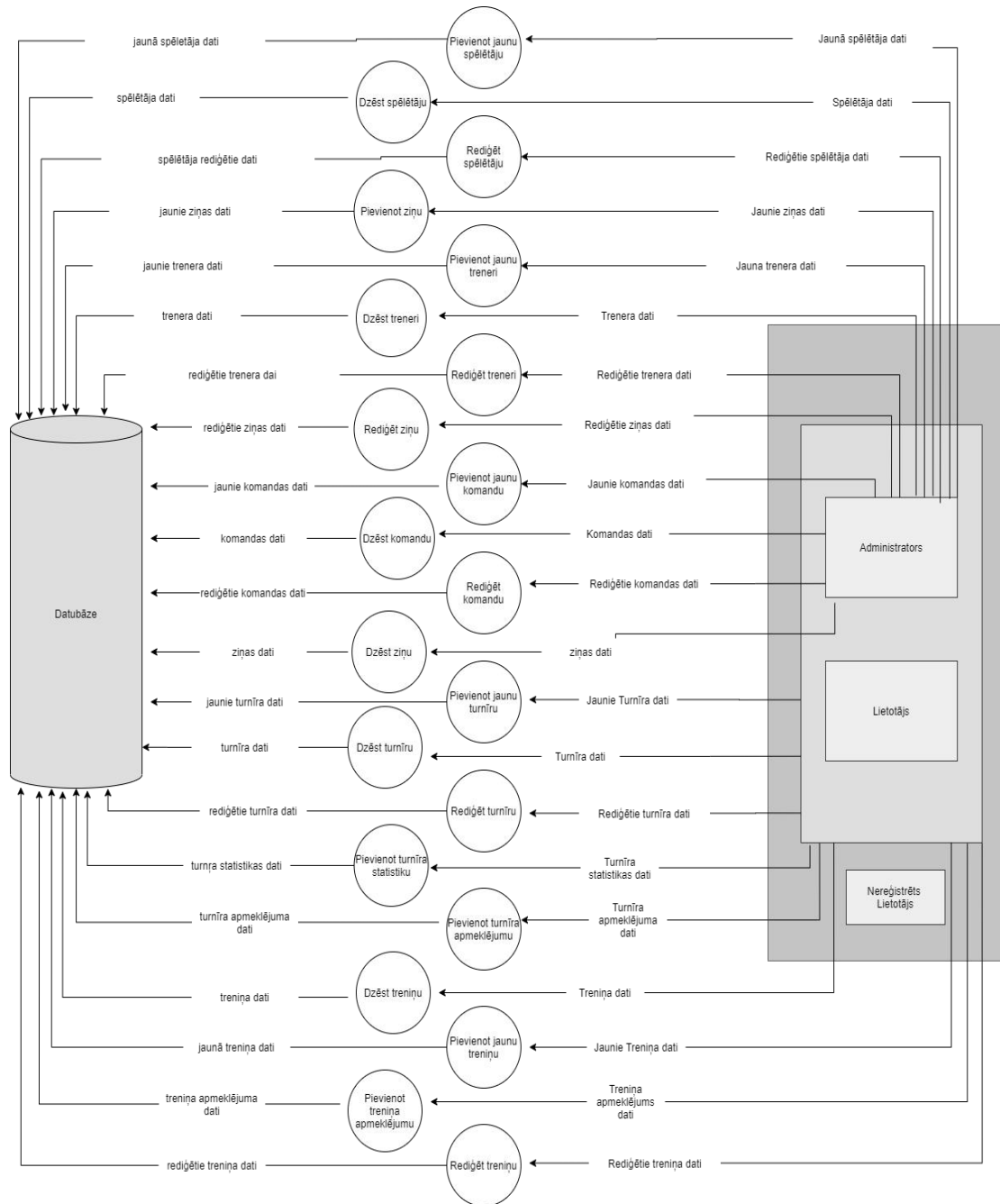
komandu, turnīru, treniņu un ziņu izveidi, dzēšanu un rediģēšanu). Atskaišu modulis paredz visas darbības, kas saistītas ar datu apskati un meklēšanu (skat. 1.3 attēlu).



1.3 attēls Datu plūsmas diagramma 1. līmenis

1.3.2 Uzskaites modulis

Uzskaites modulis nodrošina datu pievienošanu, rediģēšanu un dzēšanu (skat. 1.4 attēlu).



1.4 attēls Datu plūsmas diagramma 2. līmenis-Uzskaites modulis

1.3 tabula Pievienot jaunu spēlētāju

Nosaukums	Pievienot jaunu spēlētāju
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu pievienot jaunu spēlētāju	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “pievienot jaunu spēlētāju”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu ,kas to aizpildot un nosūtot pievienos jauno spēlētāju.	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vārds-Obligāts, spēlētāja vārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 2. Uzvārds-Obligāts, spēlētāja uzvārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 3. Vecums-Obligāts, spēlētāja vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā 4. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš 5. Epasts- Nav obligāts 6. Pozīcija-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām. 7. Papildus pozīcija-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām. 8. Spēcīgā kāja-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām. 9. Komanda-Obligāts, izvēle no dotajām komandām. 10. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB. 11. Saglabāt spēlētāju, poga “Saglabāt”
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu

<p>tipam un tā lielumam.</p> <p>2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1</p> <p>3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.</p> <p>4. Ja fails neatbilst atbilstošajam lielumam, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.</p> <p>5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.</p>
Izvade
Ja spēlētājs ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “spēlētājs pievienots”
Kļūdu paziņojumi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aizpildiet šo lauku 2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām 3. Faila izmērs ir pārāk liels 4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.4 tabula **Rediģēt spēlētāju**

Nosaukums	Rediģēt spēlētāju
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu rediģēt jau esoša spēlētāja datus	
Piekļuve	
Piekļuve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērta uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabas rediģētā spēlētāja datus.	

Ievade

1. Id- spēlētāja unikāls identifikators, nav rediģējams
2. Vārds-Obligāts, spēlētāja vārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
3. Uzvārds-Obligāts, spēlētāja uzvārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
4. Vecums-Obligāts, spēlētāja vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā
5. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš
6. Epasts- Nav obligāts
7. Pozīcija-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām.
8. Papildus pozīcija-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām.
9. Spēcīgā kāja-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām.
10. Komanda-Obligāts, izvēle no dotajām komandām.
11. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB.
12. Saglabāt spēlētāju, poga "Saglabāt"

Apstrāde

1. Pēc "Saglabāt" pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam.
2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1
3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2
4. Ja faila neatbils atbilstošajam lielumam, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.
5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade

Ja spēlētājs ir rediģēts sekmīgi, tad parādās ziņojums “spēlētājs rediģēts”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila izmērs ir pārāk liels
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.5 tabula **Dzēst spēlētāju**

Nosaukums	Dzēst spēlētāju
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu izdzēst jau pievienotu spēlētāju	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo spēlētāju?”	
Ievade	
	1. Dzēst spēlētāju, poga “dzēst”.
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	
	Ja spēlētājs ir izdzēsts sekmīgi, tad parādās ziņojums “spēlētājs izdzēsts”
Kļūdu paziņojumi	
	1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.6 tabula **Pievienot jaunu treneri**

Nosaukums	Pievienot jaunu treneri
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu pievienot jaunu treneri	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “pievienot jaunu treneri”, tiek atvērta uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot pievienos jauno treneri.	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vārds-Obligāts, spēlētāja vārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 2. Uzvārds-Obligāts, spēlētāja uzvārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 3. Vecums-Obligāts, spēlētāja vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā 4. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš 5. Epasts- Nav obligāts 6. Kategorija-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām. 7. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB. 8. Saglabāt treneri, poga “Saglabāt”
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots

par kļūdu nr.1

3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.

4. Ja fails neatbilst atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.

5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade

Ja treneris ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “treneris pievienots veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila izmērs pārāk liels
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.7 tabula **Rediģēt treneri**

Nosaukums	Rediģēt treneri
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu rediģēt jau esoša trenera datus	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabās rediģētā trenera datus.	
Ievade	
1. Id- spēlētāja unikāls identifikators, nav rediģējams	

2. Vārds-Obligāts, spēlētāja vārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
3. Uzvārds-Obligāts, spēlētāja uzvārds 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
4. Vecums-Obligāts, spēlētāja vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā
5. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš
6. Epasts- Nav obligāts
7. Kategorija-Nav obligāts, izvēle no dotajām iespējām.
8. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts
9. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB.
10. Saglabāt treneri, poga “Saglabāt”

Apstrāde

1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam.
2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1
3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2
4. Ja fails neatbilst atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.
5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade

Ja treneris ir rediģēts sekmīgi, tad parādās ziņojums “treneris rediģēts veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila izmērs pārāk liels
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.8 tabula **Dzēst treneri**

Nosaukums	Dzēst treneri
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu izdzēst jau pievienotu treneri	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo treneri?”	
Ievade	
1. Dzēst treneri, poga “dzēst”.	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.	
Izvade	
Ja treneris ir izdzēsts sekmīgi, tad parādās ziņojums “treneriss izdzēsts veiksmīgi”	
Kļūdu paziņojumi	
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz	

1.9 tabula Pievienot jaunu komandu

Nosaukums	Pievienot jaunu komandu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu pievienot jaunu komandu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “pievienot jaunu komandai”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu ,kas to aizpildot un nosūtīt pievienos jauno komandu.	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandas nosaukums-Obligāts, komandas nosaukums 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem un cipariem. 2. Treneris- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 3. Asistents-Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 4. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 Mbit. 5. Saglabāt komandu, poga “Saglabāt”
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2. 4. Ja fails neatbilst atbilstošajam formātam, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3. 5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade
Ja komanda ir pievienota sekmīgi, tad parādās ziņojums “komanda pievienota veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aizpildiet šo lauku 2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām 3. Faila izmērs pārāk liels 4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.10 tabula **Rediģēt komandu**

Nosaukums	Rediģēt komandu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu rediģēt jau esošas komandas datus	
Piekluve	
Piekluve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērta uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabās rediģētās komandas dati.	
Ievade	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Id- komandas unikāls identifikators, nav rediģējams 2. Komandas nosaukums-Obligāts, komandas nosaukums 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem un cipariem. 3. Treneris- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 4. Asistents-Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 5. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB. <p>Saglabāt komandu, poga “Saglabāt”</p>	

Apstrāde
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2 4. Ja fails neatbilst atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3. 5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.
Izvade
Ja komanda ir rediģēta sekmīgi, tad parādās ziņojums “komanda rediģēta veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aizpildiet šo lauku 2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām 3. Faila izmērs pārāk liels 4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.11 tabula **Dzēst komandu**

Nosaukums	Dzēst komandu
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators varētu izdzēst jau pievienotu komandu
Piekluve	
	Piekluve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts

uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo komandu?”
Ievade
1. Dzēst treneri, poga “dzēst”.
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja komanda ir izdzēsta sekmīgi, tad parādās ziņojums “komanda izdzēsta veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.12 tabula Pievienot jaunu treniņu

Nosaukums	Pievienot jaunu treniņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu pievienot jaunu treniņu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “pievienot jaunu treniņu”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu ,kas to aizpildot un nosūtīt pievienos jauno treniņu.	
Ievade	
1. Treniņa īss apraksts -Obligāts, 4-50 simbolu garumā. 2. Datums- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām	

3. Komanda-Obligāts, izvēle no dotajam iespējām
4. Fails-Nav obligāts, .pdf formāts, maksimālais lielums 1 MB.
5. Saglabāt treniņu, poga “Saglabāt”

Apstrāde

1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam.
2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1
3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.
4. Ja fails neatbilst atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.
5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade

Ja treniņš ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “treniņš pievienots veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila izmērs pārāk liels
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.13 tabula Rediģēt treniņu

Nosaukums	Rediģēt treniņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu rediģēt jau esošas	

treniņa datus
Piekluve
Piekluve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabās rediģētā treniņa datus.
Ievade
<ol style="list-style-type: none"> 1. Id- treniņa unikāls identifikators, nav rediģējams 2. Treniņa īss apraksts -Obligāts, 4-50 simbolu garumā. 3. Datums- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 4. Komanda-Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 5. Fails-Nav obligāts, .pdf formāts, maksimālais lielums 1 MB. 6. Saglabāt treniņu, poga “Saglabāt”
Apstrāde
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2 4. Ja fails neatbilst atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3. 5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.
Izvade
Ja treniņš ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “treniņš pievienots veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila izmērs pārāk liels
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.14 tabula **Dzēst treniņu**

Nosaukums	Dzēst treniņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu izdzēst jau pievienotu treniņu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo treniņu?”	
Ievade	
1. Dzēst treniņu, poga “dzēst”.	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.	
Izvade	
Ja treniņš ir izdzēsts sekmīgi, tad parādās ziņojums “treniņš izdzēsts veiksmīgi”	
Kļūdu paziņojumi	
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz	

1.15 tabula **Treņņa apmeklējums**

Nosaukums	Treņņa apmeklējums
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu pievienot treņņa apmeklējumu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “apmeklējums”, tiek atvērta jauna lapa ar visiem komandā esošajiem spēlētājiem	
Ievade	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pie katra komandas spēlētāja ir lauks kuru atzīmējot, spēlētājs tiek iekļauts apmeklējumā, nav Obligāts 2. Saglabāt apmeklējumu poga “saglabāt” 	
Apstrāde	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ja rodas kļūda pievienojot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1. 	
Izvade	
Ja apmeklējums ir pievienots sekmīgi, tad tiek parādīts paziņojums “apmeklējums pievienots veiksmīgi” un lauks pretīm spēlētājam paliek atzīmēts	
Kļūdu paziņojumi	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz 	

1.16 tabula **Pievienot jaunu turnīru**

Nosaukums	Pievienot jaunu turnīru
-----------	--------------------------------

Mērķis
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu pievienot jaunu turnīru
Pieklūve
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “pievienot jaunu turnīru”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu ,kas to aizpildot un nosūtīt pievienos jauno turnīru.
Ievade
<ol style="list-style-type: none"> 1. Turnīra nosaukums- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem un cipariem. 2. Adrese- Obligāts, 4-50 simbolu garumā. 3. Datums- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām. 4. Komanda- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām 5. Saglabāt turnīru, poga “Saglabāt”
Apstrāde
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2. 4. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.
Izvade
Ja turnīrs ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “turnīrs pievienots veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.17 tabula **Rediģēt turnīru**

Nosaukums	Rediģēt turnīru
Mērķis	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu rediģēt jau esošas turnīra datus
Piekluve	Piekluve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabās rediģētā turnīra datus.
Ievade	<ol style="list-style-type: none">1. Id- treniņa unikāls identifikators, nav rediģējams2. Turnīra nosaukums- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem un cipariem.3. Adrese- Obligāts, 4-50 simbolu garumā.4. Datums- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām.5. Komanda- Obligāts, izvēle no dotajām iespējām6. Saglabāt turnīru, poga “Saglabāt”
Apstrāde	<ol style="list-style-type: none">1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu

tipam un tā lielumam.

2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1

3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.

4. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade

Ja turnīrs ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “turnīrs pievienots veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.18 tabula **Dzēst turnīru**

Nosaukums	Dzēst turnīru
Mērķis	
Funkcija	paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu izdzēst jau pievienotu turnīru
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai	ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo turnīru?”
Ievade	
	1. Dzēst turnīru, poga “dzēst”.
Apstrāde	

1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja turnīrs ir izdzēsts sekmīgi, tad parādās ziņojums “turnīrs izdzēsts veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.19 tabula *Turnīra apmeklējums*

Nosaukums	Turnīra apmeklējums
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu pievienot turnīra apmeklējumu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “atskaite”, tiek atvērts jauna lapa ar visiem komandā esošajiem spēlētājiem	
Ievade	
1. Pie katra komandas spēlētāja ir lauks kuru atzīmējot, spēlētājs tiek iekļauts apmeklējumā, kā arī parādās statistikas sadaļā, nav Obligāts 2. Saglabāt apmeklējumu poga “saglabāt”	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda pievienojot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.	
Izvade	

Ja apmeklējums ir pievienots sekmīgi, tad tiek parādīts paziņojums “apmeklējums pievienots veiksmīgi” un lauks pretī spēlētājam paliek atzīmēts

Kļūdu paziņojumi

1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.20 tabula *Turnīra statistika*

Nosaukums	Turnīra statistika
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu pievienot turnīra statistiku	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam, nospiežot pogu “atskaite”, tiek atvērts jauna lapa ar spēlētājiem kuri ir piedalījušies turnīrā	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none">1. Pie katra komandas spēlētāja ir rinda ar statistikas laukiem, kurus var aizpildīt tikai ar cipariem un ar noklusējuma vērtību 0.<ul style="list-style-type: none">● Vārti- sastāv no cipariem no 0-50● Piespēles-sastāv no cipariem 0-50● Minūtes- sastāv no cipariem 0-999992. Saglabāt apmeklējumu, poga “saglabāt”
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none">1. Ja rodas kļūda pievienojot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	

Ja statistika ir pievienota sekmīgi, tad tiek parādīts paziņojums “statistika pievienota veiksmīgi” un statistikas laukos paliek ievadītas vērtības.

Kļūdu paziņojumi

1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.21 tabula **Pievienot jaunu ziņu**

Nosaukums	Pievienot jaunu ziņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu pievienot jaunu ziņu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram aizpildot formu “pievienot jaunu ziņu”, un to nosūtot tiks pievienots jauns ziņojums.	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Virsraksts- Obligāts, 4-50 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem un cipariem. 2. Apraksts- Obligāts, 4-5000 simbolu garumā. 3. Bilde-Obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB. 4. Datums-Obligāts, izvēle no dotā. 5. Saglabāt turnīru, poga “Saglabāt”
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam,

tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2

4. Ja fails neatbils atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.

5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.

Izvade

Ja ziņa ir pievienota sekmīgi, tad parādās ziņojums “ziņa pievienota veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila izmērs pārāk liels
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.22 tabula Rediģēt ziņu

Nosaukums	Rediģēt ziņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu rediģēt jau esošas ziņas datus	
Piekluve	
Piekluve funkcijai ir administratoram nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērta uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabās rediģētās ziņas datus.	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none">1. Id- treniņa unikāls identifikators, nav rediģējams2. Virsraksts- Obligāts, 4-50 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem un cipariem.3. Apraksts- Obligāts, 4-5000 simbolu garumā.

<ol style="list-style-type: none"> 4. Datums-Obligāts, izvēle no dotā. 5. Bilde-Obligāts, .jpeg formāts, maksimālais lielums 1 MB. 6. Saglabāt turnīru, poga “Saglabāt”
Apstrāde
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2. 4. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.3. 5. Ja fails neatbilst atbilstošajam izmēram, tad tiek paziņots par kļūdu nr.4.
Izvade
Ja ziņa ir pievienota sekmīgi, tad parādās ziņojums “ziņa pievienota veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aizpildiet šo lauku 2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām 3. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz 4. Faila izmērs pārāk liels

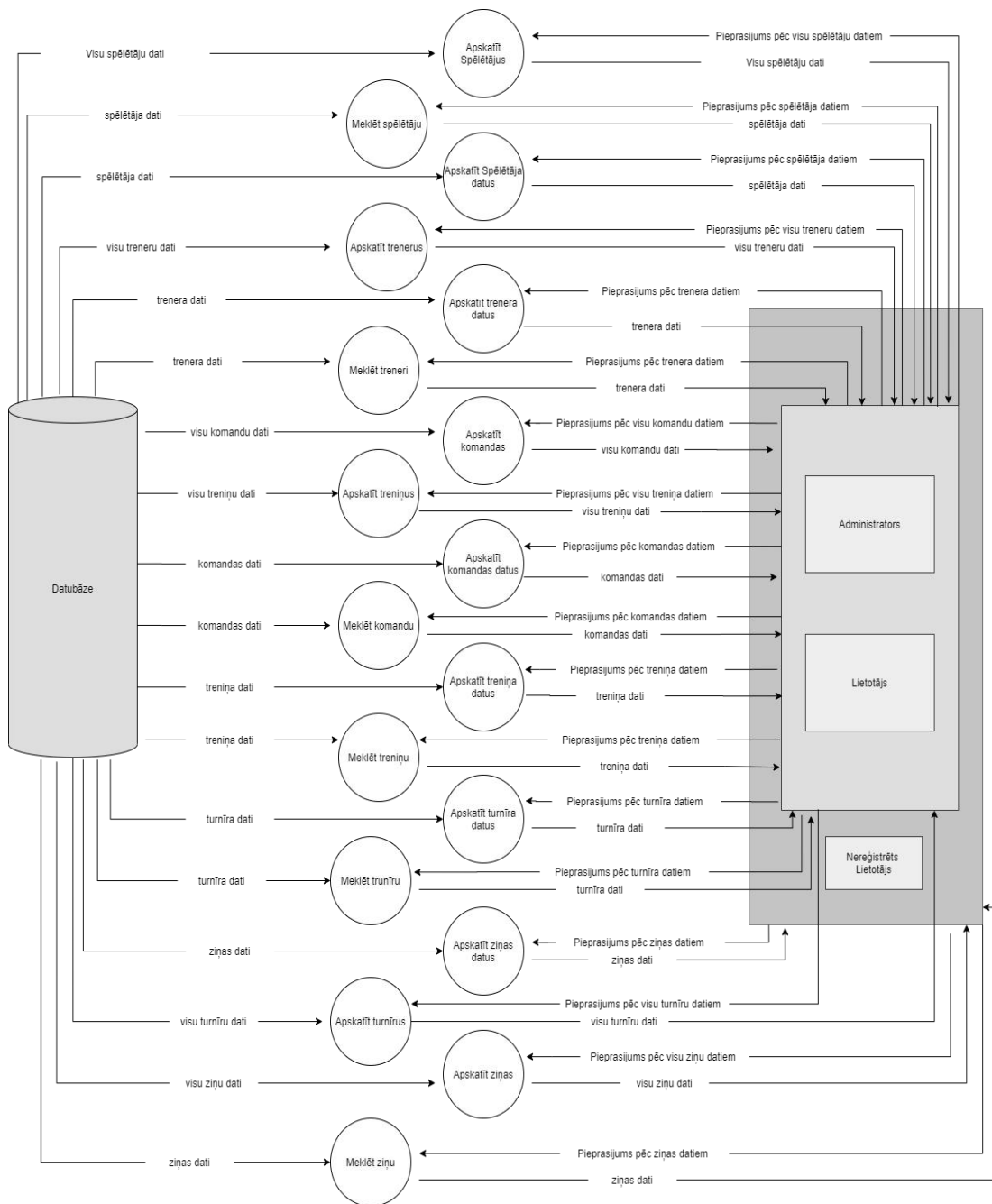
1.23 tabula **Dzēst ziņu**

Nosaukums	Dzēst ziņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu izdzēst jau pievienotu ziņu	

Piekļuve
Piekļuve funkcijai ir administratoram nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo ziņu?”
Ievade
1. Dzēst ziņu, poga “dzēst”.
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja ziņa ir izdzēsta sekmīgi, tad parādās ziņojums “ziņa izdzēsta veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.3.3 Atskaites modulis

Atskaišu modulis nodrošina lietotājiem datu apskatīšanu un to meklēšanu (skat. 1.4 attēlu).



1.4 attēls Datu plūsmas diagramma 2. līmenis - Atskaites modulis

1.24 tabula *Apskatīt spēlētājus*

Nosaukums	Apskatīt spēlētājus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt visus sistēmā esošos spēlētājus
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam nospiežot pogu “spēlētāji”.
Ievade	
	-
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	
	Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu spēlētāju sarakstu.
Kļūdu paziņojumi	
	1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.25 tabula *Apskatīt spēlētāja datus*

Nosaukums	Apskatīt spēlētāja datus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt atsevišķa spēlētāja datus

Piekļuve
Piekļuve funkcijai ir administratoram un lietotājam noklikšķinot uz spēlētāja vārda vai bildes.
Ievade
-
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērta jauns logs ar spēlētāja datiem.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.26 tabula *Meklēt spēlētāju*

Nosaukums	Meklēt spēlētāju
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu meklēt spēlētājus
Piekļuve	
	Piekļuve funkcijai ir administratoram un lietotājam aizpildot meklēšanas lauku un nospiežot pogu “meklēt”
Ievade	
	1. Atslēgvārds - Obligāts, 1-25 simbolu garumā 2. Meklēšana- poga “meklēt”(meklēt spēlētājus).

