



worldskills

راهکارهای نرم افزار برای کسب کار هجدهمین دوره مسابقات ملی مهارت

Session ۵

روز سوم - صبح

۳ ساعت



معرفی

فیفا از تیم نرم افزار مهارت ایران درخواست کرده تا برای اجرای هر چه بهتر مسابقات جام جهانی ۲۰۱۸ روسیه در سال آینده نرم افزاری طراحی نماید. از شما به عنوان شرکت کننده خواسته شده تا مطابق با نیاز های فیفا و براساس خواسته های آن ها به بهترین نحو ممکن این پروژه را پیاده سازی نمایید. در این بخش از شما خواسته شده تا پایگاه داده و بانک اطلاعاتی خود را مطابق با نیاز مسابقات جام جهانی ایجاد کرده ، برای راحتی کار فیفا تعدادی فایل در اختیار ما قرار داده که باید به بانک اطلاعاتی نرم افزار اضافه شوند.

راهنمایی

در هنگام تحویل هر قسمت از این پروژه از کارکرد و عملکرد صحیح آن مطلع شوید چون مسابقات جام جهانی بسیار حساس است و کوچکترین اشتباه باعث بی نظمی در روند اجرای مسابقات میشود.

تذکر

- لطفا مطابق با راهنمای سبک اسناد پیش بروید که پروژه مطابق با خواسته های فیفا باشد.
- تمام بخش های نرم افزار باید دارای اعتبار سنجی و پیغام خطا مناسب برای کاربر باشد و تا حد امکان از خطاهای نامفهوم جلوگیری شود.
- استفاده صحیح در نامگذاری تمام اجزای تحویل داده شده ضروری است.
- هر فرم یا گزارش ساخته شده باید در وسط صفحه نمایش داده شود.
- زمانی که یک فرم یا یک دیالوگ در حالت متمرکز قرار گرفت عملیات در فرم های دیگر به حالت معلق در بیاید.
- مدیریت زمان امری حساس در موفقیت هر پروژه ای می باشد پس انتظار می رود که تمام دستاوردها به صورت کامل و عملی تحویل داده شود.



۱. ۵ مدیریت نتایج

اپراتور فیفا پس از ورود به سیستم باید بتواند از طریق بخش کاربری خود اقدام به مدیریت نتایج بازی ها نماید. داده های مورد نیاز به شما تحویل داده شده است. روال اینکار بدین صورت خواهد بود که پس از انتخاب گروه مدنظر روال را شروع نماید :

۱. در گام اول باید گروه مدنظر را انتخاب نماید ، پس از انتخاب گروه نام اختصاری تیم ها به همراه پرچم نمایش داده میشود .
۲. پس از انتخاب گروه باید لیست بازی بین تیم ها نمایش داده شود.
۳. در این قسمت اپراتور باید بتواند برای بازی های نمایش داده شده نتیجه بازی را مشخص نماید ، بدین صورتکه جلوی نام تیم اول و دوم بتواند عبارت صحیح عددی غیرمنفی وارد نماید.
۴. پس از وارد کردن عبارت عددی اقدام به تایید نهایی نتیجه نماید.

۲. ۵ ثبت ترکیب

یکی از قابلیت های سرپرست تیم ها در سیستم ما توانایی اعلام ترکیب هر بازی و اعلام آن به مسئول فیفا از طریق این سامانه است ، برای این منظور سرپرست پس از لاگین باید بتواند پس از انتخاب منوی ثبت ترکیب نسبت به این موضوع اقدام نماید.

۱. لیست بازی های آن تیم نمایش داده شود.
۲. سرپرست فقط بتواند برای بازی هایی که هنوز به تاریخ برگزاری آن نرسیده ایم ترکیب ثبت کند.
۳. پس از انتخاب بازی مدنظر وارد صفحه مربوط به ثبت ترکیب شود.
۴. لیست بازیکن های ثبت شده برای آن تیم را نمایش دهد . (قسمت ثبت بازیکن در ماژول های قبلی توسط شما انجام شده بود)
۵. سرپرست باید بتواند یکی از ۳ ترکیب داده شده به شما را برای تیم خود انتخاب نماید . (ترکیب های گفته شده بصورت عکس به شما تحویل داده شده است)
۶. پس از انتخاب بازیکن از لیست نمایش داده شده و انتخاب پست مدنظر (دفاع ، هافبک ، مهاجم ، دروازه بان) بتواند بازیکن را در پست ثبت شده ثبت نماید این نکته را مدنظر داشته باشید چنانچه



پست اصلی بازیکن انتخاب شده با پستی که سرپرست قصد ثبت داشت دچار مغایرت بود باید سیستم به سرپرست هشدار دهد و در صورت تایید بازیکن در آن پست بکار گرفته شود بطور مثال بازیکن Lionel Messi از تیم آرژانتین پست اصلی این بازیکن مهاجم است ولی سرپرست قصد دارد در ترکیب این بازیکن را در پست دفاع و یا هافبک بازی دهد سامانه شما باید به سرپرست هشدار دهد و در صورت تایید بازیکن را در پست انتخاب شده بازی دهد .

۷. در قسمت پایین لیست باید بصورت لحظه ای تعداد دفاع ، هافبک ، مهاجم در ترکیب را نشان دهد.

۸. چنانچه سرپرست قصد ثبت نهایی ترکیب را داشت باید بصورت کلی ترکیب بررسی شود و اگر در پستی بازیکنی انتخاب نشده بود به سرپرست هشدار دهد و ترکیب ثبت نشود ، بطور مثال اگر ترکیب ۴ - ۴ - ۲ انتخاب شد و در ترکیب ۳ دفاع مشخص شده بود از ثبت نهایی ترکیب جلوگیری شود .

۹. پس از ثبت نهایی ترکیب (در صورت رعایت شروط گفته شده) باید خروجی ترکیب بصورت تصویری به سرپرست نشان داده شود ، بدین صورتکه در تصویر همان فایل داده شده نام و نام خانوادگی به همراه شماره پیراهن و پرچم و نام اختصاری کشور در تصویر قید گردد . (خروجی پیشنهادی در ذیل ارائه شده است)

