

Špecifikácia

C&C Generals Zero Hour liga

1. Cieľ projektu

Cieľom webovej aplikácie bude portál venovaný hre Command & Conquer Generals Zero Hour, kde sa budú dať pridávať newsy, články, registrovať sa užívatelia, komentovať články / news. Ďalej bude bežať liga, do ktorej sa budú môcť registrovaní užívatelia prihlásiť, čím získajú možnosť vyzvať ostatných prihlásených. Za výhru sa hráčovi body pridelia, za prehru odoberú.

2. Účastníci a ich možnosti

- a) *neregistrovaný návštevník*
 - môže sa zaregistrovať, čítať články, komentáre, pozerať poradie v lige
- b) *registrovaný návštevník*
 - môže sa prihlásiť do ligy, pridávať komentáre, vyzývať ostatných hráčov
- c) *redaktor*
 - môže všetko čo registrovaný návštevník
 - ďalej môže pridávať články / newsy a editovať ich, mazať komentáre
- d) *admin*
 - môže všetko (meniť právomoci užívateľom, editovať ich profily, editovať všetky články, mazať komentáre, ...)

3. Detailný popis jednotlivých funkčností

Registrácia

Registračný formulár obsahujúci položky ako nick, heslo, icq, email. Po vyplnení sa vytvorí nový profil užívateľa.

Registrovaný užívateľ sa môže následne prihlásiť, čo mu sprístupní ďalšiu funkčnosť.

Editácia profilu

Registrovaný užívateľ (ďalej len užívateľ) si môže editovať svoje údaje.

Pridávanie komentárov

Užívateľ môže ku všetkým news-kám a článkom pridávať komentáre. Pridaný komentár už nemôže zmazať ani editovať.

Pridávanie a editácia newsiek / článkov

Môže iba redaktor a admin. Vyplnia sa položky ako nadpis, obsah textu, autor (pre prípad že by jednorazovo publikoval newsku obyčajného užívateľa). Dátum sa priradí automaticky. V texte sa môžu používať niektoré html tagy (img, br, b, ...).

Redaktor môže editovať iba svoje publikácie, admin všetky.

Liga

- Výsledky budú zobrazené v tabuľke.
- Jeden 'cyklus' bude trvať mesiac, na jeho konci sa určí víťaz.
- Hráč môže vyzvať iného hráča cez jeho profil, v ktorom, ak je hráč prihlásený do ligy, bude možnosť 'Vyzvať'. Po potvrdení výzvy druhým hráčom sa vytvorí zápas, ktorého výsledok musia obaja zúčastnení zadať do 4 dní (prípadne do konca aktuálneho mesačného cyklu). Ak nastane konflikt (každý hráč bude tvrdiť niečo iné alebo iba jeden hráč označí víťaza, môžu označiť zápas za konfliktný, v tom prípade sa 4-dňový limit

ignoruje a čaká sa na rozhodnutie admina). Ak obaja hráči označia za víťaza toho istého hráča, zápas sa automaticky uzavrie (pokiaľ neskončil cyklus) a zapíšu sa body do tabuľky (ak je teda ešte aktuálna).

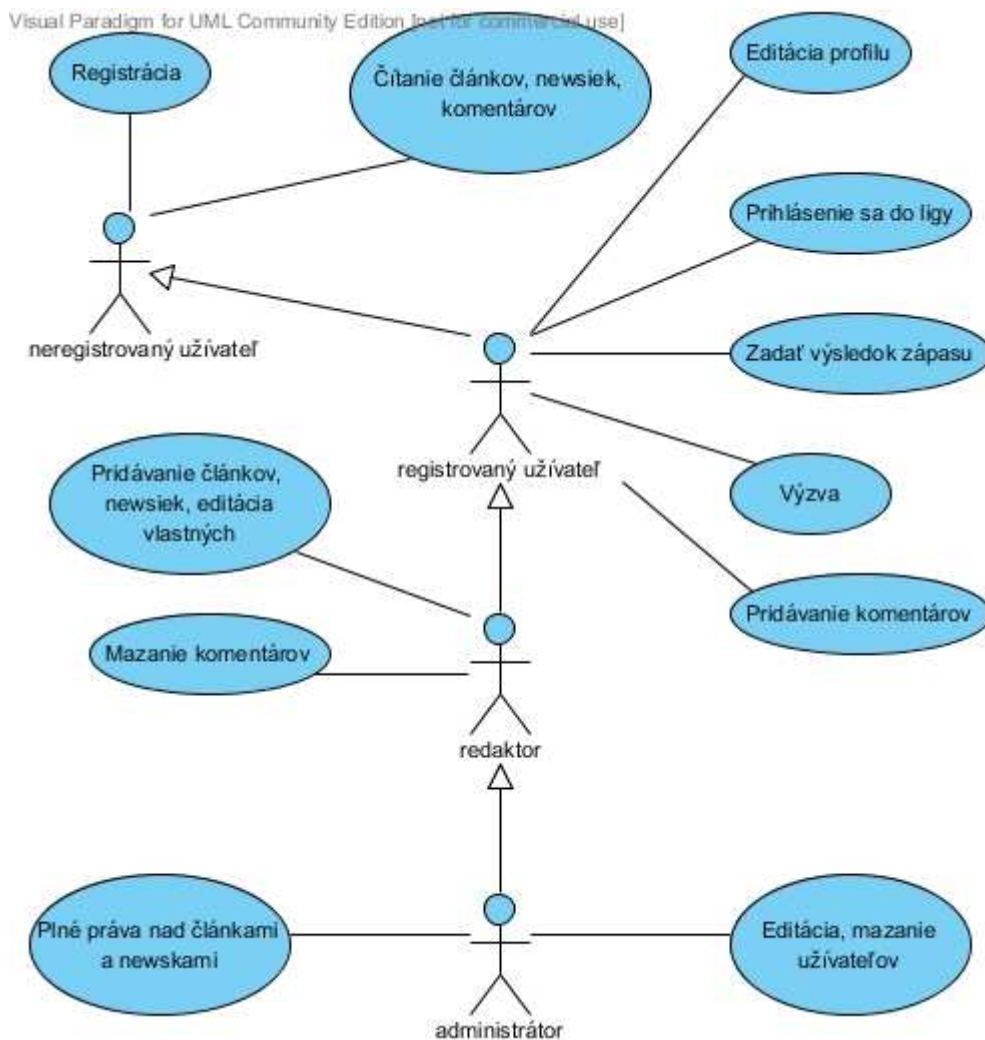
4. Technológie

Projekt bude naprogramovaný v PHP, použitá bude MYSQL databáza. Webové rozhranie bude v prostredí XHTML s CSS a javascriptom / ajaxom.

Automatické akcie budú riešené buď kontrolou pri každom requeste na server, alebo pomocou pravidelných requestov z iného počítača alebo cez rozhranie aplikácie (tým pádom nebudú úplne automatické). 4-dňový limit na zápasy môže byť kontrolovaný vždy iba pri návšteve stránky samotného zápasu.

Budem sa snažiť o bezpečnosť proti SQL injection.

5. Use-case diagram



6. Entitno-relačný diagram