3. Notīrīšana-poga “notīrīt”(notīrīt atrastos spēlētājus).
Apstrāde
<p>1.Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.</p> <p>2.Ja atslēgvārds nav ievadīts, tiek paziņots par kļūdu nr.2.</p>
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atgriezts saraksts ar spēlētājiem kuru vārds, uzvārds, pozīcija vai komandas nosaukums satur atslēgvārdu.
Kļūdu paziņojumi
<p>1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz</p> <p>2. Aizpildiet šo lauku</p>

1.27 tabula Apskatīt trenerus

Nosaukums	Apskatīt trenerus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt visus sistēmā esošos trenerus
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam nospiežot pogu “treneri”.
Ievade	
	-
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu

nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu treneru sarakstu.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.28 tabula *Apskatīt trenera datus*

Nosaukums	Apskatīt trenera datus
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt atsevišķa trenera datus	
Piekluve	
Piekluve funkcijai ir administratoram un lietotājam noklikšķinot uz trenera vārda vai bildes.	
Ievade	
-	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.	
Izvade	
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar trenera datiem.	
Kļūdu paziņojumi	
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz	

1.29 tabula **Meklēt treneri**

Nosaukums	Meklēt treneri
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu meklēt trenerus	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam aizpildot meklēšanas lauku un nospiežot pogu “meklēt”	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atslēgvārds - Obligāts, 1-25 simbolu garumā 2. Meklēšana- poga “meklēt”(meklēt trenerus). 3. Notīrīšana-poga “notīrīt”(notīrīt atrastos trenerus).
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1. 2. Ja atslēgvārds nav ievadīts, tiek paziņots par kļūdu nr.2.
Izvade	
	Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atgriezts saraksts ar treneriem kuru vārds, uzvārds vai kategorija satur atslēgvārdu.
Kļūdu paziņojumi	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz 2. Aizpildiet šo lauku

1.30 tabula **Apskatīt komandas**

Nosaukums	Apskatīt komandas
Mērķis	

Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt visas sitēmā esošās komandas.
Pieklūve
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam nospiežot pogu “komandas”.
Ievade
-
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu komandu sarakstu.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.31 tabula *Apskatīt komandas datus*

Nosaukums	Apskatīt komandas datus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt atsevišķs komandas datus.
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam noklikšķinot uz komandas bildes vai nosaukuma.

Ievade
-
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar komandas datiem.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.32 tabula **Meklēt komandu**

Nosaukums	Meklēt komandu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu meklēt komandas	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam aizpildot meklēšanas lauku un nospiežot pogu “meklēt”	
Ievade	
1. Atslēgvārds - Obligāts, 1-25 simbolu garumā 2. Meklēšana- poga “meklēt”(meklēt komandas). 3. Notīrīšana-poga “notīrīt”(notīrīt atrastās komandas).	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu	

nr.1. 2. Ja atslēgvārds nav ievadīts, tiek paziņots par kļūdu nr.2. 3. Ja atslēgvārds nav atbilstoša garuma vai datu tipa tiek paziņots par kļūdu nr.3.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atgriezts saraksts ar komandām kuru nosaukums satur atslēgvārdu.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz 2. Aizpildiet šo lauku

1.33 tabula Apskatīt treniņus

Nosaukums	Apskatīt treniņus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt visus sistēmā esošos treniņus
Piekļuve	
	Piekļuve funkcijai ir administratoram un lietotājam nospiežot pogu “treniņi”.
Ievade	
	-
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	

Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu treniņu sarakstu.

Kļūdu paziņojumi

1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.34 tabula Apskatīt treniņa datus

Nosaukums	Apskatīt treniņa datus
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt atsevišķa treniņa datus	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam noklikšķinot uz treniņa apraksta.	
Ievade	
-	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.	
Izvade	
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar treniņa datiem.	
Kļūdu paziņojumi	
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz	

1.35 tabula *Meklēt treniņu*

Nosaukums	Meklēt treniņu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu meklēt treniņu	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atslēgvārds - Nav obligāts, 1-25 simbolu garumā 2. Sākuma datums - Nav obligāts, izvēle no dotajiem 3. Beigu datums- Nav obligāts, izvēle no dotajiem 4. Meklēšana- poga “meklēt”(meklēt treniņus). 5. Notīrīšana-poga “notīrīt”(notīrīt atrastos treniņus).
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	
	Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atgriezts saraksts ar treniņiem kuru komanads nosaukums satur atslēgvārdu un/vai datums ir norādītajās robežās(Sākuma datums-Beigu datums).
Kļūdu paziņojumi	
	1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.36 tabula *Apskatīt turnīrus*

Nosaukums	Apskatīt turnīrus
Mērķis	

Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt visus sistēmā esošos turnīrus
Pieklūve
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam nospiežot pogu “turnīri”.
Ievade
-
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu turnīru sarakstu.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.37 tabula *Apskatīt turnīra datus*

Nosaukums	Apskatīt turnīra datus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu apskatīt atsevišķa turnīra datus
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam noklikšķinot uz turnīra nosaukuma

Ievade
-
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar turnīra datiem.
Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.38 tabula *Meklēt turnīru*

Nosaukums	Meklēt turnīru
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu meklēt turnīru	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam aizpildot meklēšanas lauku un nospiežot pogu “meklēt”	
Ievade	
1. Atslēgvārds - Nav obligāts, 1-25 simbolu garumā 2. Sākuma datums - Nav obligāts, izvēle no dotajiem 3. Beigu datums- Nav obligāts, izvēle no dotajiem 4. Meklēšana- poga “meklēt”(meklēt turnīrus). 5. Notīrīšana-poga “notīrīt”(notīrīt atrastos turnīrus).	
Apstrāde	

1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atgriezts saraksts ar turnīriem kuru nosaukums vai komandas nosaukums satur atslēgvārdu un/vai datums ir norādītajās robežās(Sākuma datums-Beigu datums).
Kļūdu paziņojumi
1.Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.39 tabula *Apskatīt ziņas*

Nosaukums	Apskatīt ziņas
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators, lietotājs un neregistrēts lietotājs varētu apskatīt visus sistēmā esošās ziņas	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram, lietotājam un neregistrētam lietotājam nospiežot pogu “ziņas”.	
Ievade	
-	
Apstrāde	
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.	
Izvade	
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu ziņu sarakstu.	

Kļūdu paziņojumi
1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.40 tabula *Apskatīt ziņas datus*

Nosaukums	Apskatīt ziņu datus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators, lietotājs un neregistrēts lietotājs varētu apskatīt atsevišķa ziņas datus
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram, lietotājam un neregistrētasm lietotājam noklikšķinot uz ziņas nosaukuma
Ievade	
	-
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	
	Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar ziņas datiem.
Kļūdu paziņojumi	
	1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

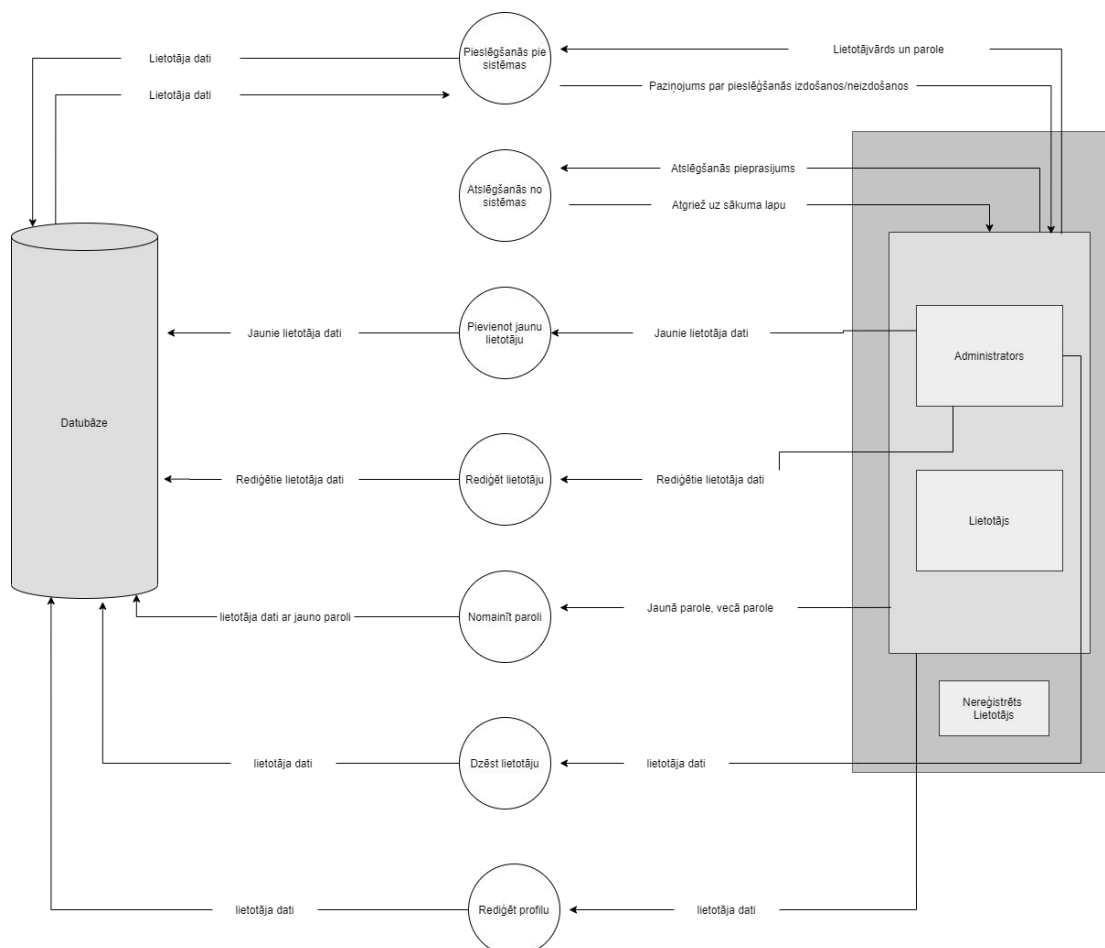
1.41 tabula *Meklēt ziņu*

Nosaukums	Meklēt ziņu
------------------	--------------------

Mērķis
Funkcija paredzēta, lai administrators, lietotājs un neregistrēts lietotājs varētu meklēt ziņu
Pieklūve
Pieklūve funkcijai ir administratoram, lietotājam un neregistrētam lietotājam aizpildot meklēšanas lauku un nospiežot pogu “meklēt”
Ievade
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atslēgvārds - Nav obligāts, 1-25 simbolu garumā. 2. Sākuma datums - Nav obligāts, izvēle no dotajiem 3. Beigu datums- Nav obligāts, izvēle no dotajiem 4. Meklēšana- poga “meklēt”(meklēt ziņas). 5. Notīrīšana-poga “notīrīt”(notīrīt atrastās ziņas).
Apstrāde
1. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atgriezts saraksts ar ziņām kuru nosaukums satur atslēgvārdu un/vai datums ir norādītajās robežās(Sākuma datums-Beigu datums).
Kļūdu paziņojumi
1.Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.3.4 Lietotāju modulis

Lietotāju modulis nodrošina, ka lietotāji spēj pievienoties sistēmai ar savu lietotājevārdu un paroli. Modulis arī nodrošina iespēju pievienot, dzēst vai rediģēt lietotāju, kā arī nomainīt paroli (skat. 1.5 attēlu).



1.5 attēls Datu plūsmas diagramma 2. līmenis-Lietotāju modulis

1.42 tabula Pieslēgšanās pie sistēmas

Nosaukums	<i>Pieslēgšanās pie sistēmas</i>
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu pieslēgties sistēmai	
Piekluve	

Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam aizpildot laukus lietotājvārds, parole un nospiežot pogu “pieslēgties”

Ievade

1. Lietotājvārds - Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem.
2. Parole- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem.
3. Pieslēgšanās poga “pieslēgties”

Apstrāde

1. Ja nav aizpildīts kāds no laukiem, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
2. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.
Kad ievadītie lauki atbilst visām iepriekšminētajām prasībām, tiek pārbaudīts, vai ievadītie dati atbilst kādam esošam kontam.
 1. Ja ievadītie dati sakrīt ar kādu kontu, lietotājs tajā tiek pieslēgts pie sistēmas
 2. Ja ievadītie dati nesakrīt ar nevienu no kontiem, tiek paziņots par kļūdu nr.3.

Izvade

Ja pieslēgšanās ir bijusi veiksmīga, lietotājs tiek atgriezts sākuma lapā un viņam ir pieejamas papildus funkcijas.

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Konts ar šādiem pieslēgšanās datiem neeksistē (Vai nu lietotājvārds vai parole ir nepareiza)!

1.43 tabula *Atslēgšanās no sistēmas*

Nosaukums	Atslēgšanās no sistēmas
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators un lietotājs varētu atslēgties no sistēmas	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam nospiežot pogu “atslēgties”	
Ievade	
1. Atslēgties no sistēmas, poga “Atslēgties”	
Apstrāde	
Pēc pogas “Atslēgties” nospiešanas tiek iziets no lietotāja konta	
Izvade	
Lietotājs tiek atgriezts sākuma lapā un papildus funkcijas vairāk nav pieejamas	
Kļūdu paziņojumi	

1.44 tabula *Pievienot jaunu lietotāju*

Nosaukums	Pievienot jaunu lietotāju
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators varētu pievienot jaunu lietotāju	
Pieklūve	

Pieklūve funkcijai ir administratoram

Ievade

1. Lietotājevārds - 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
2. Vārds-Obligāts, 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
3. Uzvārds-Obligāts, 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem.
4. Vecums-Nav obligāts, vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā
5. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš
6. Epasts- Nav obligāts
7. Loma-Obligāts, izvēle no dotajām iespējām.
8. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts
9. Parole- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem.
10. Atkārtota Parole- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem.
11. Saglabāt lietotāju, poga "Saglabāt"

Apstrāde

1. Pēc "Saglabāt" pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam.
2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1
3. Ja kāds no obligātajiem laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.
4. Ja parole nesakrīt ar atkāroto paroli, tad tiek paziņots par kļūdu nr.4.
5. Ja faila tips neatbilst atbilstošajam formātam, tad tiek paziņots par kļūdu

nr.3. 6. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.
Izvade
Ja lietotājs ir pievienots sekmīgi, tad parādās ziņojums “lietotājs pievienots veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aizpildiet šo lauku 2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām 3. Faila tips neatbilst paredzētajam formātam 4. Ievadītās paroles nesakrīt 5. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.45 tabula *Rediģēt lietotāju*

Nosaukums	Rediģēt lietotāju
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators varētu rediģēt jau pievienotus lietotājus
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram nospiežot pogu “rediģēt”, tiek atvērts uznirstošs logs ar formu, kas to aizpildot un nosūtot saglabās rediģētā lietotāja datus
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vārds-Obligāts, 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 2. Uzvārds-Obligāts, 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un

mazajiem burtiem.

3. Vecums- Nav obligāts, vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā
4. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš
5. Epasts- Nav obligāts
6. Loma-Obligāts, izvēle no dotajām iespējām.
7. Parole- nav obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem.
8. Atkārtota Parole- nav obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem.
9. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts
10. Saglabāt lietotāju, poga “Saglabāt”

Apstrāde

1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam.
2. Ja kāds no obligātajiem laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1
3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.
4. Ja faila tips neatbilst atbilstošajam formātam, tad tiek paziņots par kļūdu nr.3.
5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.
7. Ja parole nesakrīt ar atkāroto paroli, tad tiek paziņots par kļūdu nr.6.

Izvade

Ja lietotājs ir rediģēts sekmīgi, tad parādās ziņojums “lietotājs rediģēts veiksmīgi”

Kļūdu paziņojumi

1. Aizpildiet šo lauku
2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām
3. Faila tips neatbils paredzētajam formātam
4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz
6. Ievadītās paroles nesakrīt

1.46 tabula **Dzēst lietotāju**

Nosaukums	Dzēst lietotāju
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators varētu izdzēst jau pievienotu lietotāju
Piekluve	
	Piekluve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “dzēst”, tiek atvērts uznirstošs logs ar jautājumu “vai vēlaties dzēst šo lietotāju?”
Ievade	
	1. Dzēst spēlētāju, poga “dzēst”.
Apstrāde	
	1. Ja rodas kļūda dzēšot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade	
	Ja lietotājs ir izdzēst sekmīgi, tad parādās ziņojums “lietotājs izdzēsts veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi	
	1. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

Nosaukums	Rediģēt profilu
Mērķis	
Funkcija paredzēta, lai administrators vai lietotājs varētu rediģēt savus profila datus	
Pieklūve	
Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam	
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vārds- Obligāts, 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 2. Uzvārds -Obligāts, 2-25 simbolu garumā, sastāv tikai no lielajiem un mazajiem burtiem. 3. Vecums- Nav Obligāts, vecums, sastāv tikai cipariem 0-9 un ir 1-2 simbolu garumā 4. Telefons- Nav obligāts, telefona numurs sastāv tikai no cipariem 0-9 un ir 8-15 simbolus garš 5. Epasts- Nav obligāts 6. Bilde-Nav obligāts, .jpeg formāts 7. Saglabāt lietotāju, poga “Saglabāt”
Apstrāde	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam. 2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1 3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2. 4. Ja faila tips neatbilst atbilstošajam formātam, tad tiek paziņots par kļūdu

nr.3. 5. Ja rodas kļūda ierakstot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.4.
Izvade
Ja lietotājs ir rediģēts sekmīgi, tad parādās ziņojums “lietotājs rediģēts veiksmīgi”
Kļūdu paziņojumi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aizpildiet šo lauku 2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām 3. Faila tips neatbilst paredzētajam formātam 4. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.48 tabula Nomainīt paroli

Nosaukums	Nomainīt paroli
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators vai lietotājs varētu nomainīt paroli
Pieklūve	
	Pieklūve funkcijai ir administratoram un lietotājam
Ievade	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vecā parole- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem. 2. Jaunā parole- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem. 3. Atkārtota jaunā parole- Obligāts, 4-25 simbolu garumā, sastāv tikai no mazajiem lielajiem burtiem un cipariem. 4. Saglabāt paroli, poga “Saglabāt”

Apstrāde
<p>1. Pēc “Saglabāt” pogas nospiešanas, tiek pārbaudīti visi obligātie lauki. Tiek pārbaudīts, vai visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši norādītajam datu tipam un tā lielumam.</p> <p>2. Ja kāds no laukiem ir atstāts tukšs, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.1</p> <p>3. Ja kāds no laukiem ir aizpildīts neatbilstoši datu tipam vai lielumam, tad pie atbilstošā lauka tiek paziņots par kļūdu nr.2.</p> <p>4. Ja vecā parole neatbilst lietotāja parolei sistēmā, tiek paziņots par kļūdu nr.3.</p> <p>5. Ja jaunā un atkārtota jaunā parole nesakrīt, tiek paziņots par kļūdu nr.4.</p>
Izvade
Ja parole ir nomainīta sekmīgi, tad parādās ziņojums “parole nomainīta”
Kļūdu paziņojumi
<p>1. Aizpildiet šo lauku</p> <p>2. Aizpildiet lauku atbilstoši prasībām</p> <p>3. Nepareiza vecā parole</p> <p>4. Jaunā un atkārtota jaunā parole nesakrīt</p>

1.49 tabula Apskatīt lietotājus

Nosaukums	Apskatīt lietotājus
Mērķis	
	Funkcija paredzēta, lai administrators, varētu apskatīt visus sistēmā esošos lietotājus.
Piekluve	

Pieklūve funkcijai ir administratoram, nospiežot pogu “lietotāji”.
Ievade
-
Apstrāde
2. Ja rodas kļūda meklējot informāciju datubāzē, tiek paziņots par kļūdu nr.1.
Izvade
Ja meklēšana ir sekmīga, tad tiek atvērts jauns logs ar visu lietotāju sarakstu.
Kļūdu paziņojumi
2. Radusies kļūda meģiniet vēlreiz

1.4 Nefunkcionālās prasības

1.4.1 Veiktspējas prasības

Sistēmai jānodrošina iespēja vienlaikus apkalpot līdz 100 aktīviem lietotājiem un 500 reģistrētiem lietotājiem. Darbību izpildes laiks 95% gadījumu nedrīkst pārsniegt 1 sekundi.

1.4.2 Izmantojamība

Sistēmai jābūt pieejamai lietotājiem 24 stundas diennaktī, 7 dienas nedēļā, izņemot sistēmas apkalpei un atjaunināšanai paredzēto laiku. Ja sistēmai konstatēta kļūda, kuras dēļ sistēmas darbība ir jāpārtrauc, sistēmas darba spēja ir jāatjauno nedēļas laikā.

1.4.3 Drošība

Lietotāju parolēm jābūt šifrētiem. Lietotāju dati netiek atklāti trešajām pusēm. Lietotāja personīgo datu apskate pieejama tikai pašam lietotājam un administratoriem. Katrai lietotāju grupai ir noteiktas funkcijas, kuras drīkst izpildīt. Datu bāzei ir jābūt nodrošinātai aizsardzībai pret ļaunprātīgiem SQL injekcijas uzbrukumiem.

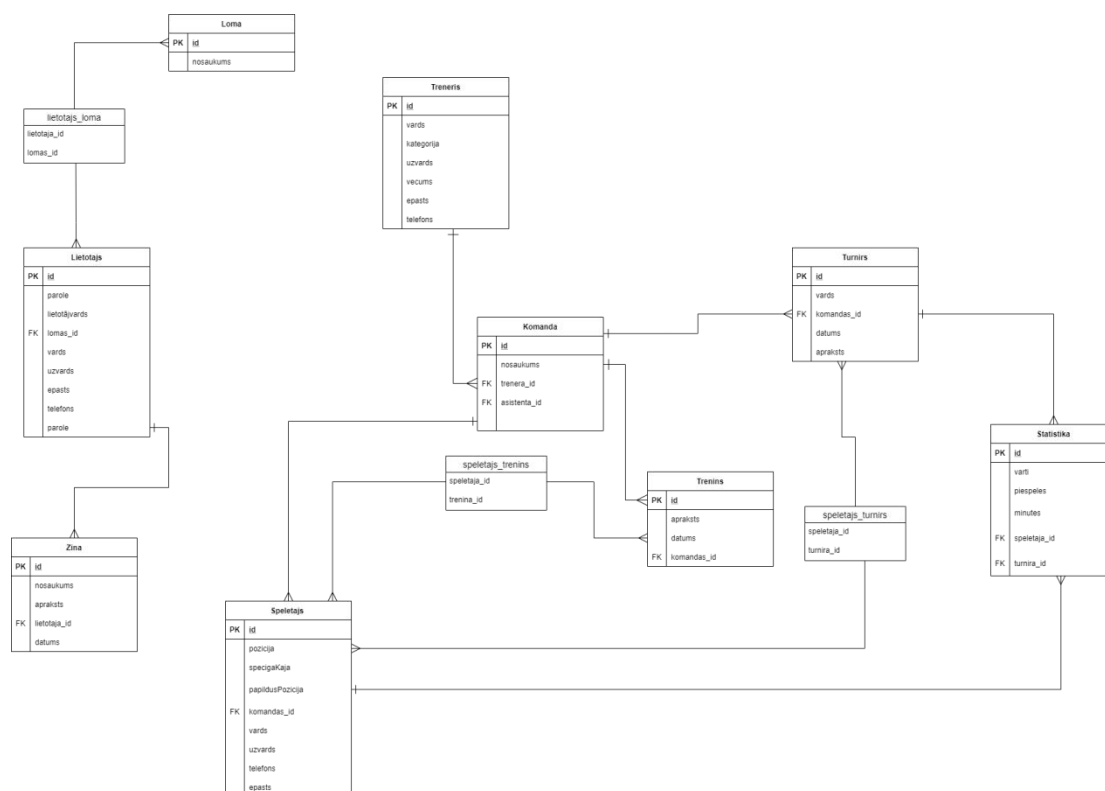
1.4.4 Uzturamība

Sistēmas galvenajai atjaunināšanai un restartēšanai paredzēts pus stundu garš periods, kurš norisinās vienreiz nedēļā, naktī no svētdienas uz pirmdienu. Sistēmai jādarbojas 99% no visa darbošanās laika. Sistēmas darbu nedrīkst pārtraukt uz laiku, kas ilgāks par 90 minūtēm nedēļā, jeb 360 minūtēm mēnesī.

2. DATUBĀZES PROJEKTĒJUMS

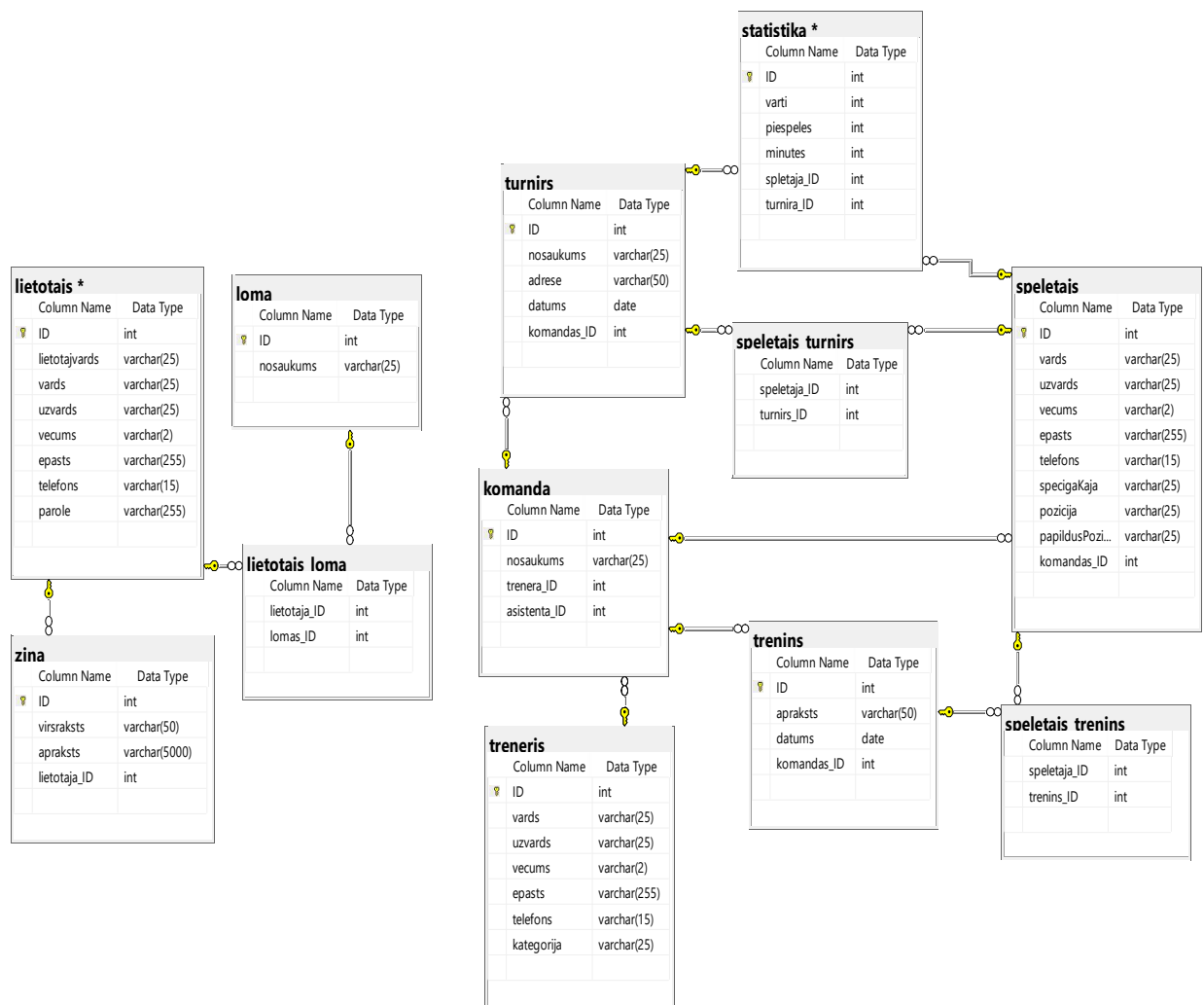
Datubāzes projektējums sastāv no datubāzes konceptuālā modeļa (skat. 1.1 attēlu), datubāzes loģiskā modeļa (skat. 2.1 attēu) un datubāzes fiziskā modeļa (skat. 2.2 attēlu).

2.1 Datubāzes loģiskais modelis



2.1 attēls Datu bāzes loģiskais modelis

2.2 Datubāzes fiziskais modelis



2.2 attēls Datu bāzes fiziskais modelis

2.3 Datu bāzes tabulu projektējums

2.3.1 Tabula “Lietotajs”

Tabula lietotāju glabāšanai.

2.1 tabula Tabula “Lietotajs”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Lietotajvards	varchar(25)	NOT NULL	Lietotāja lietotājvārds
Vards	varchar(25)	NOT NULL	Lietotāja vārds
Uzvards	varchar(25)	NOT NULL	Lietotāja uzvārds
Vecums	varchar(2)	NULL	Lietotāja vecums
Epasts	varchar(255)	NULL	Lietotāja epasts
Telefons	varchar(15)	NULL	Lietotāja tālruna numrs
Parole	varchar(255)	NOT NULL	Lietotāja parole Šifrētā stāvoklī

2.3.2 Tabula “Loma”

Tabula lomu glabāšanai.

2.2 tabula Tabula “Loma”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Nosaukums	varchar(25)	NOT NULL	Lomas nosaukums

2.3.3 Tabula “Lietotajs_Loma”

Starptabula lietotāju un lomas relācijas glabāšanai.

2.3 tabula Tabula ”Lietotājs_Loma”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
Lomas_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Loma	Tabulas “Loma” identifikātors
Lietotāja_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Lietotajs	Tabulas “Lietotajs” identifikātors

2.3.4 Tabula “Zina”

Tabula ziņu glabāšanai.

2.4 tabula Tabula ”Zina”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Virsraksts	varchar(50)	NOT NULL	Ziņas virsraksts
Apraksts	varchar(5000)	NOT NULL	Ziņas teksts
Datums	DATETIME	NOT NULL	Ziņas izveides datums
Lietotāja_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Lietotajs	Tabulas “Lietotājs” identifikātors

2.3.5 Tabula “Turnirs”

Tabula turnīra informācijas glabāšanai.

2.5 tabula Tabula ”Turnirs”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
---------	------	------------------	----------

ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Nosaukums	varchar(25)	NOT NULL	Turnīra nosaukums
Adrese	varchar(50)	NOT NULL	Turnīra adrese
Datums	DATETIME	NOT NULL	Turnīra notikšanas datums
Komadas_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Komanda	Tabulas "Komanda" identifikātors

2.3.6 Tabula "Komanda"

Tabula komandas informācijas glabāšanai.

2.6 tabula **Tabula "Komanda"**

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Nosaukums	varchar(25)	NOT NULL	Komandas nosaukums
Trenera_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Treneris	Tabulas "Treneris" identifikātors
Asistents_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Treneris	Tabulas "Treneris" identifikātors

2.3.7 Tabula "Treneris"

Tabula treneru glabāšanai.

2.7 tabula **Tabula "Treneris"**

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
---------	------	------------------	----------

ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Vards	varchar(25)	NOT NULL	Trenera vārds
Uzvards	varchar(25)	NOT NULL	Trenera uzvārds
Vecums	varchar(2)	NULL	Trenera vecums
Epasts	varchar(255)	NULL	Trenera epasts
Telefons	varchar(15)	NULL	Trenera tālruņa numrs
Kategorija	varchar(25)	NOT NULL	Trenera trenēšanas līmeņa kategorija

2.3.8 Tabula “Speletajs”

Tabula spēlētāju glabāšanai.

2.8 tabula Tabula ”Speletajs”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Vards	varchar(25)	NOT NULL	Spēlētāja vārds
Uzvards	varchar(25)	NOT NULL	Spēlētāja uzvārds
Vecums	varchar(2)	NULL	Spēlētāja vecums
Epasts	varchar(255)	NULL	Spēlētāja epasts
Telefons	varchar(15)	NULL	Spēlētāja tālruņa numrs
SpecigaKaja	varchar(25)	NOT NULL	Spēlētāja spēcīgā kāja
Pozicija	varchar(25)	NOT NULL	Spēlētāja pozīcija
papildusPozicija	varchar(25)	NOT NULL	Spēlētāja papildus pozīcija
Komadas_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES	Tabulas “Komanda”

		Komanda	identifikātors
--	--	---------	----------------

2.3.9 Tabula “Trenins”

Tabula treniņa informācijas glabāšanai.

2.9 tabula Tabula ”Trenins”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Apraksts	varchar(50)	NOT NULL	Komandas nosaukums
Datums	DATETIME	NOT NULL	Treniņa notikšanas datums
Komadas_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Komanda	Tabulas “Komanda” identifikators

2.3.10 Tabula “Statistika”

Tabula statistikas glabāšanai.

2.10 tabula Tabula ”Treniņš”

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
ID	INT(11)	NOT NULL IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY	Unikāls identifikators
Varti	INT(11)	NULL	Spēlētāja gūtie varti turnīra
Piespeles	INT(11)	NULL	Spēlētāja atdotās piespēles turnīrā
Minutes	INT(11)	NULL	Spēlētāja nospēlētās minūtes turnīrā
Speletaja_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Komanda	Tabulas “Speletajs” identifikators

Turnira_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Turnirs	Tabulas "Turnirs" identifikātors
------------	---------	--------------------------------------	-------------------------------------

2.3.11 Tabula "Speletajs_Turnirs"

Starptabula spēlētāja un turnīra relācijas glabāšanai.

2.11 tabula **Tabula "Speletajs_Turnirs"**

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
Speletaja_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Speletajs	Tabulas "Speletajs" identifikātors
Turnirs_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Turnirs	Tabulas "Turnirs" identifikātors

2.3.12 Tabula "Speletajs_Trenins"

Starptabula spēlētāja un treniņa relācijas glabāšanai.

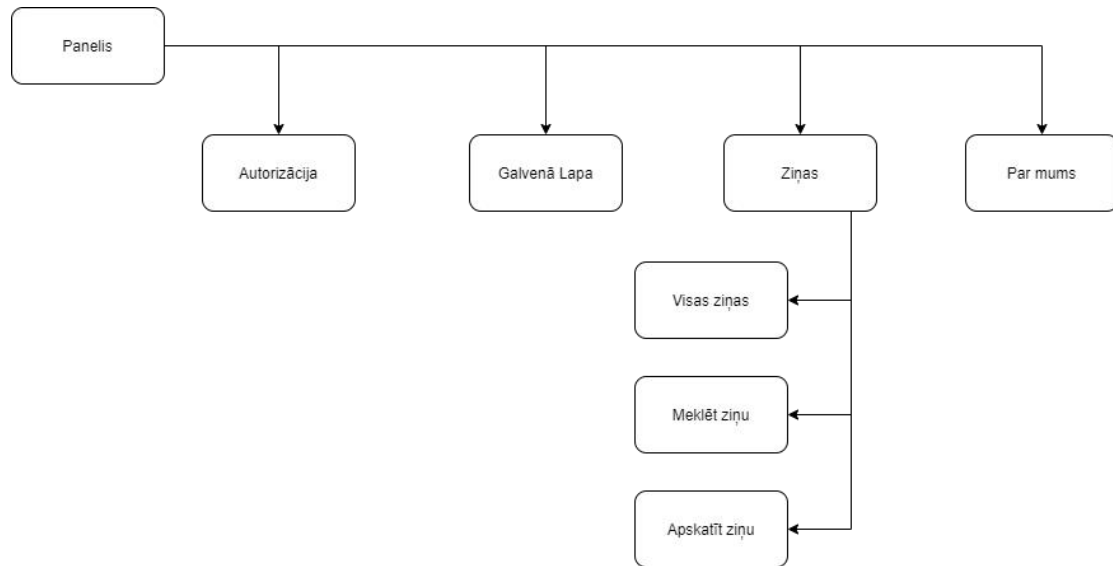
2.12 tabula **Tabula "Speletajs_Trenins"**

Kolonna	Tips	Cita informācija	Apraksts
Speletaja_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Speletajs	Tabulas "Speletajs" identifikātors
Trenina_ID	INT(11)	FOREIGN KEY REFERENCES Trenins	Tabulas "Trenins" identifikātors

3. PROGRAMMATŪRAS PROJEKTĒJUMA APRAKSTS

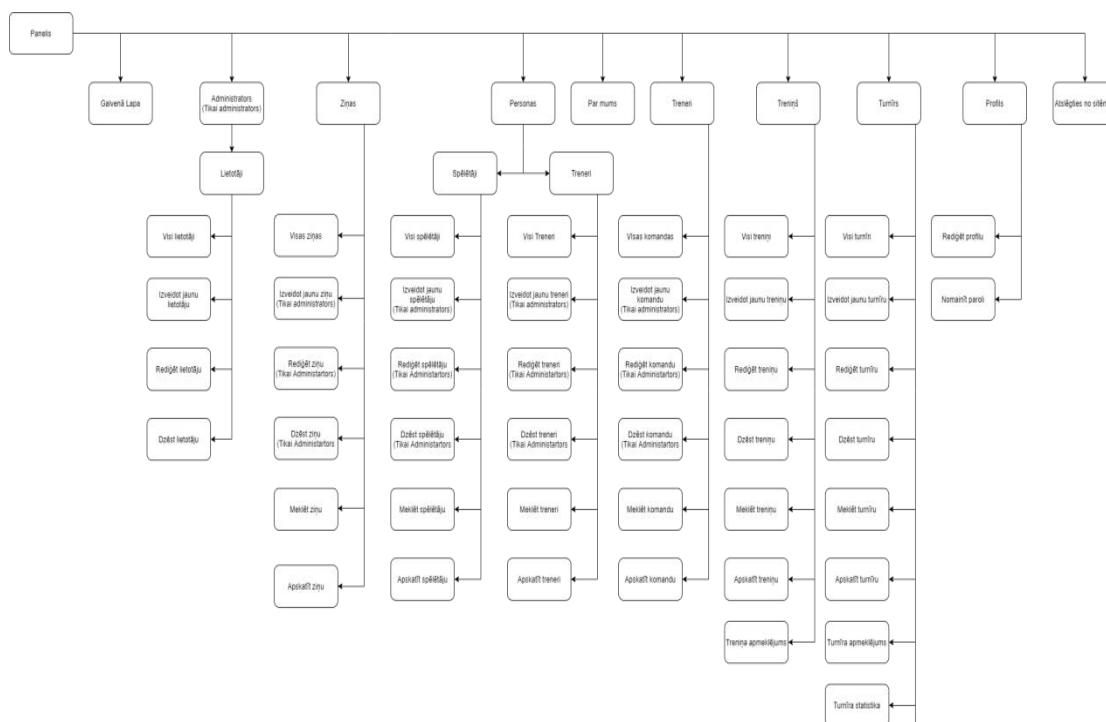
3.1 Programmatūras funkciju projektējuma diagrammas

Redzamās saskarņu dialogu diagrammas attēlo savstarpējo pāreju veidošanos starp tālāk redzamajām saskarnēm futbola kluba datu uzskaites sistēmā.



3.1 attēls Saskaņņu navigācijas projektējums(neregistrēts lietotājs)

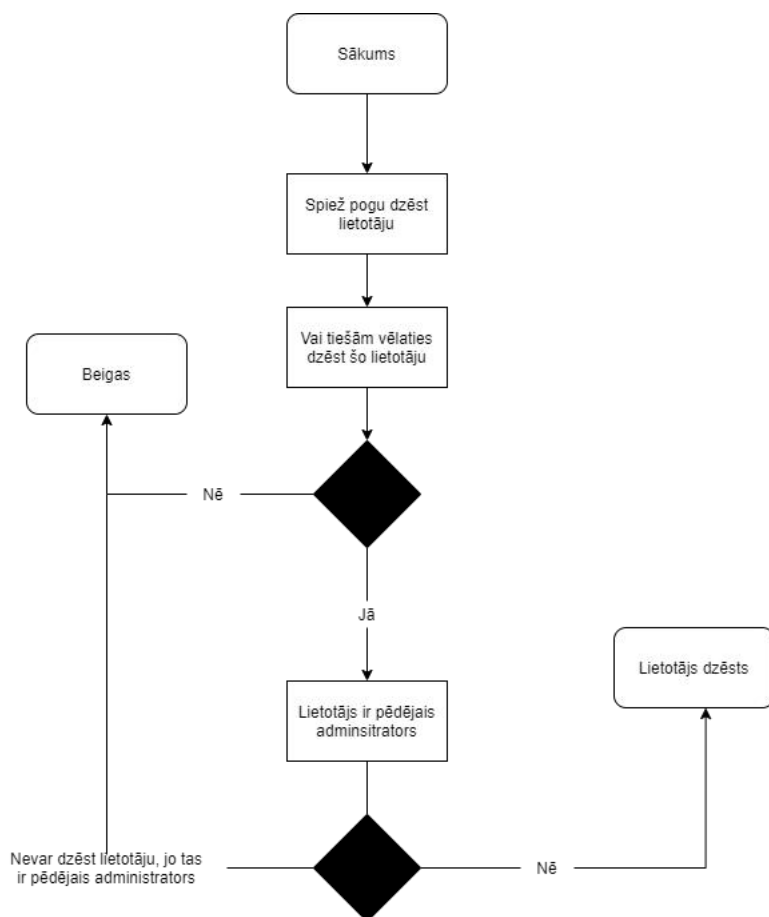
Visiem sistēmas lietotājiem ir pieejamas pamat funkcijas: “galvenās” un “par mums” lapu apskate, kā arī visiem lietotājiem ir pieejama “ziņu” lapa, ar ierobežotu funkcionalitāti, kas ļauj apskatīt un meklēt visas ziņas (skat. 3.1 attēlu)



3.2 attēls Saskaņņu navigācijas projektējums(reģistrēts lietotājs)

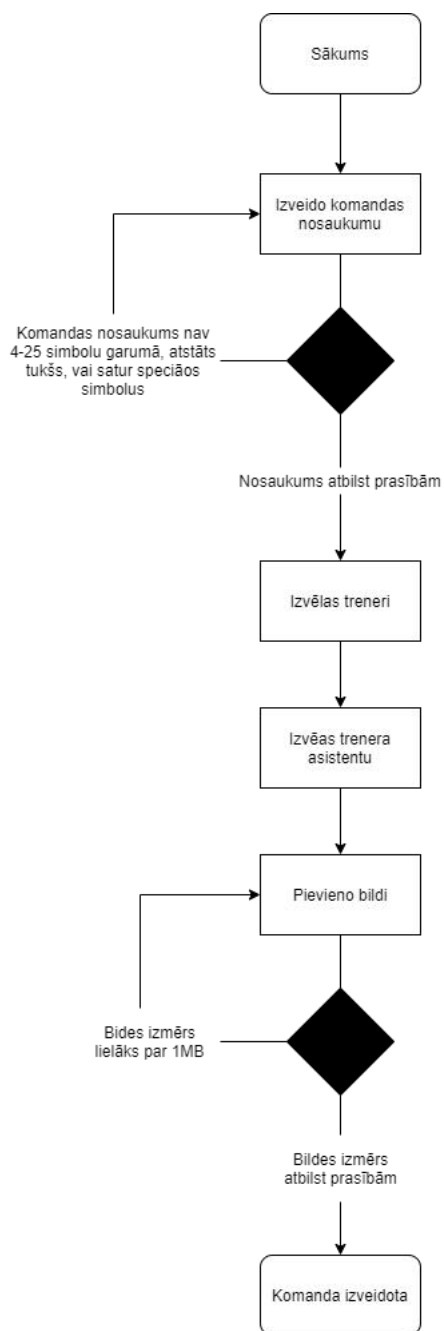
Kad lietotājs autorizējas sistēmā, tad atkarībā no lietotāja lomas, tam paveras papildus iespējas(skat. 3.2 attēlu) .

Lietotāja dzēšanas funkcija ir pieejam tikai lietotnes administratoram. Lai dzēstu lietotāju administratoram, visu lietotāju sarakstā jānospiež poga dzēst pretīm lietotājam kuru viņš vēlas dzēst. Tālāk parādīsies uznirstošs logs, ar jautājumu vai administrators tiešām vēlas dzēst attiecīgo lietotāju. Ja tiek nospiesta poga dzēst, tad datubāzē tiek pārbaudīts vai lietotājs nav vienīgais administrators, ja nav, tad lietotājs tiek dzēsts. Ja dzēšamais lietotājs ir vienīgais administrators, tad lietotājs netiks dzēsts un tiks atgriezts kļūdas paziņojums (skat. 3.3 attēlu).



3.3 attēls Lietotāja dzēšana

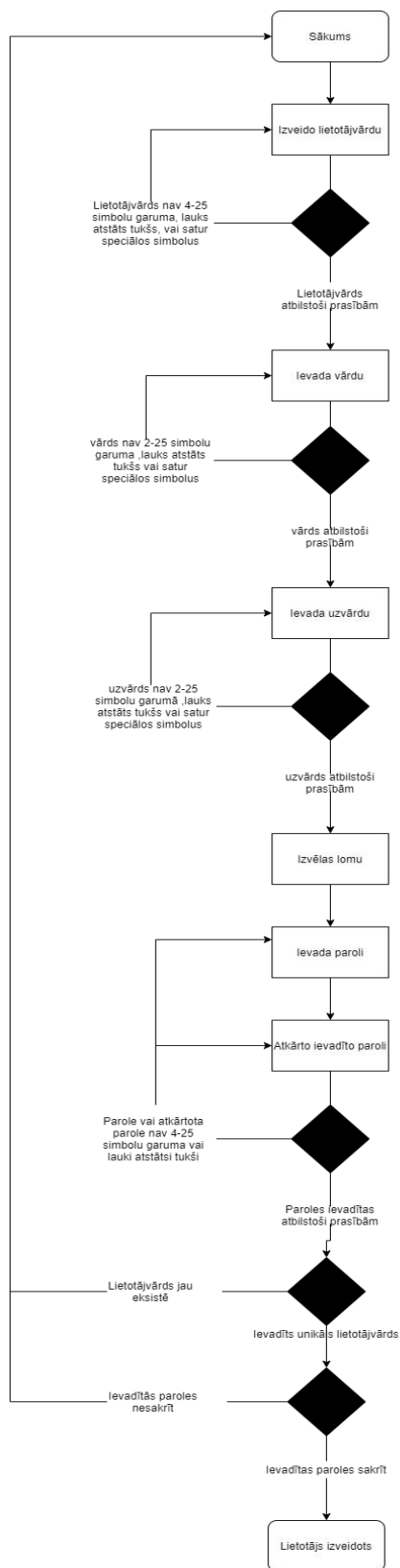
Komandas izveidošanas funkcija ir pieejam visiem reģistrētajiem lietotājiem. Lai pievienotu komandu jānospiež uz pogas pievienot komandu, tad parādās uznirstošs logs ar formu kuru jāaizpilda. Sākumā jāievada komandas nosaukums, kuram jābūt 4-25 simbolu garumā, pēc tam jāizvēlas komandas treneris un un trenera asistents no dotajām izvēlēm, beigās augšupjāielādē komandas bilde, kas nedrīkst būt leilāka par 1 mbit. Ja komandas nosaukums ievadīts neatbilstoši prasībām vai atstāts tukšs, tad parādās kļūdas paziņojums, ja augšupielādējamais fails ir lielāks par 1 MB, tad parādās uznirstošs logs ar kļūdas paziņojumu. Ja viss tiek ievadīts atbilstoši prasībām, tad komanda tiek izveidota un tiek atgriezts izveidošanas paziņojums (skat. 3.4 attēlu).



3.4 attēls Pievienot komandu

Lietotāja izveidošanas funkcija pieejama tikai administratoram. Lai izveidotu lietotāju, administratoram nepieciešams aizpildīt formu, lietotāju lapā. Lai formu nosūtītu, visiem obligātajiem laukiem, lietotājvārds, vārds, uzvārds, parole un atkārtota parole, jābūt aizpildītiem atbilstoši prasībām. Kad tas ir izdarīts, tad nosūtot formu datubāzē tiek pārbaudīts vai ievadītais lietotājvārds jau neeksistē. Ja tāds lietotājvārds jau pastāv, tad tiek atgriezts kļūdas paziņojums. Ja lietotājvārds ir unikāls, tad tiek

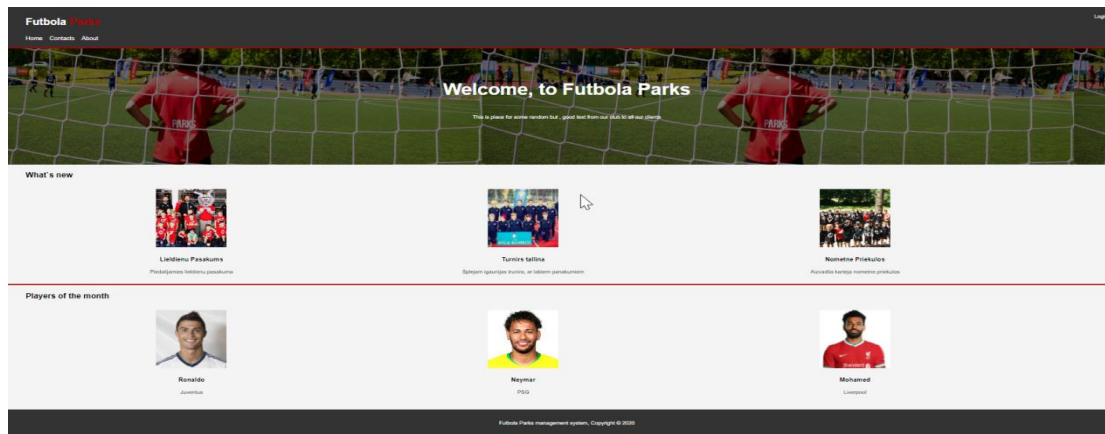
pārbaudīts vai ievadītās paroles sakrīt, ja nesakrīt tiek atgriezts kļūdas paziņojums. Ja paroles sakrīt tiek atgriezts lietotāja izveidošanas paziņojums. (skat. 3.5 attēlu).



3.5 attēls Pievienot lietotāju

3.2 Saskaņņu projektējums

3.2.1 Sākumlapa (neregistrēta lietotāja skats)



3.6 attēls Sākumlapa (neregistrēta lietotāja skats)

Attēlotajā saskarnē parādīta futbola kluba datu uzskaites sistēmas sākumlapa. Lapas augšējā daļā piejams izvēles panelis, kur visiem lietotājiem ir pieejamas četras izvēles iespējas.

Spiežot uz pogas “Home”(“Sākumlapa”) lietotājs tiek atgriezts uz sākumlapu.

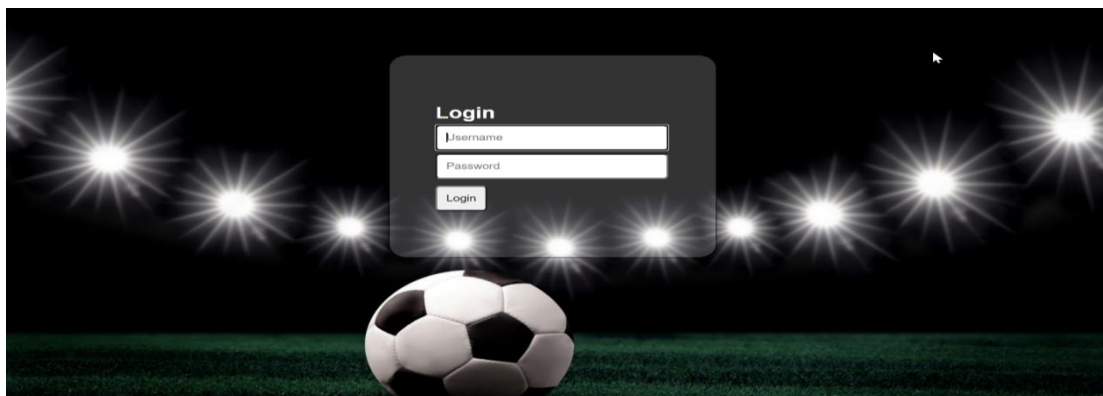
Spiežot uz pogas “Posts”(“Ziņas”), lietotājam tiek atvērta ziņu lapa(1.39 funkcija “Apskatīt ziņas”).

Spiežot uz pogas “About”(“Par mums”) lietotājam tiek atvērta lapa par mums.

Lapas augšējā labajā stūrī atrodas poga “LogIn”(“Pieslēgties”) uz kuras nospiežot lietotājam tiks atvērta pieslēgšanās lapa.

Lapas galvenajā daļā ir redzama visiem lietotājiem pieejamā informācija (skat. 3.6 attēlu).

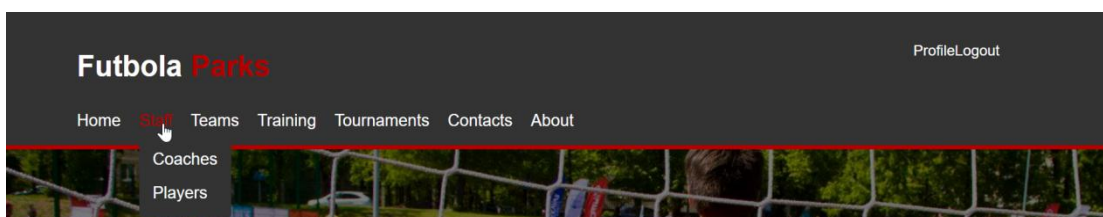
3.2.2 Pieslēgšanās lapa



3.7 attēls Pieslēgšanās lapa

Attēlotajā saskarnē parādīta futbola kluba datu uzskaites sistēmas pieslēgšanās lapai (1.42 funkcija “Pieslēgšanās pie sistēmas”). Lai pieslēgtos sistēmai ir jāievada reģistrēta lietotāja lietotājvārds un parole, un jāuzspiež uz pogas “Sign in” (“Pieslēgties”)(skat. 3.7 attēlu).

3.2.3 Sākulapa (lietotāja izvēlne)



3.8 attēls Sākulapa (lietotāja izvēlne)

Kad lietotājs ir pieslēdzies sistēmai un viņam ir piešķirta loma lietotājs, tad lietotājam izvēles panelī papildus taj pašai funkcionalitātei, kas ir neregistrētam lietotājam parādās papildus funkcionalitāte.

Uzejot uz pogas “Staff” (“Personāls”), parādās iespēja uzklikšķināt vēl uz divām pogām “Coaches” (1.27 funkcija “Apskatīt trenerus”), kas atvērš lapu treneri un “Players” (1.24 funkcija “Apskatīt spēlētājus”), kas atvērš lapu spēlētāji.

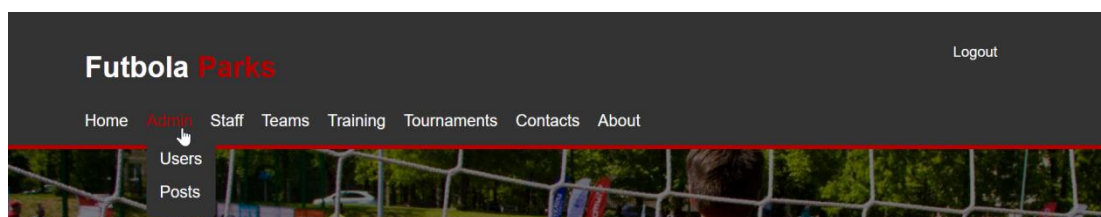
Uzklikšķinot uz pogas “Teams”(1.39 funkcija “Apskatīt komandas”), tiks atvērta lapa komandas.

Uzklikšķinot uz pogas “Tournaments”(1.36 funkcija “Apskatīt turnīrus”), tiks atvērta lapa turnīri.

Uzklīkšķinot uz pogas “Trainings”(1.33 funkcija “Apskatīt treniņus”), tiks atvērta lapa treniņi.

Labajā augšējā stūrī ir pieejamas divas pogas uzklīkšķinot uz “Log Out”(1.43 funkcija “Atslēgšanās no sistēmas”), lietotājs atslēgsies no sistēmas un tiks pāradresēts uz sākumlapu, bet uzklīkšķinot uz pogas “Profile”(1.47 funkcija “Rediģēt lietotāju”), lietotājam tiks atvērta profila lapa (skat. 3.8 attēlu).

3.2.4 Sākumlapa (administratora izvēlne)

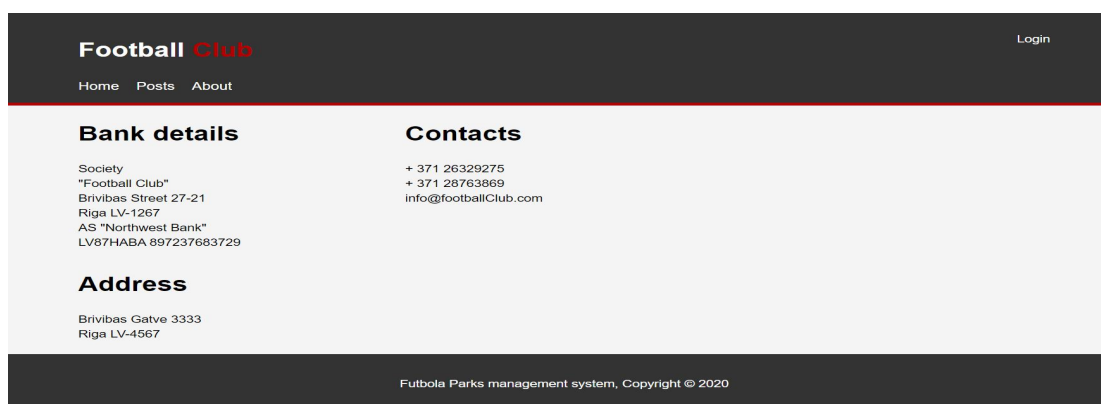


3.9 attēls Sākumlapa (administratora izvēlne)

Kad lietotājs ir pieslēdzies sistēmai un viņam ir piešķirta loma administrators, tad lietotājam izvēles panelī papildus taj pašai funkcionalitātei, kas ir neregistrētam lietotājam un lietotājam parādās papildus funkcionalitāte.

Uzejot uz pogas “Admin” (“Administrators”), parādās iespēja uzklīkšķināt vēl uz divām pogām “Users” (1.49 funkcija “Visi lietotāji”), kas atvērš lapu lietotāji un “Posts” (1.39 funkcija “Visas ziņas”), kas atvērš lapu ziņas (skat. 3.9 attēlu).

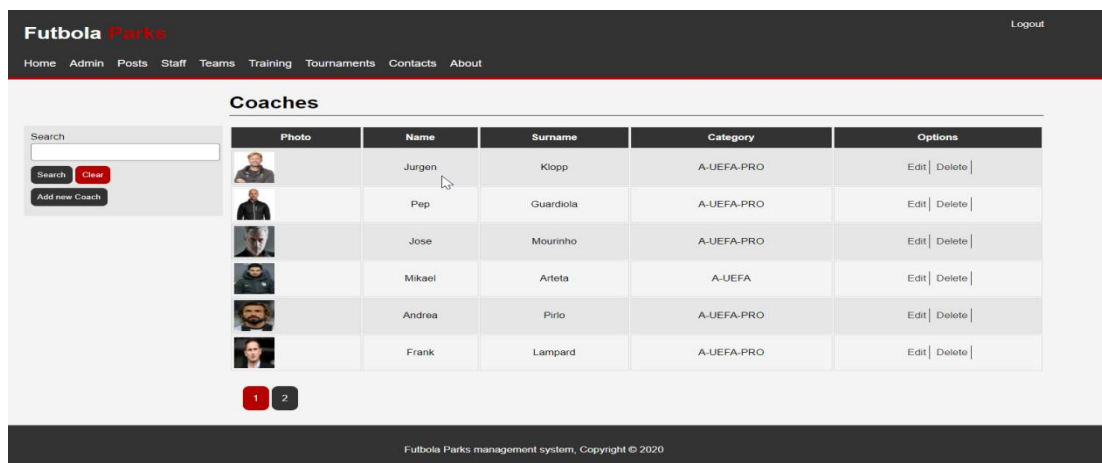
3.2.5 Par mums



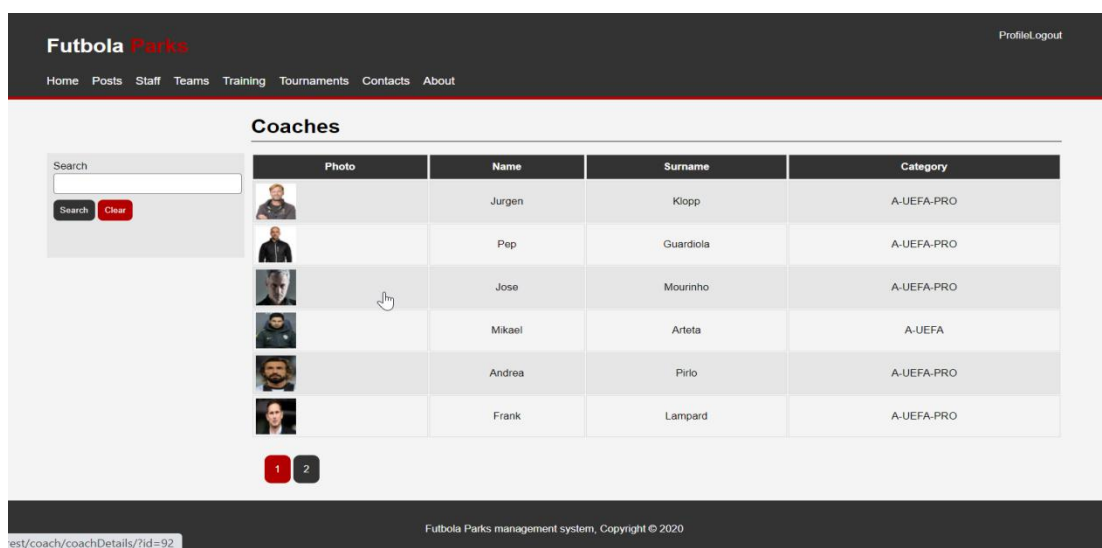
3.10 attēls Par mums

Noklikšķinot uz pogas “About”(“Par mums”), tiek atvērta lapa, ar kluba kontaktinformāciju.

3.2.6 Treneri



3.11 attēls Treneri (administratora skats)



3.12 attēls Treneri (lietotāja skats)

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas treneru lapa, ar atšķirīgām lietotāja lomām. Ja lietotājam ir loma “lietotājs”, tad viņam tiek parādīta lapa, kas satur sarakstu ar visiem treneriem un noklikšķinot uz trenera bildes vai vārda, atveras noklikšķinātā trenera datu lapa (1.28 funkcija “Apskatīt trenera datus”).

Papildus lietotājs kreisajā pusē var meklēt treneri aizpildot lauku “Search”(“meklēt”) un nospiežot pogu “Search”(1.29 funkcija “Meklēt treneri”), visu treneru saraksta vietā, parādīsies saraksts ar meklētajiem rezultātiem.(3.12 attēls)

Ja lietotājam ir loma ”administrators”, tad viņam ir pieejama tāda pati funkcionalitāte kā “lietotājam” un papildus parādas iespējas pievienot jaunu treneri nospiežot uz pogas “Add new coach”(1.6 funkcija “Pievienot jaunu treneri”), kā arī rediģēt treneri nospiežot uz pogas “Edit”(1.7 funkcija “Rediģēt treneri”) un izdzēst treneri nospiežot uz pogas “Delete”(1.8 funkcija “Dzēst treneri”).(3.11 attēls)

3.2.7 Pievienot jaunu treneri

3.13 attēls Pievienot jaunu treneri

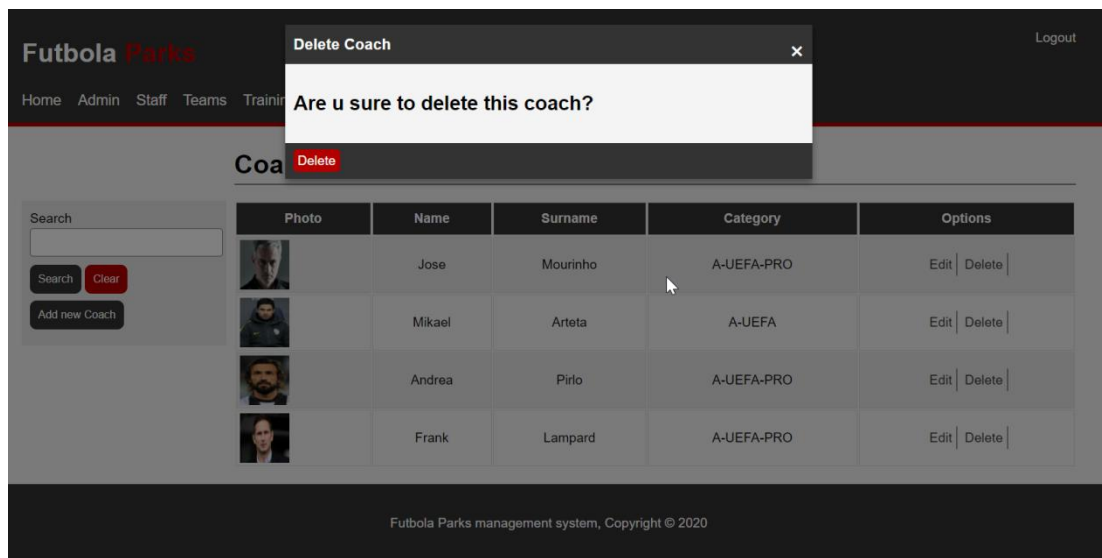
Noklikšķinot uz pogas “Add new Coach”(“Pievienot jaunu treneri”), tiek izsaukta 1.6 funkcija “Pievienot jaunu treneri”.

3.2.8 Rediģēt treneri

3.14 attēls Rediģēt treneri

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta *1.7 funkcija “Rediģēt treneri”*.

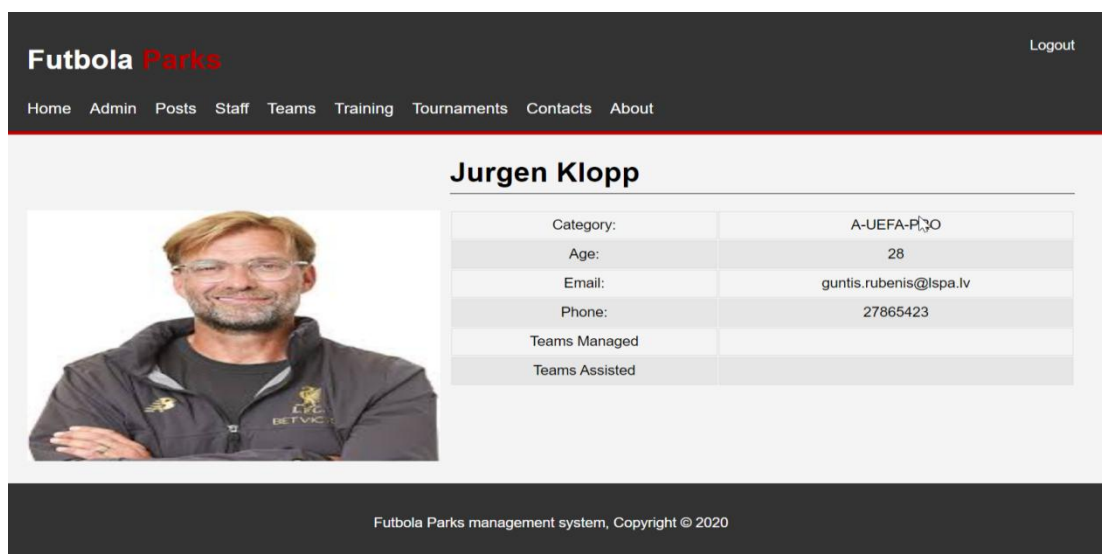
3.2.9 Dzēst treneri



3.15 attēls Dzēst treneri

Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta *1.8 funkcija “Dzēst treneri”*.

3.2.10 Apskatīt trenera datus



3.16 attēls Apskatīt trenera datus

Visu treneru sarakstā noklikšķinot uz bildes, vārda vai uzvārda tiek izsaukta 1.28 funkcija “Apskatīt trenera datus”.

3.2.11 Spēlētāji

The screenshot shows the 'Futbola Parks' admin interface. The top navigation bar includes 'Home', 'Admin', 'Staff', 'Teams', 'Training', 'Tournaments', 'Contacts', and 'About'. The main content area is titled 'Players' and features a search bar with 'Search' and 'Clear' buttons, and an 'Add new Player' button. Below the search bar is a table with the following data:

Picture	Name	Surname	Position	Options
	John	Stones	Defender	Edit Delete
	Lionel	Messi	Striker	Edit Delete
	Mohamed	Salah	Striker	Edit Delete
	N'golo	Kante	Midfielder	Edit Delete
	Giorgio	Vijnaldum	Midfielder	Edit Delete
	Alison	Becker	Goalkeeper	Edit Delete

3.17 attēls Spēlētāji (administrators skats)

The screenshot shows the 'Futbola Parks' user interface. The top navigation bar includes 'Home', 'Posts', 'Staff', 'Teams', 'Training', 'Tournaments', 'Contacts', and 'About'. The main content area is titled 'Players' and features a search bar with 'Search' and 'Clear' buttons. Below the search bar is a table with the following data:

Picture	Name	Surname	Position
	John	Stones	Defender
	Lionel	Messi	Striker
	Mohamed	Salah	Striker
	N'golo	Kante	Midfielder
	Giorgio	Vijnaldum	Midfielder
	Alison	Becker	Goalkeeper

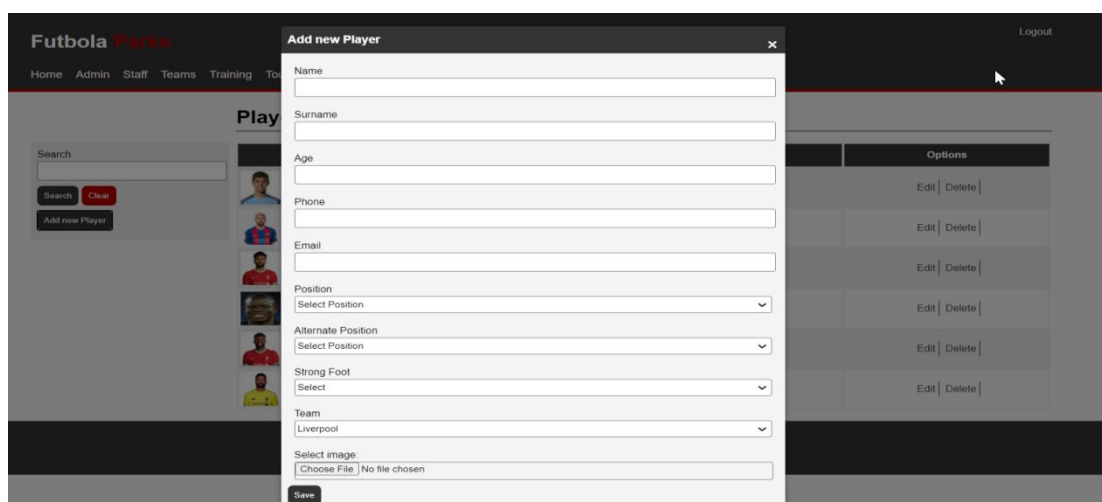
3.18 attēls Spēlētāji (lietotāja skats)

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas spēlētāju lapa, ar atšķirīgām lietotāja lomām. Ja lietotājam ir loma “lietotājs”, tad viņam tiek parādīta lapa, kas satur sarakstu ar visiem spēlētājiem un noklikšķinot uz spēlētāja bildes vai vārda, atveras noklikšķinātā spēlētāja datu lapa (1.25 funkcija “Apskatīt spēlētāja datus”).

Papildus lietotājs kreisajā pusē var meklēt spēlētāju aizpildot lauku “Search”(“meklēt”) un nospiežot pogu “Search”(1.26 funkcija “Meklēt spēlētāju”), visu spēlētāju saraksta vietā, parādīsies saraksts ar meklētajiem rezultātiem.(skat. 3.17 attēls)

Ja lietotājam ir loma ”administrators”, tad viņam ir pieejama tāda pati funkcionalitāte kā “lietotājam” un papildus parādas iespējas pievienot jaunu spēlētāju nospiežot uz pogas “Add new coach”(1.3 funkcija “Pievienot jaunu spēlētāju”), kā arī rediģēt spēlētāju nospiežot uz pogas “Edit”(1.4 funkcija “Rediģēt spēlētāju”) un izdzēst spēlētājum nospiežot uz pogas “Delete”(1.5 funkcija “Dzēst spēlētāju”).(skat. 3.18 attēls)

3.2.12 Pievienot jaunu spēlētāju

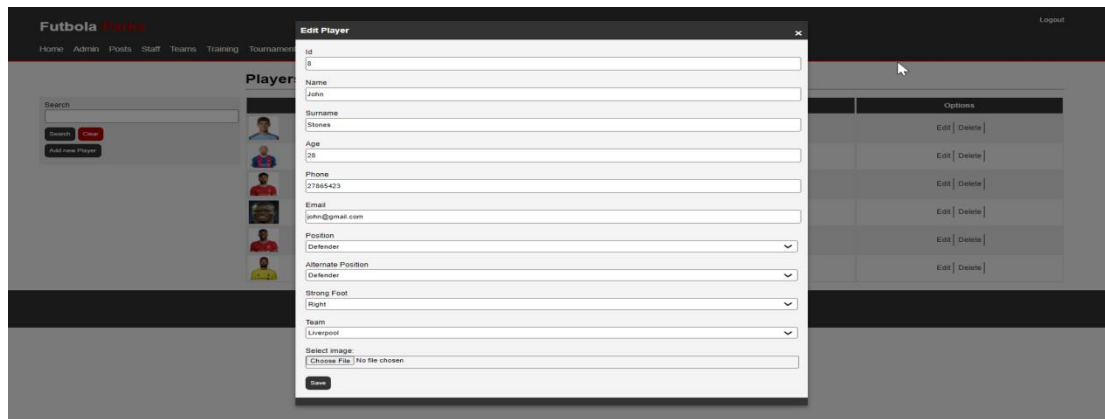


The screenshot shows a web application interface for 'Futbola Parks'. A modal window titled 'Add new Player' is open, displaying a form with the following fields: Name, Surname, Age, Phone, Email, Position (with a dropdown menu), Alternate Position (with a dropdown menu), Strong Foot (with a dropdown menu), Team (with a dropdown menu), and an image selection field with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text. A 'Save' button is located at the bottom of the form. In the background, the main page is visible, featuring a search bar, a 'Search' button, a 'Clear' button, and an 'Add new Player' button. A sidebar on the left shows a list of player avatars under the heading 'Play'. The top right corner of the page has a 'Logout' link.

3.19 attēls Pievienot jaunu spēlētāju

Noklikšķinot uz pogas “Add new Coach”(“Pievienot jaunu treneri”), tiek izsaukta 1.3 funkcija “Pievienot jaunu spēlētāju”.

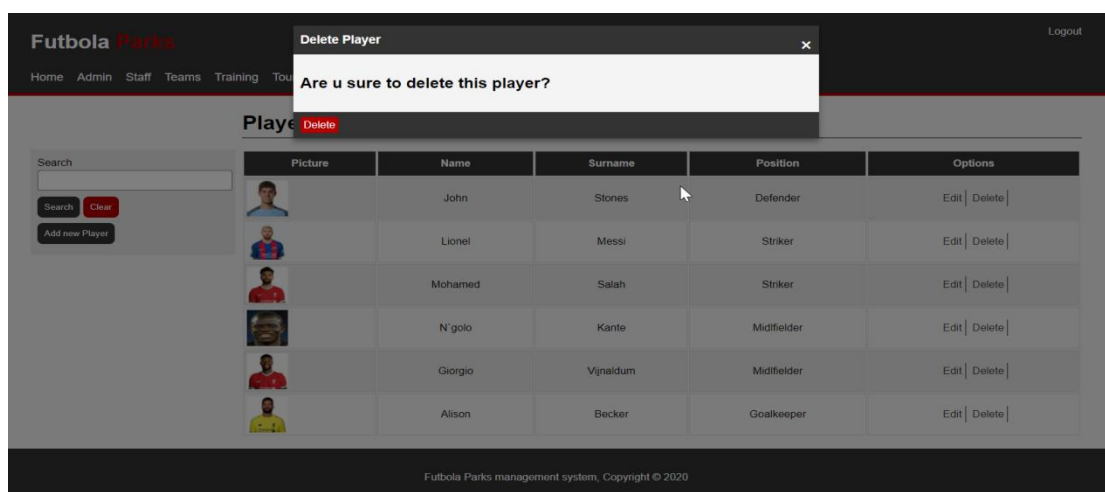
3.2.13 Rediģēt spēlētāju



3.20 attēls Rediģēt spēlētāju

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.4 funkcija “Rediģēt spēlētāju”.

3.2.14 Dzēst spēlētāju



3.21 attēls Dzēst spēlētāju

Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta 1.5 funkcija “Dzēst spēlētāju”.

3.2.15 Apskatīt spēlētāja datus

Futbola Parks Logout

Home Admin Posts Staff Teams Training Tournaments Contacts About

John Stones



Age:	28
Email:	john@gmail.com
Phone:	27865423
Team:	Liverpool
Position:	Defender
Alternate Position:	Defender
Strong foot:	Right
Trainings participated:	1

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.22 attēls Apskatīt spēlētāja datus

Visu spēlētāju sarakstā noklikšķinot uz spēlētāja bildes, vārda vai uzvārda tiek izsaukta 1.25 funkcija “Apskatīt spēlētāja datus”.

3.2.16 Komandas

Futbola Parks Logout


Home Admin Posts Staff Teams Training Tournaments Contacts About

Teams

Search


Search Clear

Add new Team



Liverpool

Edit Delete

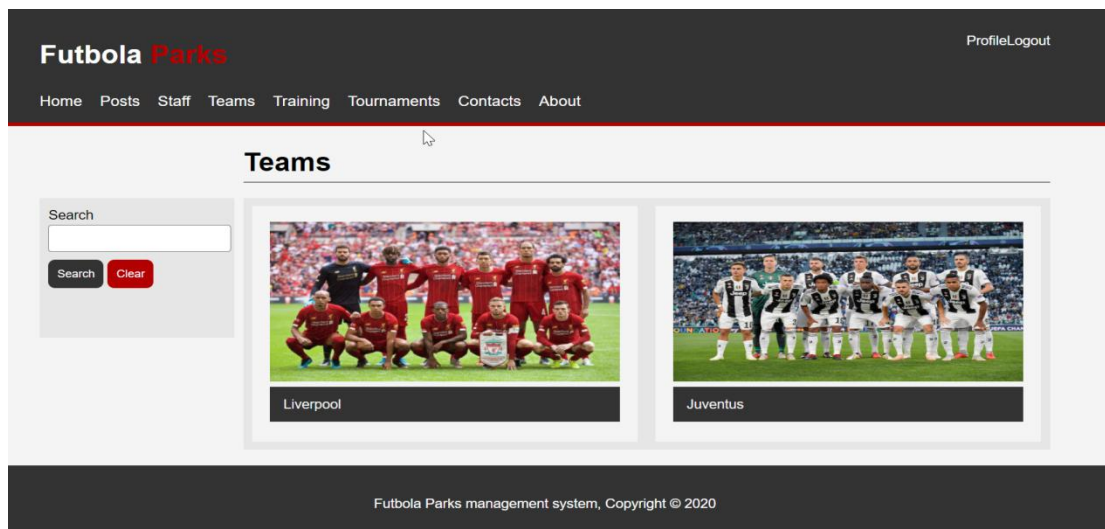


Juventus

Edit Delete

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.23 attēls Komandas (administrators skats)



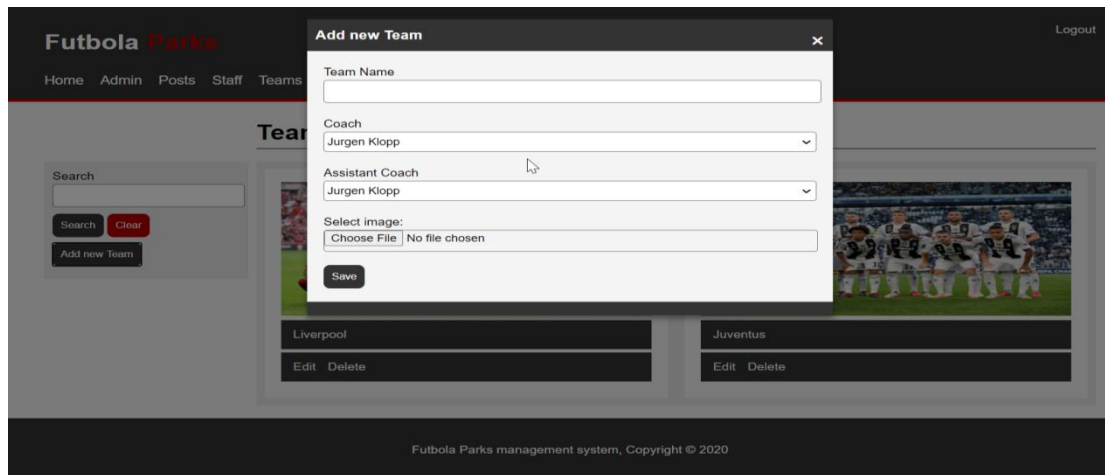
3.24 attēls Komandas (lietotāja skats)

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas komandu lapa, ar atšķirīgām lietotāja lomām. Ja lietotājam ir loma “lietotājs”, tad viņam tiek parādīta lapa, ar visām komandām un noklikšķinot uz komndas bildes vai nosaukuma, atveras noklikšķinātās komndas datu lapa (1.31 funkcija “Apskatīt komandas datus”).

Papildus lietotājs kreisajā pusē var meklēt komndas aizpildot lauku “Search”(“meklēt”) un nospiežot pogu “Search”(1.32 funkcija “Meklēt komandu”), visu komandu saraksta vietā, parādīsies saraksts ar meklētajiem rezultātiem.(3.24 attēls)

Ja lietotājam ir loma ”administrators”, tad viņam ir pieejama tāda pati funkcionalitāte kā “lietotājam” un papildus parādas iespējas pievienot jaunu komandu nospiežot uz pogas “Add new Team”(1.9 funkcija “Pievienot jaunu komandu”), kā arī rediģēt komandu nospiežot uz pogas “Edit”(1.10 funkcija “Rediģēt komandu”) un izdzēst komandu nospiežot uz pogas “Delete”(1.11 funkcija “Dzēst komandu”).(3.23 attēls)

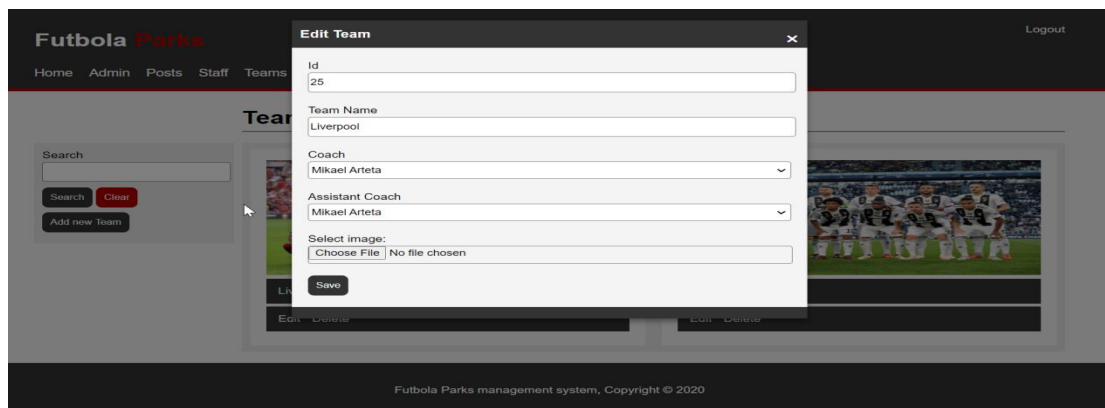
3.2.17 Pievienot jaunu komandu



3.25 attēls Pievienot jaunu komandu

Noklikšķinot uz pogas “Add new Team”(“Pievienot jaunu komandu”), tiek izsaukta 1.9 funkcija “Pievienot jaunu komandu”.

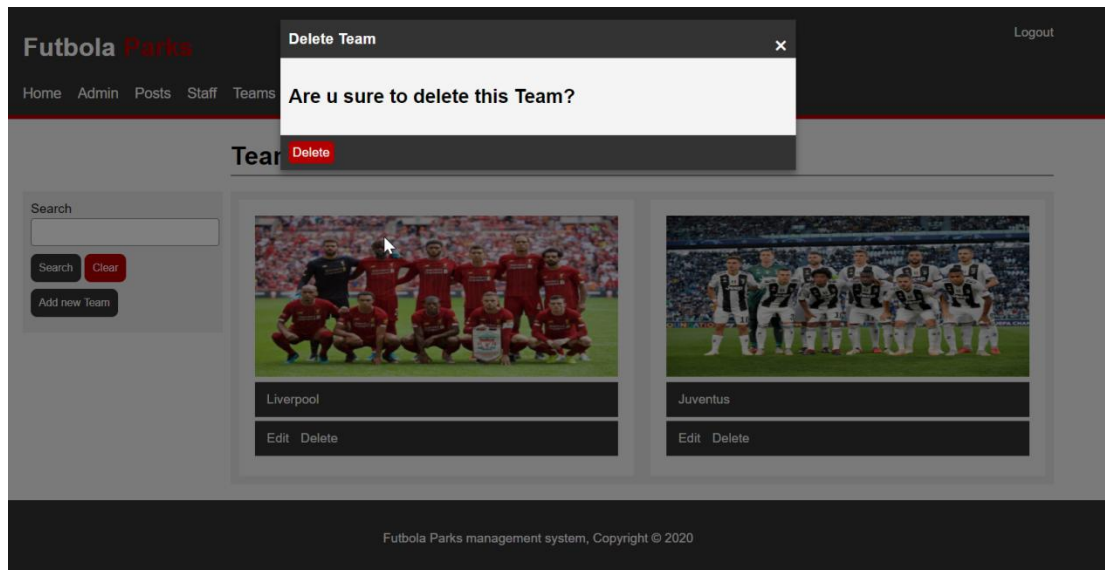
3.2.18 Rediģēt komandu



3.26 attēls Rediģēt komandu

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.10 funkcija “Rediģēt komandu”.

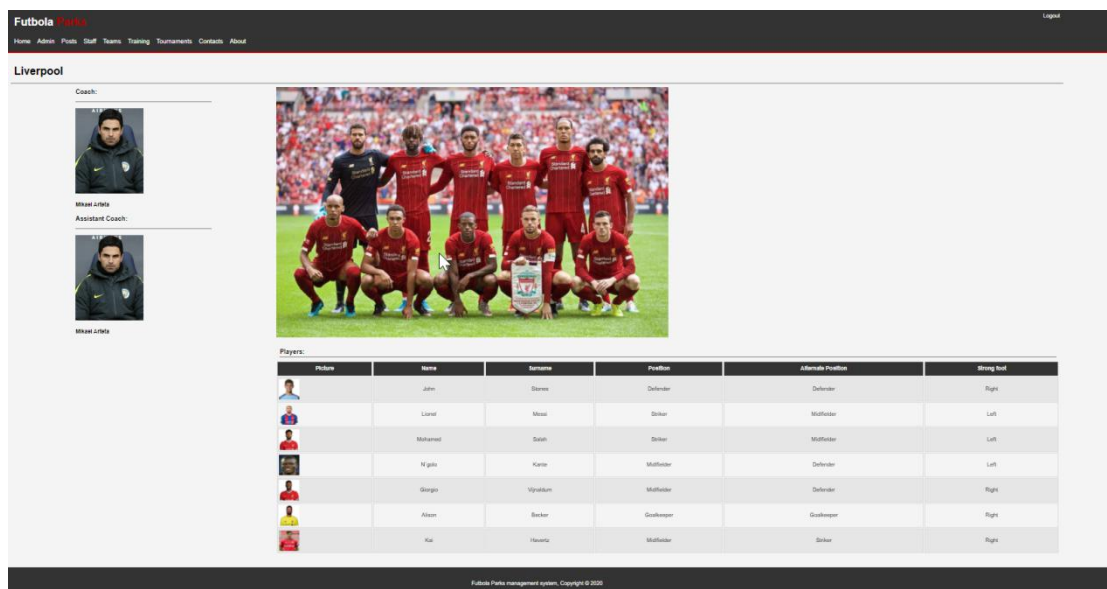
3.2.19 Dzēst komandu



3.27 attēls Dzēst komandu

Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta 1.11 funkcija “Dzēst komandu”.

3.2.20 Apskatīt komandas datus



3.28 attēls Apskatīt komandas datus

Visu komandu sarakstā noklikšķinot uz komandas bildes vai nosaukuma tiek izsaukta 1.31 funkcija “Apskatīt komandas datus”.

3.2.21 Treniņi

The screenshot shows the 'Futbola Parks' management system interface. The header includes the logo 'Futbola Parks' and a 'ProfileLogout' link. The navigation menu contains 'Home', 'Posts', 'Staff', 'Teams', 'Training', 'Tournaments', 'Contacts', and 'About'. The main section is titled 'Trainings' and features a search bar with 'Search' and 'Clear' buttons, and an 'Add new Training' button. Below the search bar is a table with the following data:

Team	Description	Date	Options		
Liverpool	Attacking, 3 vs 3, keeping ball 1 vs 1	2020-10-02 00:00:00.0	Edit	Attendance	Delete
Juventus	Attacking, 3 vs 3, keeping ball 1 vs 1	2020-11-11 00:00:00.0	Edit	Attendance	Delete

Below the table are pagination controls showing '1' and '2'.

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.29 attēls Treniņi

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas treniņu lapa abiem reģistrētajiem lietotājiem šajā lapā ir pieejama vienāda funkcionalitāte.

Noklikšķinot uz treniņa nosaukuma, atveras noklikšķinātā treniņa datu lapa (1.34 funkcija “Apskatīt treniņa datus”).

Papildus lietotājs kreisajā pusē var meklēt treniņu aizpildot lauku “Search”(“meklēt”) un nospiežot pogu “Search”(1.35 funkcija “Meklēt treniņu”), visu treniņu saraksta vietā, parādīsies saraksts ar meklētajiem rezultātiem.

Nospiežot uz pogas “Add new training”(1.12 funkcija “Pievienot jaunu treniņu”) lietotājs var pievienot jaunu treniņu, kā arī rediģēt treniņu nospiežot uz pogas “Edit”(1.13 funkcija “Rediģēt treniņu”) un izdzēst treniņu nospiežot uz pogas “Delete”(1.14 funkcija “Dzēst treniņu”).

Nospiežot uz pogas “Attendance”(1.15 funkcija “Treniņa apmeklējums”), atveras jauna lapa, kur lietotājam ir iespēja pievienot un rediģēt treniņa apmeklējumu (skat. 3.29 attēlu).

3.2.22 Pievienot jaunu treniņu

The screenshot shows the 'Add new Training' modal form. The form has the following fields and options:

- Description:** A text input field.
- Date:** A date input field with the placeholder 'mm/dd/yyyy' and a calendar icon.
- Team:** A dropdown menu with 'Liverpool' selected.
- Select file:** A file selection area with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.
- Save:** A button at the bottom of the modal.

The background shows the 'Futbola Parks' management system interface with a search bar and a list of training sessions. The footer of the page reads 'Futbola Parks management system, Copyright © 2020'.

3.30 attēls Pievienot jaunu treniņu

Noklikšķinot uz pogas “Add new Training”(“Pievienot jaunu treniņu”), tiek izsaukta 1.12 funkcija “Pievienot jaunu treniņu”.

3.2.23 Rediģēt Treniņu

The screenshot shows the 'Edit Training' modal form. The form has the following fields and options:

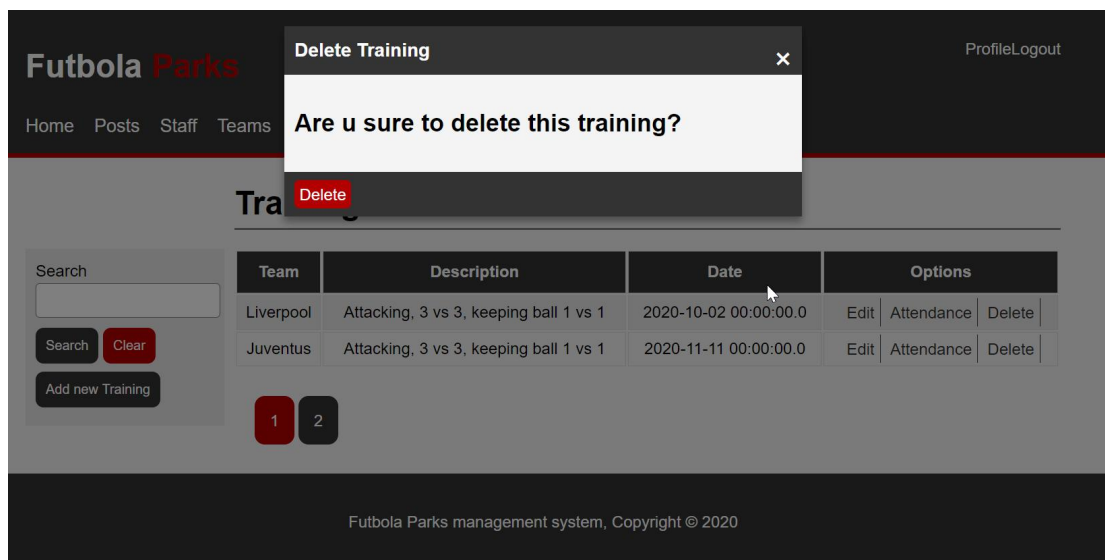
- Id:** A text input field containing the value '59'.
- Description:** A text input field containing the value 'Attacking, 3 vs 3, keeping ball 1 vs 1'.
- Date:** A date input field with the value '10/01/2020' and a calendar icon.
- Team:** A dropdown menu with 'Liverpool' selected.
- Select file:** A file selection area with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.
- Save:** A button at the bottom of the modal.

The background shows the 'Futbola Parks' management system interface with a search bar and a list of training sessions. The footer of the page reads 'Futbola Parks management system, Copyright © 2020'.

3.31 attēls Rediģēt treniņu

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.13 funkcija “Rediģēt treniņu”.

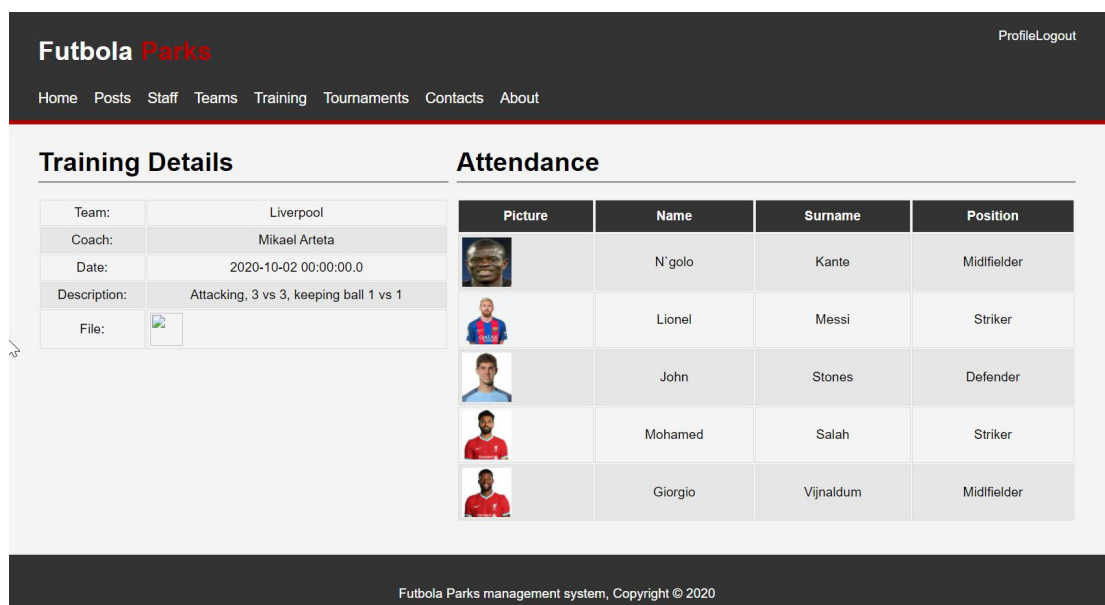
3.2.24 Dzēst treniņu



3.32 attēls Dzēst treniņu

Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta *1.14 funkcija “Dzēst treniņu”*.

3.2.25 Apskatīt treniņa datus



3.33 attēls Apskatīt treniņa datus

Visu treniņu sarakstā noklikšķinot uz treniņa nosaukuma tiek izsaukta *1.34 funkcija “Apskatīt treniņa datus”*.

3.2.26 Treņiņa apmeklējums

Futbola Parks ProfileLogout

Home Posts Staff Teams Training Tournaments Contacts About

Attendance

Name	Surname	Attended
Giorgio	Vijnaldum	<input checked="" type="checkbox"/>
Lionel	Messi	<input checked="" type="checkbox"/>
Mohamed	Salah	<input checked="" type="checkbox"/>
John	Stones	<input checked="" type="checkbox"/>
N'golo	Kante	<input checked="" type="checkbox"/>
Kai	Havertz	<input type="checkbox"/>
Alison	Becker	<input type="checkbox"/>

Save

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.34 attēls Treņiņa apmeklējums

Noklikšķinot uz pogas “Attendance”(“Apmeklējums”), tiek izsaukta 1.54 funkcija “Treņiņa apmeklējums”.

3.2.27 Turnīri

Futbola Parks Logout

Home Admin Posts Staff Teams Training Tournaments Contacts About

Tournaments

Search

Search Clear

Add new Tournament

Team	Name	Date	Address	Options
Juventus	Liepaja Cup	2020-11-19 00:00:00.0	Liepu Iela	Edit Report Delete
Liverpool	Baltic cup	2020-10-22 00:00:00.0	Liepu Iela	Edit Report Delete

1 2

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.35 attēls Turnīri

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas turnīru lapu abiem reģistrētajiem lietotājiem šajā lapā ir pieejama vienāda funkcionalitāte.

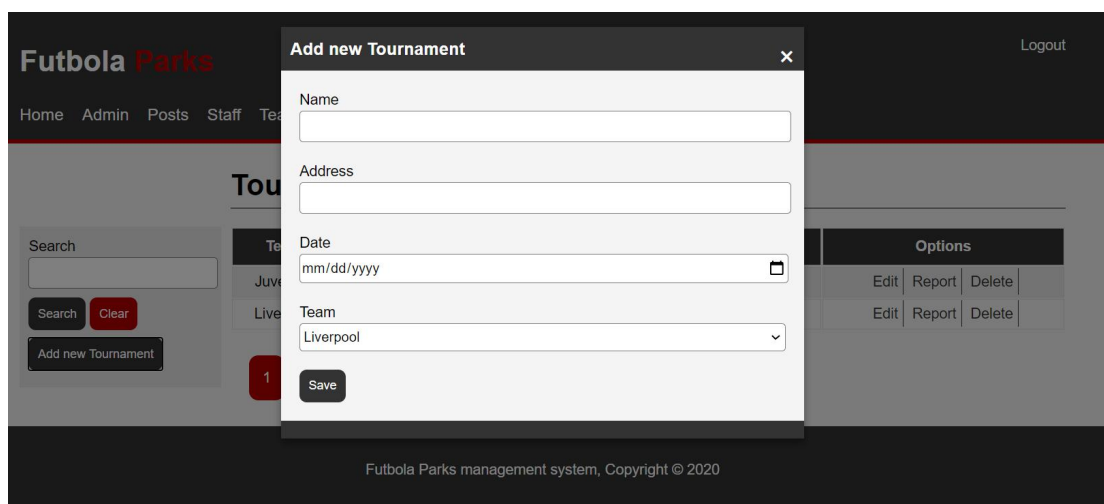
Noklikšķinot uz turnīra nosaukuma, atveras noklikšķinātā turnīra datu lapa (1.37 funkcija “Apskatīt turnīra datus”).

Papildus lietotājs kreisajā pusē var meklēt turnīru aizpildot lauku “Search”(“meklēt”) un nospiežot pogu “Search”(1.38 funkcija “Meklēt turnīru”), visu turnīru saraksta vietā, parādīsies saraksts ar meklētajiem rezultātiem.

Nospiežot uz pogas “Add new tournament”(1.16 funkcija “Pievienot jaunu turnīru”) lietotājs var pievienot jaunu turnīru, kā arī rediģēt turnīru nospiežot uz pogas “Edit”(1.17 funkcija “Rediģēt turnīru”) un izdzēst turnīru nospiežot uz pogas “Delete”(1.18 funkcija “Dzēst turnīru”).

Nospiežot uz pogas “Report”(“Atskaite”), atveras jauna lapa, kur lietotājam ir iespēja pievienot un rediģēt turnīra apmeklējumu un statistiku (skat. 3.35 attēlu).

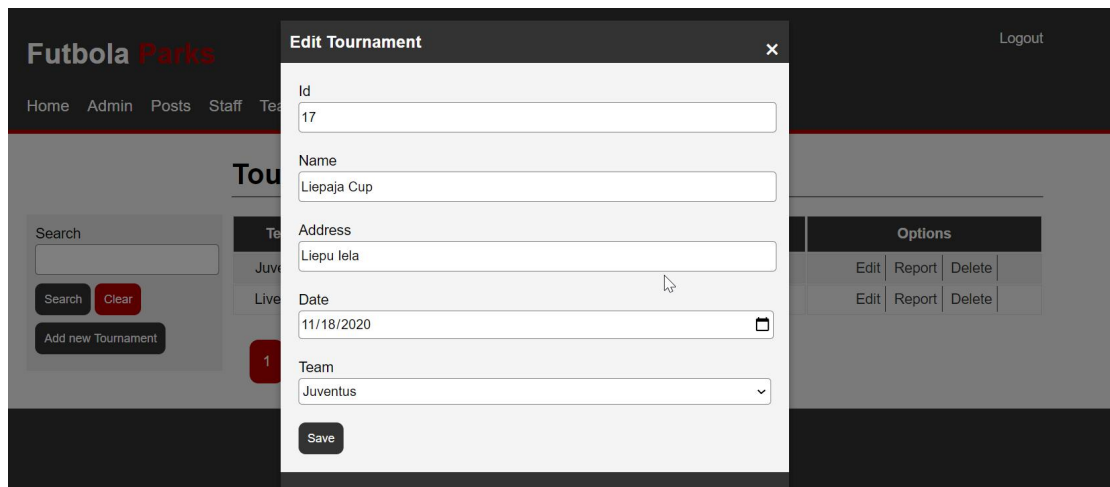
3.2.28 Pievienot jaunu turnīru



3.36 attēls Pievienot jaunu turnīru

Noklikšķinot uz pogas “Add new Tournament”(“Pievienot jaunu turnīru”), tiek izsaukta 1.16 funkcija “Pievienot jaunu turnīru”.

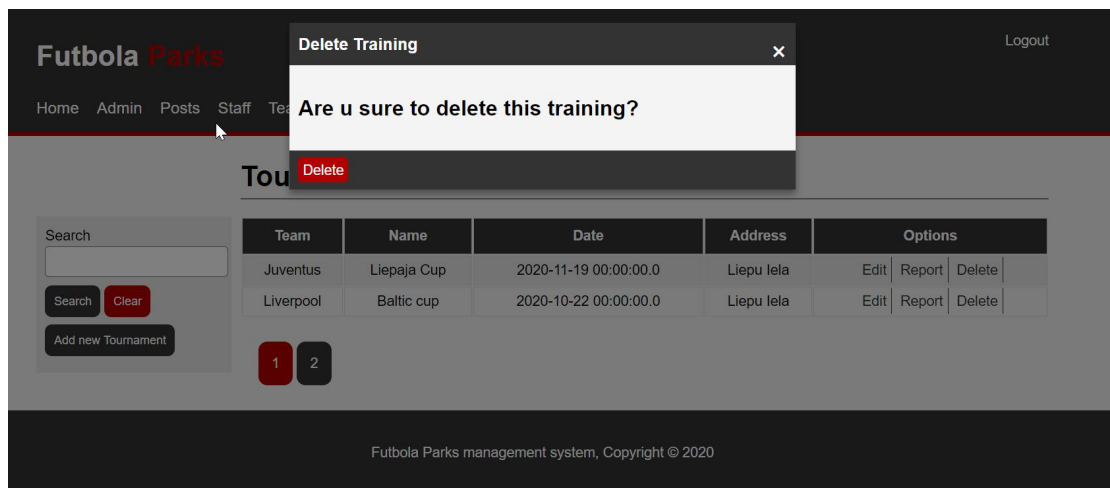
3.2.29 Rediģēt Turnīru



3.37 attēls Rediģēt turnīru

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.17 funkcija “Rediģēt turnīru”.

3.2.30 Dzēst turnīru



3.38 attēls Dzēst turnīru


Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta 1.18 funkcija “Dzēst turnīru”.

3.2.31 Apskatīt turnīra datus

Futbola Parks
Logout






Home Admin Posts Staff Teams Training Tournaments Contacts About

Baltic cup



Team:	Liverpool
Coach:	Mikael Arteta
Date:	2020-10-22 00:00:00.0

Players participated

Picture	Name	Surname	Position	Goals	Assists	Minutes played
	Mohamed	Salah	Striker	5	1	170
	John	Stones	Defender	1	0	200
	Giorgio	Vijnaldum	Midfielder	2	2	300
	Lionel	Messi	Striker	7	3	100
	N'golo	Kante	Midfielder	4	1	180

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.39 attēls Apskatīt turnīra datus

Visu turnīru sarakstā noklikšķinot uz turnīra nosaukuma tiek izsaukta 1.37 funkcija “Apskatīt turnīra datus”.

3.2.32 Turnīra apmeklējums, statistika

Futbola Parks
Logout

Home Admin Posts Staff Teams Training Tournaments Contacts About

Add players

Name	Surname	Added
John	Stones	<input checked="" type="checkbox"/>
Giorgio	Vijnaldum	<input checked="" type="checkbox"/>
Lionel	Messi	<input checked="" type="checkbox"/>
Mohamed	Salah	<input checked="" type="checkbox"/>
N'golo	Kante	<input checked="" type="checkbox"/>
Alison	Becker	<input type="checkbox"/>
Kai	Havertz	<input type="checkbox"/>

Baltic cup player statistic

FullName	Goals	Assists	Minutes
Mohamed Salah	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="170"/>
John Stones	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="200"/>
Giorgio Vijnaldum	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="300"/>
Lionel Messi	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="100"/>
N'golo Kante	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="180"/>

Futbola Parks management system, Copyright © 2020

3.40 attēls Turnīra apmeklējums, statistika

Kreisajā pusē aizpildot formu Add players (1.19 funkcija “Turnīra apmeklējums”) un nospiežot pogu “save”, atzīmētie spēlētāji parādas labajā pusē “Tournament name Player statistic”(1.20 funkcija “Turnīra statistika”) un tiem var izveidot statistiku aizpildot laukus un saglabājot to nospiežot pogu “save”.

3.2.33 Ziņas

The screenshot shows the 'Futbola Parks' management system interface. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Admin, Posts, Staff, Teams, Training, Tournaments, Contacts, About, and a Logout button. The main content area is split into two sections: 'Add new post' on the left and 'Posts' on the right.

The 'Add new post' section contains a form with the following fields:

- Title: A text input field.
- Description: A larger text area.
- Select image: A button labeled 'Choose File' and a status 'No file chosen'.
- A 'Save' button at the bottom.

The 'Posts' section displays a table with the following data:

Title	Author	Options
Liepja cup	admin	Edit Delete
Ventspils Cup	admin	Edit Delete
Baltic cup	UNKNOWN	Edit Delete
Baltic cup	admin	Edit Delete
Ventspils Cup	admin	Edit Delete
Baltic cup	admin	Edit Delete

At the bottom of the page, there is a footer: 'Futbola Parks management system, Copyright © 2020'.

3.41 attēls Ziņas (administratora skats)

The screenshot shows the 'Futbola Parks' management system interface from a user perspective. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Admin, Posts, Staff, Teams, Training, Tournaments, Contacts, About, and a Logout button. The main content area is titled 'Posts' and features a search bar on the left and a grid of post thumbnails on the right.

The search bar has a 'Search' button and a 'Clear' button. The grid of thumbnails shows six posts, each with a preview image and a title:

- Liepja cup
- Ventspils Cup
- Baltic cup
- Baltic cup
- Ventspils Cup
- Baltic cup

At the bottom of the page, there is a footer: 'Futbola Parks management system, Copyright © 2020'.

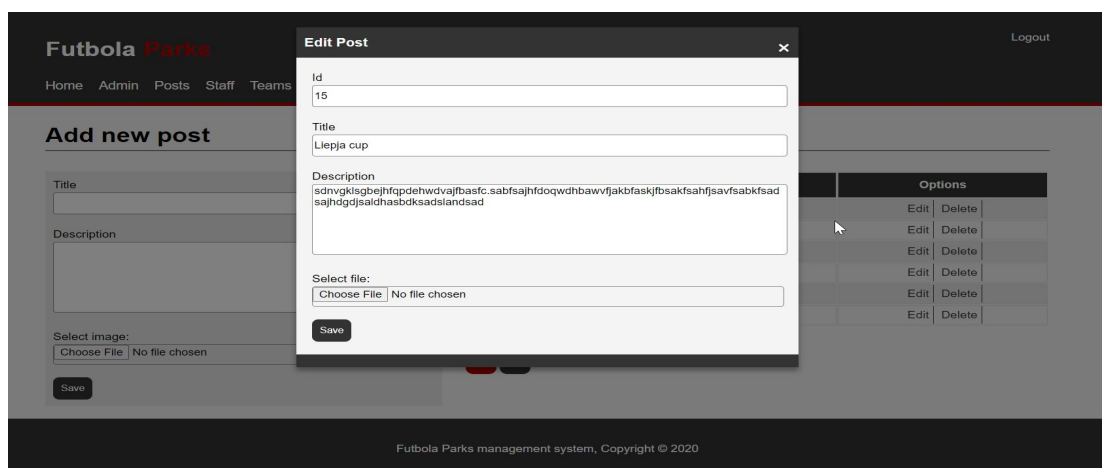
3.42 attēls Ziņas (lietotāja un neregistrēta lietotāja skats)

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas ziņu lapa, ar atšķirīgām lietotāja lomām. Ja lietotājam ir loma “lietotājs” vai arī tas ir neregistrējies lietotājs, tad viņam tiek parādīta lapa, ar visām ziņām un noklikšķinot uz ziņas bildes vai nosaukuma, atveras noklikšķinātās ziņas datu lapa (1.40 funkcija “Apskatīt ziņas datus”).

Papildus lietotājs kreisajā pusē var meklēt ziņas aizpildot lauku “Search”(“meklēt”) un nospiežot pogu “Search”(1.41 funkcija “Meklēt ziņu”), visu ziņu saraksta vietā, parādīsies saraksts ar meklētajiem rezultātiem.(skat. 3.42 attēls)

Ja lietotājam ir loma ”administrators”, tad viņam ir pieejama tāda pati funkcionalitāte kā “lietotājam” un papildus parādas iespējas pievienot jaunu ziņu aizpildot formu “Add new Post”(1.21 funkcija “Pievienot jaunu ziņu”), kā arī rediģēt ziņu nospiežot uz pogas “Edit”(1.22 funkcija “Rediģēt ziņu”) un izdzēst ziņu nospiežot uz pogas “Delete”(1.23 funkcija “Dzēst ziņu”).(skat. 3.41 attēls). Administrators var apskatīties ziņas datus arī uzspiežot uz ziņas nosaukuma ziņu sarakstā administratora skatā.

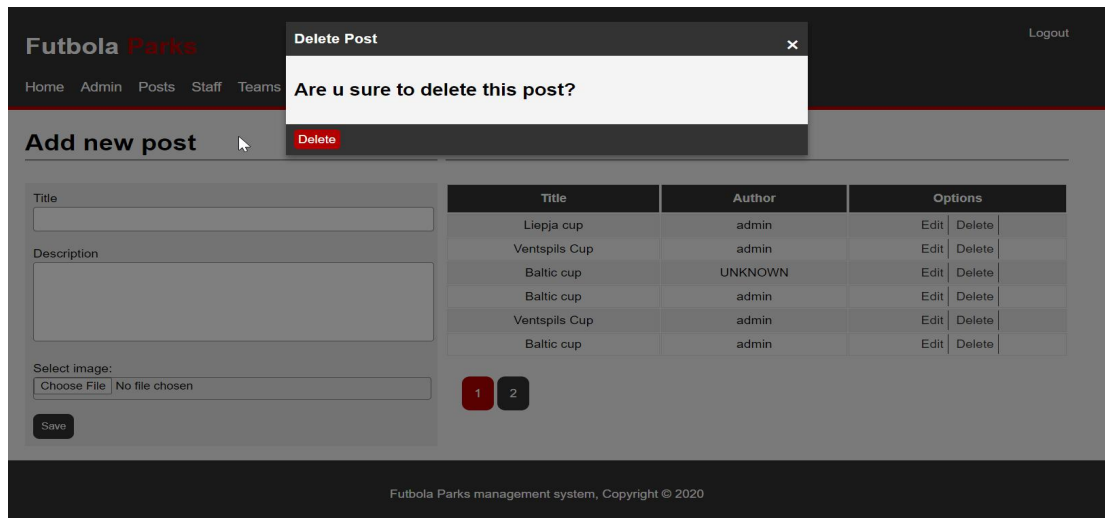
3.2.34 Rediģēt ziņu



3.43 attēls Rediģēt ziņu

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.22 funkcija “Rediģēt ziņu”.

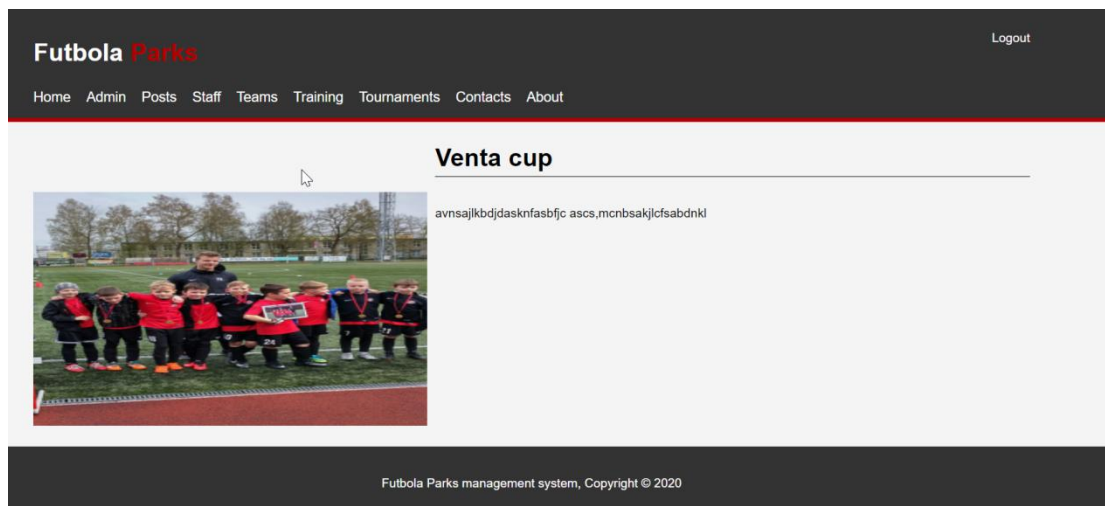
3.2.35 Dzēst ziņu



3.44 attēls Dzēst ziņu

Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta 1.23 funkcija “Dzēst ziņu”.

3.2.36 Apskatīt ziņas datus



3.45 attēls Apskatīt ziņas datus

Visu ziņu sarakstā noklikšķinot uz ziņas bildes vai nosaukuma tiek izsaukta 1.40 funkcija “Apskatīt ziņas datus”.

3.2.37 Lietotāji

The screenshot shows the 'Add new user' form on the left and a table of existing users on the right. The form includes fields for Username, Name, Surname, Phone, Email, Role (set to ADMIN), Password, and Confirm Password. The 'Users' table has columns for Full Name, Username, Role, and Options. Two users are listed: Guntis Rubenis (ADMIN) and Sandris Imants (USER).

Full Name	Username	Role	Options
Guntis Rubenis	admin	ADMIN	Edit Delete
Sandris Imants	user	USER	Edit Delete

3.46 attēls Lietotāji

Attēlotajās saskarnēs parādītas futbola kluba datu uzskaites sistēmas treniņu lapa , kas pieejama lietotājam kuram ir loma “administrators”.

Aizpildot formu “Add new user”(1.44 funkcija “Pievienot jaunu lietotāju”) administrators var pievienot jaunu lietotāju, kā arī rediģēt lietotāju nospiežot uz pogas “Edit”(1.45 funkcija “Rediģēt lietotāju”) un izdzēst lietotāju nospiežot uz pogas “Delete”(1.46 funkcija “Dzēst lietotāju”)

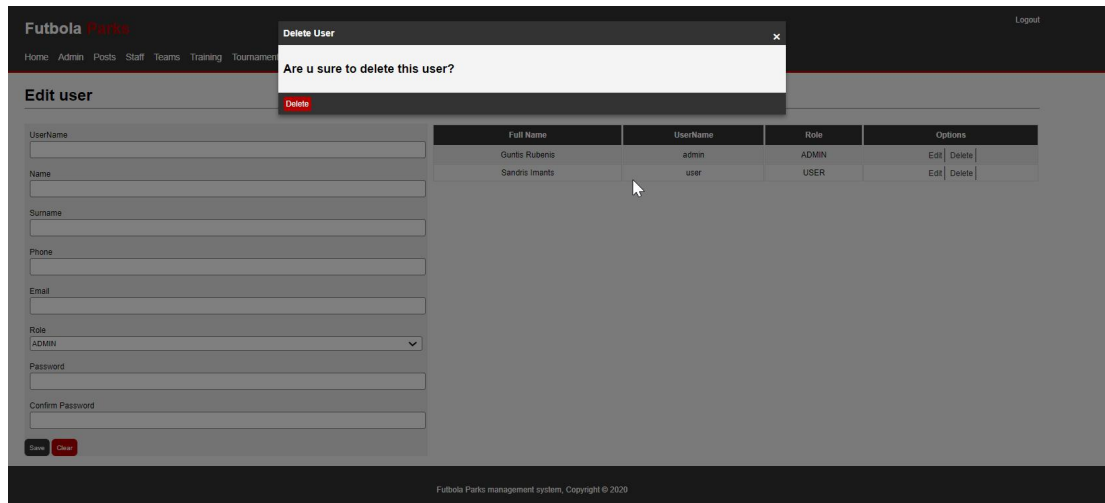
3.2.38 Rediģēt lietotāju

The screenshot shows the 'Edit User' form. It includes fields for Id (44), Username (admin), Name (Guntis), Surname (Rubenis), Phone (27865423), Email (guntis.rubenis@fpa.lv), and Role (ADMIN). A 'Save' button is visible at the bottom of the form.

3.47 attēls Rediģēt lietotāju

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.44 funkcija “Rediģēt lietotāju”.

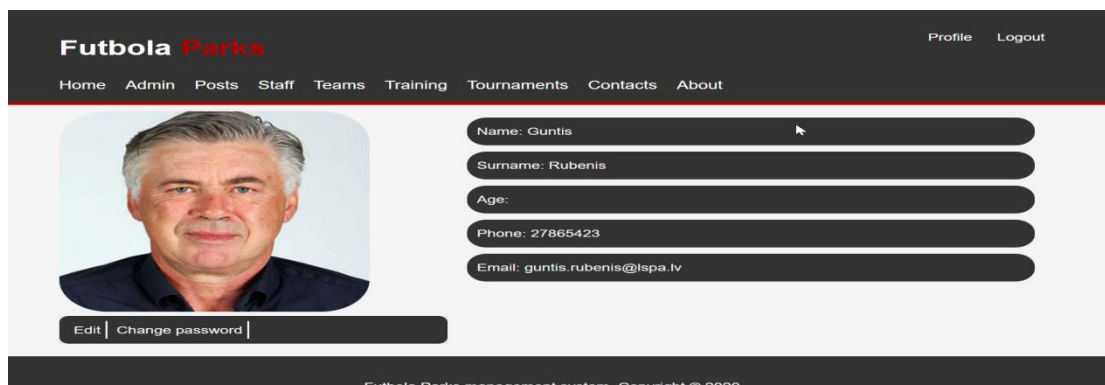
3.2.39 Dzēst lietotāju



3.48 attēls Dzēst lietotāju

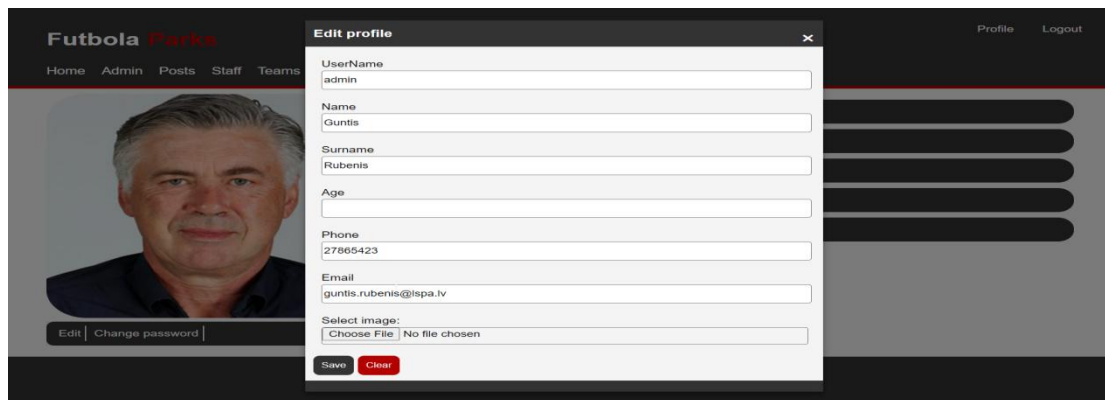
Noklikšķinot uz pogas “Delete”(“Dzēst”), tiek izsaukta 1.45 funkcija “Dzēst lietotāju”.

3.2.40 Profila lapa



3.49 attēls Profila lapa

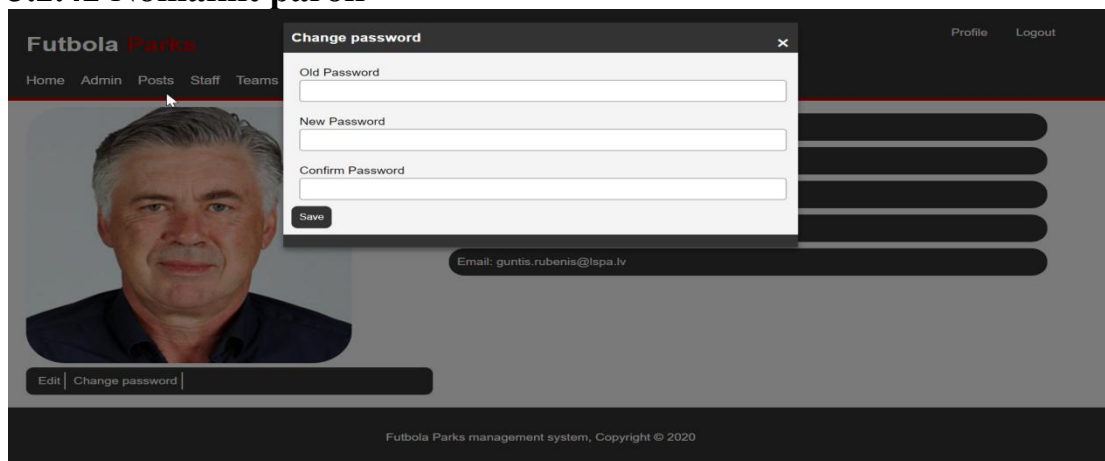
3.2.41 Rediģēt profilu



3.50 attēls Rediģēt profilu

Noklikšķinot uz pogas “Edit”(“Rediģēt”), tiek izsaukta 1.47 funkcija “Rediģēt profilu”.

3.2.42 Nomainīt paroli



3.51 attēls Nomainīt paroli

Noklikšķinot uz pogas “Change password”(“Nomainīt paroli”), tiek izsaukta 1.48 funkcija “Nomainīt paroli”.

4. TESTĒŠANAS DOKUMENTĀCIJA

4.1 Ievads

Sistēmas testēšana notika gan izstrādes laikā, gan pēc izstrādes pabeigšanas. Katra jaunā funkcija tika testēta manuāli izmantojot “melnās kastes” metodi, kas pārbauda to, vai sistēma strāda tā, kā tā ir paredzēta lietotājam.

Pēc katras funkcijas izveidošanas tika pārbaudīts vai funkcija pilda tai paradzēto uzdevumu un ja tika atklātas kādas kļūdas, tad tās tika mēģināts nekavējoties novērst un tikai tad doties pie nākamo funkciju veidošanas.

Kad visas paredzētās funkcijas bija uzrakstītas, tās visas tika testētas atkārtoti un, ja tika atklātas kādas kļūdas, tad tās tika novērstas.

4.2 Lietotāja moduļa testēšana

4.2.1 Pieslēgšanās pie sistēmas

4.1 tabula "Pieslēgšanās pie sistēmas"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Tiek ievadīts sistēmā neeksistējoša lietotāja lietotājvārds un parole	“Lietotājvārds vai parole ievadīta nepareizi”	+
2.	Tiek ievadīts sistēmā eksistējoša lietotāja lietotājvārds un nepareiza parole.	“Lietotājvārds vai parole ievadīta nepareizi”	+
3.	Tiek ievadīts sistēmā neeksistējoša lietotāja lietotājvārds un pareiza parole.	“Lietotājvārds vai parole ievadīta nepareizi”	+
4.	Lietotājvārda/Paroles lauks tiek atstāts tukšs.	“Aizpildiet šo lauku”	+
5.	Lietotājvārda/Paroles lauks tiek aizpildīts neatbilstoši prasībām.	“Lietotājvārdam/Parolei jābūt 4-25 simbolu garumā un	+

		jāsastāv no mazajiem, lielajiem burtiem vai cipariem”	
6.	Tiek ievadīts sistēmā eksistējoša lietotāja lietotājvārds un pareiza parole	Lietotājs automātiski tiek pieslēgts sistēmai un pāradresēts uz sākumlapu.	+

4.2.2 Atslēgšanās no sistēmas

4.2 tabula "Atslēgšanās no sistēmas"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	'Atslēgties' pogas nospiešana	Lietotājs ir pārvietots uz sākumlapu un viņam ir pieejamas neregistrēto lietotāju tiesības. Lietotāja sesijas dati tiek dzēsti	+

4.2.3 Jauna lietotāja pievienošana

4.3 tabula "Jauna lietotāja pievienošana"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
2.	Lietotājvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Lietotājvārdam jābūt 4-25 simbolu garumā un jāsastāv no mazajiem, lielajiem burtiem vai cipariem"	+
3.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāsastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
4.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāsastāv no	+

		mazajiem vai lielajiem burtiem.”	
5.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Telefona numuram jāastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā”	+
6.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Ievadiet derīgu epasta adresi”	+
7.	Parole/Atkārtota parole tiek ievadīta neatbilstoši prasībām.	“Parolei/Atkārtotai parolei jābūt 4-25 simbolu garumā”	+
8.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, bet tiek ievadīts jau eksistējošs lietotājvārds.	“Lietotājvārds jau eksistē, iezvēlieties citu”	+
9.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, bet tiek ievadītas dažādas paroles.	“Paroles nesakrīt”	+
10.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, ievadīts unikāls lietotājvārds un paroles sakrīt	“Lietotājs veiksmīgi pievienots” Lietotājs parādās kopējā lietotāju sarakstā	+

4.2.4 Lietotāja rediģēšana

4.4 tabula "Lietotāja rediģēšana"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	“Aizpildiet šo lauku”	+
2.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem.”	+
3.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāastāv no mazajiem vai lielajiem	+

		burtiem.”	
4.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Telefona numuram jā sastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā”	+
5.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Ievadiet derīgu epasta adresi”	+
6.	Parole/Atkārtota parole tiek ievadīta neatbilstoši prasībām.	“Parolei/Atkārtotai parolei jābūt 4-25 simbolu garumā”	+
7.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, bet tiek ievadītas dažādas paroles.	“Paroles nesakrīt, lietotājs nav rediģēts”	+
8.	Vieīgajam administratoram sistēmā, tiek mēģināts piešķirt lomu “lietotājs”.	“Kļūda, sistēmā jābūt vismaz vienam administratoram”	+
9.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām.	“Lietotājs rediģēts veiksmīgi”	+

4.2.5 Dzēst lietotāju

4.5 tabula ”Dzēst lietotāju”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Tiek dzēsts pēdējais lietotājs ar lomu “administrators”, nospiežot uz pogas “dzēst”.	“Nevar izdzēst šo lietotāju, jo tas ir vienīgais administrators”	+
2.	Nospiežot uz pogas “dzēst”, tiek dzēsts lietotājs.	“Lietotājs veiksmīgi dzēsts”	+

4.2.6 Rediģēt profilu

4.6 tabula ”Rediģēt profilu”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek	“Aizpildiet šo lauku”	+

	atstāts tukšs.		
2.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem.”	+
3.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem.”	+
4.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Telefona numuram jā sastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā”	+
5.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Ievadiet derīgu epasta adresi”	+
6.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	“Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit”	+
7.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām.	“Profils rediģēts veiksmīgi”	+

4.2.7 Nomainīt paroli

4.7 tabula "Nomainīt paroli"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	“Aizpildiet šo lauku”	+
2.	Parole/Atkārtota/vecā parole tiek ievadīta neatbilstoši prasībām.	“Parolei/Atkārtotai parolei/vecāi parolei jābūt 4-25 simbolu garumā”	+
3.	Tiek ievadīta nepareiza vecā parole	“Vecā parole nesakrīt”	+
4.	Tiek ievadītas dažādas paroles (Parole un atkārtota parole)	“Paroles nesakrīt”	+

4.3 Uzskaites moduļa testēšana

4.3.1 Pievienot jaunu spēlētāju

4.8 tabula "Pievienot jaunu spēlētāju"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Spiežam uz pogas "Pievienot jaunu spēlētāju"	Parādās uznirstošs logs ar iespēju pievienot jaunu spēlētāju	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
4.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
5.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Telefona numuram jā sastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā"	+
6.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Ievadiet derīgu epasta adresi"	+
7.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	"Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit"	+
8.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas "saglabāt".	"Spēlētājs veiksmīgi pievienots" Spēlētājs parādās kopējā sarakstā	+

4.3.2 Rediģēt spēlētāju

4.9 tabula "Rediģēt spēlētāju"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "rediģēt", pretīm spēlētājm kuru vēlamies rediģēt.	Parādās uznirstošs logs ar iespēju rediģēt spēlētāju.	+
2.	Kāds no obligātajie laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāsastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
4.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāsastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
5.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Telefona numuram jāsastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā"	+
6.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Ievadiet derīgu epasta adresi"	+
7.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	"Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit"	+
8.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas "saglabāt".	"Spēlētājs veiksmīgi rediģēts"	+

4.3.3 Dzēst spēlētāju

4.10 tabula "Dzēst spēlētāju"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "dzēst", pretīm spēlētājm kuru vēlamies dzēst.	Parādās uznirstošs logs ar jautājumu "Vai vēlaties dzēst šo spēlētāju?"	+
2.	Nospiežot uz pogas "dzēst", tiek dzēsts spēle'tājs.	"Spēlētājs veiksmīgi dzēsts"	+

4.3.4 Pievienot jaunu treneri

4.11 tabula "Pievienot jaunu treneri"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Spiežam uz pogas "Pievienot jaunu treneri"	Parādās uznirstošs logs ar iespēju pievienot jaunu treneri	+
2.	Kāds no obligātajie laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
4.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jāastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem."	+
5.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Telefona numuram jāastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā"	+
6.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Ievadiet derīgu epasta adresi"	+
7.	Augšuplādējamā faila izmērs	"Fails ir pārāk liels,	+

	pārsniedz atļauto izmēru.	maksimālais faila izmērs 1 mbit”	
8.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas “saglabāt”.	“Treneris veiksmīgi pievienots” Treneris parādās kopējā sarakstā	+

4.3.5 Rediģēt treneri

4.12 tabula ”Rediģēt treneri”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “rediģēt”, pretīm trenerim kuru vēlamies rediģēt.	Parādās uznirstošs logs ar iespēju rediģēt treneri.	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	“Aizpildiet šo lauku”	+
3.	Vārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Vārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem.”	+
4.	Uzvārds tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Uzvārdam jābūt 2-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem vai lielajiem burtiem.”	+
5.	Telefona numurs tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Telefona numuram jā sastāv tikai no cipariem un jābūt 8-15 simbolu garumā”	+
6.	Epasts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Ievadiet derīgu epasta adresi”	+
7.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	“Fails ir pārāk liels, maksimumālais faila izmērs 1 mbit”	+
8.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas	“Treneris veiksmīgi rediģēts”	+

	“saglabāt”.		
--	-------------	--	--

4.3.6 Dzēst treneri

4.13 tabula ”Dzēst treneri”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “dzēst”, pretīm trenerim kuru vēlamies dzēst.	Parādās uznirstošs logs ar jautājumu “Vai vēlaties dzēst šo treneri?”	+
2.	Nospiežot uz pogas “dzēst”, tiek dzēsts treneris.	“Treneris veiksmīgi dzēsts”	+

4.3.7 Pievienot jaunu komandu

4.14 tabula ”Pievienot jaunu komandu”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Spiežam uz pogas “Pievienot jaunu komandu”	Parādās uznirstošs logs ar iespēju pievienot jaunu komandu	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	“Aizpildiet šo lauku”	+
3.	Komandas nosaukums tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Komandas nosaukumam jābūt 4-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem, lielajiem burtiem vai cipariem”	+
4.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	“Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit”	+
5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas “saglabāt”.	“Komanda veiksmīgi pievienota” Komanda parādās kopējā sarakstā	+

4.3.8 Rediģēt komandu

4.15 tabula "Rediģēt komandu"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "rediģēt", pretīm komandai kuru vēlamies rediģēt.	Parādās uznirstošs logs ar iespēju rediģēt komandu.	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Komandas nosaukums tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Komandas nosaukumam jābūt 4-25 simbolu garumā un jā sastāv no mazajiem, lielajiem burtiem vai cipariem"	+
4.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	"Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit"	+
5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas "saglabāt".	"Komanda veiksmīgi rediģēta"	+

4.3.9 Dzēst komandu

4.16 tabula "Dzēst komandu"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "dzēst", pretīm komandai kuru vēlamies dzēst.	Parādās uznirstošs logs ar jautājumu "Vai vēlaties dzēst šo komandu?"	+
2.	Nospiežot uz pogas "dzēst", tiek dzēsta komanda.	"Komanda veiksmīgi dzēsta"	+

4.3.10 Pievienot jaunu treniņu

4.17 tabula "Pievienot jaunu treniņu"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Spiežam uz pogas "Pievienot jaunu treniņu"	Parādās uznirstošs logs ar iespēju pievienot jaunu treniņu	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Treniņa apraksts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Treniņa aprakstam jābūt 4-50 simbolu garumā"	+
4.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	"Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit"	+
5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas "saglabāt".	"Treniņš veiksmīgi pievienots" Treniņš parādās kopējā sarakstā	+

4.3.11 Rediģēt treniņu

4.18 tabula "Rediģēt treniņu"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "rediģēt", pretīm treniņam kuru vēlamies rediģēt.	Parādās uznirstošs logs ar iespēju rediģēt treniņu.	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Treniņa apraksts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Treniņa aprakstam jābūt 4-50 simbolu garumā"	+
4.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	"Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit"	+

5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas “saglabāt”.	“Treniņš veiksmīgi rediģēts”	+
----	--	------------------------------	---

4.3.12 Dzēst treniņu

4.19 tabula ”Dzēst treniņu”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “dzēst”, pretīm treniņam kuru vēlamies dzēst.	Parādās uznirstošs logs ar jautājumu “Vai vēlaties dzēst šo treniņu?”	+
2.	Nospiežot uz pogas “dzēst”, tiek dzēsts treniņš.	“Treniņš veiksmīgi dzēsts”	+

4.3.13 Treniņa apmeklējums

4.20 tabula ”Treniņa apmeklējums”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “apmeklējums”, pretīm treniņam kuram vēlamies pievienot apmeklējumu.	Tiek atvērta jauna lapa ar komandas spēlētāju sarakstu.	+
2.	Atzīmējam lauku, pretī spēlētājiem kurus vēlamies pievienot pie treniņa apmeklējuma, spiežam pogu “saglabāt”.	“Apmeklējums veiksmīgi saglabāts”, pievienotie spēlētāji paliek atzīmēti arī nākamajā reizē, kad veram vaļā apmeklējuma lapu.	+

4.3.14 Pievienot jaunu turnīru

4.21 tabula "Pievienot jaunu turnīru"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Spiežam uz pogas "Pievienot jaunu turnīru"	Parādās uznirstošs logs ar iespēju pievienot jaunu turnīru	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Turnīra nosaukums tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Turnīra aprakstam jābūt 4-25 simbolu garumā un jāsaturo mazie vai lielie burti"	+
4.	Adrese tiek ievadīta neatbilstoši prasībām	"Adresei jābūt 4-25 simbolu garumā"	+
5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas "saglabāt".	"Turnīrs veiksmīgi pievienots" turnīrs parādās kopējā sarakstā	+

4.3.15 Rediģēt turnīru

4.22 tabula "Rediģēt turnīru"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "rediģēt", pretīm turnīram kuru vēlamies rediģēt.	Parādās uznirstošs logs ar iespēju rediģēt turnīru.	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
3.	Turnīra nosaukums tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Turnīra aprakstam jābūt 4-25 simbolu garumā un jāsaturo mazie vai lielie burti"	+
3.	Adrese tiek ievadīta neatbilstoši prasībām	"Adresei jābūt 4-25 simbolu garumā"	+

5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas “saglabāt”.	“Turnīrs veiksmīgi rediģēts”	+
----	--	------------------------------	---

4.3.16 Dzēst turnīru

4.23 tabula ”Dzēst turnīru”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “dzēst”, pretīm turnīram kuru vēlamies dzēst.	Parādās uznirstošs logs ar jautājumu “Vai vēlaties dzēst šo turnīru?”	+
2.	Nospiežot uz pogas “dzēst”, tiek dzēsts turnīrs.	“Turnīrs veiksmīgi dzēsts”	+

4.3.17 Turnīra apmeklējums

4.24 tabula ”Turnīra apmeklējums”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “atsakaite”, pretīm turnīram kuram vēlamies pievienot apmeklējumu.	Tiek atvērta jauna lapa ar komandas spēlētāju sarakstu.	+
2.	Atzīmējam lauku, pretī spēlētājiem kurus vēlamies pievienot pie turnīra apmeklējuma, spiežam pogu “saglabāt”.	“Apmeklējums veiksmīgi saglabāts”, pievienotie spēlētāji paliek atzīmēti arī nākamajā reizē, kad veram vaļā apmeklējuma lapu, kā arī šiem spēlētājiem ir iespējams pievienot statistiku.	+

4.3.18 Turnīra statistika

4.25 tabula "Turnīra statistika"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "atsakaite", pretīm turnīram kuram vēlamies pievienot statistiku.	Tiek atvērta jauna lapa ar komandas spēlētāju sarakstu.	+
2.	Ja, turnīra apmeklējums vēl nav pievienots, tad atzīmējam lauku pretī spēlētājiem kurus vēlamies pievienot pie turnīra apmeklējuma, spiežam pogu "saglabāt".	"Apmeklējums veiksmīgi saglabāts", pievienotie spēlētāji paliek atzīmēti arī nākamajā reizē, kad veram vaļā atskaites lapu, kā arī šiem spēlētājiem ir iespējams pievienot statistiku.	+
3.	Aizpildam katra spēlētāja statistiku un spiežam uz pogas "saglabāt"	"Statistika saglabāta veiksmīgi", statistika paliek saglabāta arī nākamajā reizē, kad veram vaļā atskaites lapu.	+

4.3.19 Pievienot jaunu ziņu

4.26 tabula "Pievienot jaunu ziņu"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
2.	Ziņas nosaukums tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Ziņas nosaukumam jābūt 4-50 simbolu garumā un jāsaturo mazie vai lielie burti"	+
3.	Apraksts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	"Aprakstam jābūt 2-5000 simbolu garumā"	+
4.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	"Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit"	+

5.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas “saglabāt”.	“Ziņa veiksmīgi pievienota” Ziņa parādās kopējā sarakstā	+
----	--	---	---

4.3.20 Rediģēt ziņu

4.27 tabula ”Rediģēt ziņu”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “rediģēt”, pretīm ziņai kuru vēlamies rediģēt.	Parādās uznirstošs logs ar iespēju rediģēt ziņu.	+
2.	Kāds no obligātajiem laukiem tiek atstāts tukšs.	“Aizpildiet šo lauku”	+
3.	Ziņas nosaukums tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Ziņas nosaukumam jābūt 4-50 simbolu garumā un jāsaturo mazie vai lielie burti”	+
3.	Apraksts tiek ievadīts neatbilstoši prasībām	“Aprakstam jābūt 2-5000 simbolu garumā”	+
5.	Augšuplādējamā faila izmērs pārsniedz atļauto izmēru.	“Fails ir pārāk liels, maksimālais faila izmērs 1 mbit”	+
6.	Visi lauki tiek aizpildīti atbilstoši prasībām, spiežam uz pogas “saglabāt”.	“Ziņa veiksmīgi rediģēta”	+

4.3.21 Dzēst ziņu

4.28 tabula ”Dzēst ziņu”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “dzēst”, pretīm ziņai kuru vēlamies dzēst.	Parādās uznirstošs logs ar jautājumu “Vai vēlaties dzēst šo ziņu?”	+
2.	Nospiežot uz pogas “dzēst”, tiek	“Ziņa veiksmīgi dzēsta”	+

	dzēsta ziņa.		
--	--------------	--	--

4.4 Apskates moduļa testēšana

4.4.1 Apskatīt spēlētājus

4.29 tabula "Apskatīt spēlētājus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "spēlētāji".	Atveras jauna lapa ar visu spēlētāju sarakstu	+

4.4.2 Apskatīt spēlētāja datus

4.30 tabula "Apskatīt spēlētāja datus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Spēlētāju sarakstā spiežam uz spēlētāja bildes kuru vēlamies apskatīt.	Atveras jauna lapa ar konkrētā spēlētāja datiem.	+

4.4.3 Meklēt spēlētājus

4.31 tabula "Meklēt spēlētājus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Meklēšanas lauks tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
2.	Meklējam spēlētāju pēc vārda "John"	Visu spēlētāju saraksta vietā parādās spēlētāji kuru vārds satur "John"	+
3.	Meklējam spēlētāju pēc uzvārda "Stones"	Visu spēlētāju saraksta vietā parādās spēlētāji kuru uzvārds satur "Stones"	+
4.	Meklējam spēlētāju pēc komandas nosaukuma "Barcelona"	Visu spēlētāju saraksta vietā parādās spēlētāji kuru komanda	+

		ir "Barcelona"	
5.	Meklējam spēlētāju pēc pozīcijas nosaukuma "Striker"	Visu spēlētāju saraksta vietā parādās spēlētāji kuru pozīcija ir "Striker"	+
6.	Spiežam uz pogas "notīrīt", lai notīrītu meklēšanas rezultātus	Parādās visu spēlētāju saraksts	+
7.	Ievadam vārdu, kas nav spēlētāja vārds, uzvārds, komandas vai pozīcijas nosaukums "Peteris"	Parādās tukšs saraksts	+

4.4.4 Apskatīt trenerus

4.32 tabula "Apskatīt trenerus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "treneri".	Atveras jauna lapa ar visu treneru sarakstu	+

4.4.5 Apskatīt trenera datus

4.33 tabula "Apskatīt trenera datus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Treneru sarakstā spiežam uz trenera bildes kuru vēlamies apskatīt.	Atveras jauna lapa ar konkrētā trenera datiem.	+

4.4.6 Meklēt trenerus

4.34 tabula "Meklēt trenerus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Meklēšanas lauks tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
2.	Meklējam treneri pēc vārda	Visu treneru saraksta vietā	+

	“Pep”	parādās treneri kuru vārds satur “Pep”	
3.	Meklējam treneri pēc uzvārda “Guardiola”	Visu treneru saraksta vietā parādās treneri kuru uzvārds satur “Guardiola”	+
4.	Meklējam trenerus pēc kategorijas nosaukuma “A-UEFA”	Visu treneru saraksta vietā parādās treneri kuru kategorija ir “A-UEFA”	+
6.	Spiežam uz pogas “notīrīt”, lai notīrītu meklēšanas rezultātus	Parādās visu treneru saraksts	+
7.	Ievadam vārdu, kas nav trenera vārds, uzvārds, vai kategorijas nosaukums “Peteris”	Parādās tukšs saraksts	+

4.4.7 Apskatīt komandas

4.35 tabula ”Apskatīt komandas”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas “komandas”.	Atveras jauna lapa ar visu komandu sarakstu	+

4.4.8 Apskatīt komandas datus

4.36 tabula ”Apskatīt komandas datus”

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Komandu sarakstā spiežam uz komandas bildes vai nosaukuma kuru vēlamies apskatīt.	Atveras jauna lapa ar konkrētā komandas datiem.	+

4.4.9 Meklēt komandu

4.37 tabula "Meklēt komandu"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Meklēšanas lauks tiek atstāts tukšs.	"Aizpildiet šo lauku"	+
2.	Meklējam komandu pēc nosaukuma "Barcelona"	Visu komandu saraksta vietā parādās komandas kuru vārds satur "Barcelona"	+
3.	Spiežam uz pogas "notīrīt", lai notīrītu meklēšanas rezultātus	Parādās visu komandu saraksts	+
4.	Ievadam vārdu, kas nav komandas nosaukums "Team"	Parādās tukšs saraksts	+

4.4.10 Apskatīt treniņus

4.38 tabula "Apskatīt treniņus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "treniņi".	Atveras jauna lapa ar visu treniņu sarakstu	+

4.4.11 Apskatīt treniņa datus

4.39 tabula "Apskatīt treniņa datus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Treniņu sarakstā spiežam uz treniņa nosaukuma kuru vēlamies apskatīt.	Atveras jauna lapa ar konkrētā treniņa datiem.	+

4.4.12 Meklēt treniņus

4.40 tabula "Meklēt treniņus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Meklējam treniņu pēc komandas nosaukuma "Barcelona"	Visu treniņu saraksta vietā parādās treniņi kuru komandas nosaukums satur "Barcelona"	+
2.	Meklējam treniņus pēc laika perioda "1/11/2020-30/11/2020"	Visu treniņu saraksta vietā parādās treniņi kuri ir laika periodā no "1/11/2020-30/11/2020"	+
3.	Meklējam treniņus pēc laika perioda un komandas nosaukuma "Barcelona" un "1/11/2020-30/11/2020"	Visu treniņu saraksta vietā parādās treniņi kuri ir laika periodā no "1/11/2020-30/11/2020" un komandas nosaukums ir "Barcelona"	+
4.	Meklējam treniņu pēc neeksistējoša komandas nosaukuma "Team"	Parādās tukšs saraksts	+
5.	Meklējam treniņus pēc laika perioda kurā nav neviens treniņš "1/10/2020-30/10/2020"	Parādās tukšs saraksts	+
6.	Spiežam uz pogas "notīrīt", lai notīrītu meklēšanas rezultātus	Parādās visu treniņu saraksts	+

4.4.13 Apskatīt turnīrus

4.41 tabula "Apskatīt turnīrus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "turnīri".	Atveras jauna lapa ar visu turnīru sarakstu	+

4.4.14 Apskatīt turnīra datus

4.42 tabula "Apskatīt turnīra datus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Turnīru sarakstā spiežam uz turnīra nosaukuma kuru vēlamies apskatīt.	Atveras jauna lapa ar konkrētā turnīra datiem.	+

4.4.15 Meklēt turnīrus

4.43 tabula "Meklēt turnīrus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Meklējam turnīru pēc komandas nosaukuma "Barcelona"	Visu turnīru saraksta vietā parādās turnīri kuru komandas nosaukums satur "Barcelona"	+
2.	Meklējam turnīrus pēc laika perioda "1/11/2020-30/11/2020"	Visu turnīru saraksta vietā parādās turnīri kuri ir laika periodā no "1/11/2020-30/11/2020"	+
3.	Meklējam turnīrus pēc laika perioda un komandas nosaukuma "Barcelona" un "1/11/2020-30/11/2020"	Visu turnīru saraksta vietā parādās turnīri kuri ir laika periodā no "1/11/2020-30/11/2020" un komandas nosaukums ir "Barcelona"	+
4.	Meklējam turnīru pēc neeksistējoša komandas nosaukuma "Team"	Parādās tukšs saraksts	+
5.	Meklējam treniņus pēc laika perioda kurā nav neviens treniņš "1/10/2020-30/10/2020"	Parādās tukšs saraksts	+
6.	Spiežam uz pogas "notīrīt", lai	Parādās visu turnīru saraksts	+

	notīrītu meklēšanas rezultātus		
--	--------------------------------	--	--

4.4.16 Apskatīt ziņas

4.44 tabula "Apskatīt ziņas"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Nospiežam uz pogas "ziņas".	Atveras jauna lapa ar visu ziņu sarakstu	+

4.4.17 Apskatīt ziņas datus

4.45 tabula "Apskatīt ziņas datus"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Ziņu sarakstā spiežam uz ziņas nosaukuma vai bildes kuru vēlamies apskatīt.	Atveras jauna lapa ar konkrētās ziņas datiem.	+

4.4.18 Meklēt ziņas

4.46 tabula "Meklēt ziņas"

Nr.	Testpiemēra apraksts	Sagaidāmais rezultāts	Izpildās
1.	Meklējam ziņu pēc nosaukuma "Cup"	Visu ziņu saraksta vietā parādās ziņasi kuru nosaukums satur "Cup"	+
2.	Meklējam ziņas pēc laika perioda "1/11/2020-30/11/2020"	Visu ziņu saraksta vietā parādās ziņas kuras ir laika periodā no "1/11/2020-30/11/2020"	+
3.	Meklējam ziņas pēc laika perioda un nosaukuma "Cup" un "1/11/2020-30/11/2020"	Visu ziņu saraksta vietā parādās ziņasi kuras ir laika periodā no "1/11/2020-30/11/2020" un to nosaukums ir "Barcelona"	+

4.	Meklējam ziņu pēc neeksistējoša nosaukuma “Team”	Parādās tukšs saraksts	+
5.	Meklējam ziņas pēc laika perioda kurā nav neviens ziņas “1/10/2020-30/10/2020”	Parādās tukšs saraksts	+
6.	Spiežam uz pogas “notīrīt”, lai notīrītu meklēšanas rezultātus	Parādās visu ziņu saraksts	+

4.5 Moduļu funkciju testēšanas rezultāti

Ja visi funkcijas testpiemēri izpildās sekmīgi, tad rezultāta kolonnā tiek ievietots ieraksts sekmīgs, ja kāds no testiem neizpildās, tad rezultāts kolonnā tika veikts ieraksts neizpildās un norādīts testpiemēra numurs kurš neizpildījās. Pēc kļūdas novēršanas funkcija tiek testēta atkārtoti, līdz visi testpiemēri izpildās.

4.47 tabula ” Moduļu funkciju testēšanas rezultāti”

Funkcijas nosaukums	Testēšanas datums	Rezultāts
Pieslēgšanās modulis		
Pieslēgšanās pie sistēmas	27.11.2020.	sekmīgs
Atslēgšanās no sistēmas	27.11.2020.	sekmīgs
Jauna lietotāja pievienošana	27.11.2020.	nesekmīgs 2,3,4
Lietotāja rediģēšana	27.11.2020.	nesekmīgs 2,3,4
Dzēst lietotāju	27.11.2020.	sekmīgs
Rediģēt profilu	27.11.2020.	nesekmīgs 2,3
Nomainīt paroli	27.11.2020.	sekmīgs
Uzskaites modulis		
Pievienot jaunu spēlētāju	28.11.2020.	sekmīgs
Rediģēt spēlētāju	28.11.2020.	sekmīgs
Dzēst spēlētāju	28.11.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu treneri	28.11.2020.	sekmīgs
Rediģēt treneri	28.11.2020.	sekmīgs
Dzēst treneri	28.11.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu komandu	28.11.2020.	nesekmīgs 4
Rediģēt komandu	28.11.2020.	sekmīgs
Dzēst komandu	28.11.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu treniņu	28.11.2020.	sekmīgs
Rediģēt treniņu	28.11.2020.	sekmīgs

Dzēst treniņu	28.11.2020.	sekmīgs
Treniņa apmeklējums	28.11.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu turnīru	28.11.2020.	nesekmīgs 2,3
Rediģēt turnīru	28.11.2020.	sekmīgs
Dzēst turnīru	28.11.2020.	sekmīgs
Turnīra apmeklējums	28.11.2020.	sekmīgs
Turnīra statistika	28.11.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu ziņu	28.11.2020.	nesekmīgs 2,4
Rediģēt ziņu	28.11.2020.	sekmīgs
Dzēst ziņu	28.11.2020.	sekmīgs
Apskates modulis		
Apskatīt spēlētājus	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt spēlētāja datus	29.11.2020.	sekmīgs
Meklēt spēlētājus	29.11.2020.	nesekmīgs 1
Apskatīt trenerus	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt trenera datus	29.11.2020.	sekmīgs
Meklēt trenerus	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt komandas	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt komandas datus	29.11.2020.	sekmīgs
Meklēt komandu	29.11.2020.	nesekmīgs 1
Apskatīt treniņus	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt treniņa datus	29.11.2020.	sekmīgs
Meklēt treniņus	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt turnīrus	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt turnīra datus	29.11.2020.	sekmīgs
Meklēt turnīrus	29.11.2020.	nesekmīgs 2,3
Apskatīt ziņas	29.11.2020.	sekmīgs
Apskatīt ziņas datus	29.11.2020.	sekmīgs
Meklēt ziņas	29.11.2020.	sekmīgs
Pieslēgšanās modulis		
Jauna lietotāja pievienošana	03.12.2020.	sekmīgs
Lietotāja rediģēšana	03.12.2020.	sekmīgs
Rediģēt profilu	03.12.2020.	sekmīgs
Uzskaites modulis		
Pievienot jaunu komandu	03.12.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu turnīru	03.12.2020.	sekmīgs
Pievienot jaunu ziņu	03.12.2020.	sekmīgs
Apskates modulis		
Meklēt spēlētājus	03.12.2020.	sekmīgs
Meklēt komandu	03.12.2020.	sekmīgs
Meklēt turnīrus	03.12.2020.	sekmīgs

5. PROJEKTA ORGANIZĀCIJA

Kvalifikācijas darbu un projektu veidoja viens cilvēks – kvalifikācijas darba autors.

Projekts tika veidots pēc spējās jeb “Agile” izstrādes metodes. Tas tika darīts tādēļ, ka projekta veidošanas laikā paralēli tika testēta funkcionalitāte un lietotāja pieredze, kas lika saprast, ka daudzas sākotnēji iecerētās funkcijas nav vajadzīgas vai arī tika ieviesta jauna iepriekš neplānota funkcionalitāte, kas padarītu lietotni ērtāk izmantojamu. Līdz ar programmatūras funkciju izmaiņām tika mainīts dokumentācijā ierakstītās funkcijas, lai tās atbilstu patiesībai.

Sākot darbu pie šīs sistēmas, autoram bija pieredze HTML, CSS valodās, taču nebija pieredzes JavaScript un Java programmēšanas valodās.

6. KVALITĀTES NODROŠINĀŠANA

Kvalitātes nodrošināšanai tika sekots līdzī dokumentācijai ‘Programmatūras Prasību specifikācija’ un ‘Programmatūras Projektējuma apraksts’ un izstrādāta saskaņā ar tām.

Programmatūras kods tika rakstīts pēc labās prakses principiem ievērojot gan sakārtotu mapju sistēmu ar sakarīgiem un atbilstošiem nosaukumiem, kuri atbilst to saturam, gan programmatūras koda faili tika strukturēti pēc pieņemtajiem standartiem, ka katrā failā ir tikai viena klase un fails ir nosaukts pēc tās.

Kods tika rakstīts angļu valodā, tas tika komentēts vietās, kur mainīgo vai funkciju nosaukumi nebija pietiekoši aprakstoši, vai arī veiktās darbības prasīja paskaidrojumu, jo nebija no pirmā acu skatiena skaidras.

Mainīgo nosaukumi atbilst tam, ko mainīgais sevī satur, funkcijas un metodes ir nosauktas tā, lai uzreiz var saprast ko konkrētā funkcija vai metode dara, arī parametriem ir doti jēgpilni nosaukumi.

7. KONFIGURĀCIJU PĀRVALDĪBA

Projekta konfigurācijas pārvaldībai tika izmantota Git versiju kontroles sistēma.

Repozitorija tiek glabāta GitHub sistēmā.
(<https://github.com/GuntisRubenis/LU-end-project>).

Viss darbs tika veikts uz „master” zara, jo pie tā strādāja tikai viens cilvēks un esošā projekta versija ir arī tā pēdējā versija.

Versiju kontroles iesūtījumu (commit) aprakstos tika minētas galvenās izmaiņas, kas tika veiktas katrā iesūtījumā.[8]

8. DARBIETILPĪBAS NOVĒRTĒJUMS

Darba darbietilpības novērtēšanai tika izmantota optimistiskā, reālistiskā, pesimistiskā aprēķina metode izmantojot formulu. [1]

$$S = \frac{\text{Optimisstiskais} + 4 * \text{Reālistiskais} + \text{Pesimistiskais}}{6}$$

Ņemot vērā to, ka darba izstrādes sākumā bija neliela pieredze ar izmantotajām programmēšanas valodām (Java, JavaScript) un nebija nekādas pieredzes ar Spring Boot ietvaru, tad to iepazīšanai bija jāvelta laiks.

8.1 tabula Darbietilpības novērtējums

	Optimistiskais (dienas)	Reālistiskais (dienas)	Pesimistiskais (dienas)	Kopā
Saskarnes programmēšana	6	10	15	10,1
Lietotāju modulis	10	15	20	15
Apskates modulis	6	8	12	8,3
Uzskaites modulis	15	25	30	24,1
Plānošana	5	10	15	10
Kopā	49	65	88	67,5

Kopā darbs tika novērtēts ar apmērām 68 darba dienām. Ņemot vērā to, ka viens cilvēkmēnesis ir aptuveni 20 dienas, kvalifikācijas darbs aizņem apmēram 3.4 cilvēkmēnešus, kas atbilst kvalifikācijas darba izstrādes prasībām.

SECINĀJUMI

Kvalifikācijas darba ietvaros tika izstrādāta programmatūras dokumentācija un izstrādāta lietotne priekš futbola klubu datu uzglabāšanas. Darba autors sākotnēji iepazinās ar darba vidi un tad izstrādāja dokumentāciju, ko pēc tam papildināja līdz ar progresu lietotnes izstrādē.

Izstrādājot kvalifikācijas darbu autors guva padziļinātas zināšanas Java un JavaScript programmēšanas valodās kā arī Spring Boot ietvarā un Thymeleaf veidņu programmā.

Kvalifikācijas darbā lielākaš grūtības sagādāja mazās zināšanas Java un JavaScript valodās.

Kvalifikācijas darba izstrādātajai lietotnei var pievienot papildus funkcionalitāti, lai arī neregistrētam lietotājam būtu vairāk iespēju lietojot lietotni.

IZMANTOTĀ LITERATŪRA

1. **Knowledge Hut**. *PERT Estimation Technique* [tiešsaiste]. - [atsauce 06.01.2021].
Pieejams:
<https://www.knowledgehut.com/tutorials/project-management/pert-estimation-technique>
2. **Latvijas Nacionālais standartizācijas un metroloģijas centrs**. *LVS 68:1996 Programmatūras prasību specifikācijas ceļvedis* [tiešsaiste]. - [atsauce 07.11.2019].
Pieejams: <https://estudijas.lu.lv/mod/resource/view.php?id=131427>
3. **Rich Raposa** “*SCJP: Sun Certified Programmer for Java Platform Study Guide-SE6*”
4. **Java**. [tiešsaiste]. - [atsauce 20.09.2020]. Pieejams: <https://docs.oracle.com/en/java/>
5. **Spring Boot**. [tiešsaiste]. - [atsauce 20.09.2020]. Pieejams:
<https://docs.spring.io/spring-boot/docs/current/reference/htmlsingle/>
6. **Thymeleaf**. [tiešsaiste]. - [atsauce 06.10.2020]. Pieejams:
<https://www.thymeleaf.org/documentation.html>
7. **JavaScript**. [tiešsaiste]. - [atsauce 16.10.2020]. Pieejams:
<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
8. **GitHub repozitorijs**. [tiešsaiste]. - [atsauce 26.09.2020]. Pieejams:
<https://github.com/>
9. **Spring Boot**. [tiešsaiste]. - [atsauce 06.10.2020]. Pieejams:
<https://www.baeldung.com/spring-boot>

PIELIKUMS

Repozitorija tiek glabāta GitHub sitēmā:

<https://github.com/GuntisRubenis/LU-end-project>

1.pielikums

TournamentController.java:

```
public class TournamentController {
    @Autowired
    private TournamentService tournamentService;
    @Autowired
    private TeamService teamService;
    @Autowired
    private PlayerService playerService;
    @Autowired
    private StatisticService statisticService;

    @RequestMapping("/rest/tournament/{pageNum}")
    public String viewPage(Model model, @PathVariable(name = "pageNum") int pageNum, @Param("keyword") String keyword,
        @Param("startDate") String startDate, @Param("endDate") String endDate) throws ParseException {
        Page<Tournament> page = tournamentService.listAllDate(pageNum, keyword, startDate, endDate);

        List<Tournament> listProducts = page.getContent();
        if (page.getTotalPages() != 0) {
            model.addAttribute("currentPage", pageNum);
            model.addAttribute("totalPages", page.getTotalPages());
            model.addAttribute("totalItems", page.getTotalElements());
            model.addAttribute("tournaments", listProducts);
            model.addAttribute("teams", teamService.findAll());
        } else {
            model.addAttribute("currentPage", pageNum);
            model.addAttribute("totalPages", 1);
            model.addAttribute("totalItems", page.getTotalElements());
            model.addAttribute("tournaments", listProducts);
            model.addAttribute("teams", teamService.findAll());
        }
    }

    return "tournament";
}

@RequestMapping("/rest/tournament/addNew")
public String newTournament(Tournament tournament, RedirectAttributes redirectAttribute) {
    tournamentService.save(tournament);
    redirectAttribute.addFlashAttribute("successMessage", "Tournament added succesfully!!!");
    return "redirect:/rest/tournament/1";
}

@RequestMapping(value="/rest/tournament/delete", method = {RequestMethod.DELETE, RequestMethod.GET})
public String deleteTournament(Integer id, RedirectAttributes redirectAttribute) {
    tournamentService.deleteById(id);
    redirectAttribute.addFlashAttribute("deleteMessage", "Tournament deleted succesfully!!!");
    return "redirect:/rest/tournament/1";
}

@RequestMapping("/rest/tournament/findById")
@ResponseBody
public Optional<Tournament> findById(Integer id) {
    return tournamentService.findById(id);
}
}
```

```

@RequestMapping(value="/rest/tournament/update", method = {RequestMethod.POST, RequestMethod.GET})
public String update(Tournament tournament, RedirectAttributes redirectAttribute){
    tournamentService.save(tournament);
    redirectAttribute.addFlashAttribute("successMessage", "Tournament edited succesfully!!!");
    return "redirect:/rest/tournament/1";
}

// return attendance page with list of current teams players
// evaluates if player already attended tournament so we can check checkbox in attendance.html
@RequestMapping("/rest/tournament/report")
public String report(Model model, Integer id){
    Optional<Tournament> tournament = tournamentService.findById(id);
    if(tournament.isPresent()) {
        //store all team players in a map and give value to false
        HashMap<Player, Boolean> players = new HashMap<Player, Boolean>();
        for(Player player : tournament.get().getTeam().getPlayers()) {
            players.put(player, false);
        }
        // loop throught all team players and tournament players
        for (Player player: players.keySet()){
            for (Player p: tournament.get().getPlayers()) {
                //check if player from team was already in tournament players
                // if id's matches set value to true
                if (player.getId()==p.getId()) {
                    players.put(player, true);
                }
            }
        }
        model.addAttribute("tournament", tournament.get());
        model.addAttribute("players", players);
        model.addAttribute("tournamentPlayers", tournament.get().getPlayers());
    }
}

```

```

// from attendanceModal form collect array of playerId, and tournament id
@PostMapping("/rest/tournament/report/addPlayers")
public String addAttendance (@RequestParam(value="playerId", required = false, defaultValue = "0") int[] playerId,
    @RequestParam(value="id") Integer tournamentId,
    RedirectAttributes redirectAttribute) {
    //find tournament by id
    Optional<Tournament> tournament = tournamentService.findById(tournamentId);
    //create new list of players where we will add players who attended tournament
    ArrayList<Player> players = new ArrayList<Player>();

    // for all players witch id's are present in playerId array we find player by id
    // and if it exists we add it to players list
    for (Integer id:playerId) {
        Optional<Player> player = playerService.findById(id);
        if(player.isPresent()) {
            players.add(player.get());
        }
    }

    // check if tournament is present and set tournaments players list as our created list
    if(tournament.isPresent()) {
        Tournament updatedTournament = tournament.get();
        updatedTournament.setPlayers(players);

        // update tournament in our database
        tournamentService.save(updatedTournament);
        redirectAttribute.addFlashAttribute("atendSuccessMessage", "Attendance added succesfully!!!");
    }

    return "redirect:/rest/tournament/report/?id="+tournamentId;
}

```

2.pielikums

Coach.html:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="ISO-8859-1">
<title>Coach</title>
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<meta name="description" content="Football management system">
<link href="/css/style.css" rel="stylesheet">
</head>
<body>
<header>
<div th:replace="fragments/secureHeader :: secureHeader"></div>
</header>
<div class="main-container">
<div class="title-div">
<h1>Coaches</h1>
</div>
<div class="search-div">
<form th:action="@{/rest/coach/1}">
<label>Search</label>
<input class="search-input" id="search-input" type="text" name="keyword" th:value="{keyword}" required minlength="1"
title="Enter coaches: name, surname or category."/ >
<input class="search-button" type="submit" value="Search"/>
<input class="clear-button" type="button" value="Clear" id="clear-button"/>
</form>
<div sec:authorize="hasRole('ROLE_ADMIN')">
<button class="add-button" id="addButton">Add new Coach</button>
</div>
</div>
</div>
<div class="table-div">
<span class="success" th:text="{successMessage}"></span>
<span class="delete" th:text="{deleteMessage}"></span>
<table class="custom-table">
<tbody>
<tr>
<th>Photo</th>
<th>Name</th>
<th>Surname</th>
<th>Category</th>
<th sec:authorize="hasRole('ROLE_ADMIN')">Options</th>
</tr>
<tr th:each="coach : {coaches}">
<td>
<a class="photo-button" th:href="@{/rest/coach/coachDetails/(id={coach.id})}">

</td>
<td th:text="{coach.name}"></td>
<td th:text="{coach.surname}"></td>
<td th:text="{coach.category}"></td>
<td sec:authorize="hasRole('ROLE_ADMIN')" class="button-group">
<a class="edit-button" th:href="@{/rest/coach/findById/(id={coach.id})}">Edit</a>
<a class="delete-button" th:href="@{/rest/coach/delete/(id={coach.id})}">Delete</a>
</td>
</tr>
</tbody>
</table>
```

Kvalifikācijas darbs „**Futbola kluba datu uzskaites sistēma**” izstrādāts Latvijas Universitātes Datorikas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka darbs izstrādāts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autors: **Guntis Rubenis** _____ .01.2021.

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Darba vadītāja: **prof. Laila Niedrīte** _____ .01.2021.

Recenzents: **Dace Gobleja**

Darbs iesniegts 11.01.2021.

Kvalifikācijas darbu pārbaudījumu komisijas sekretāre: **Darja Solodovņikova** _____

Darbs aizstāvēts kvalifikācijas darbu pārbaudījuma komisijas sēdē

____.01.2021. prot. Nr. _____

Komisijas sekretārs(-e): _____