

Prvá část projektu z IDS

Daniel Mačura, Adam Pap

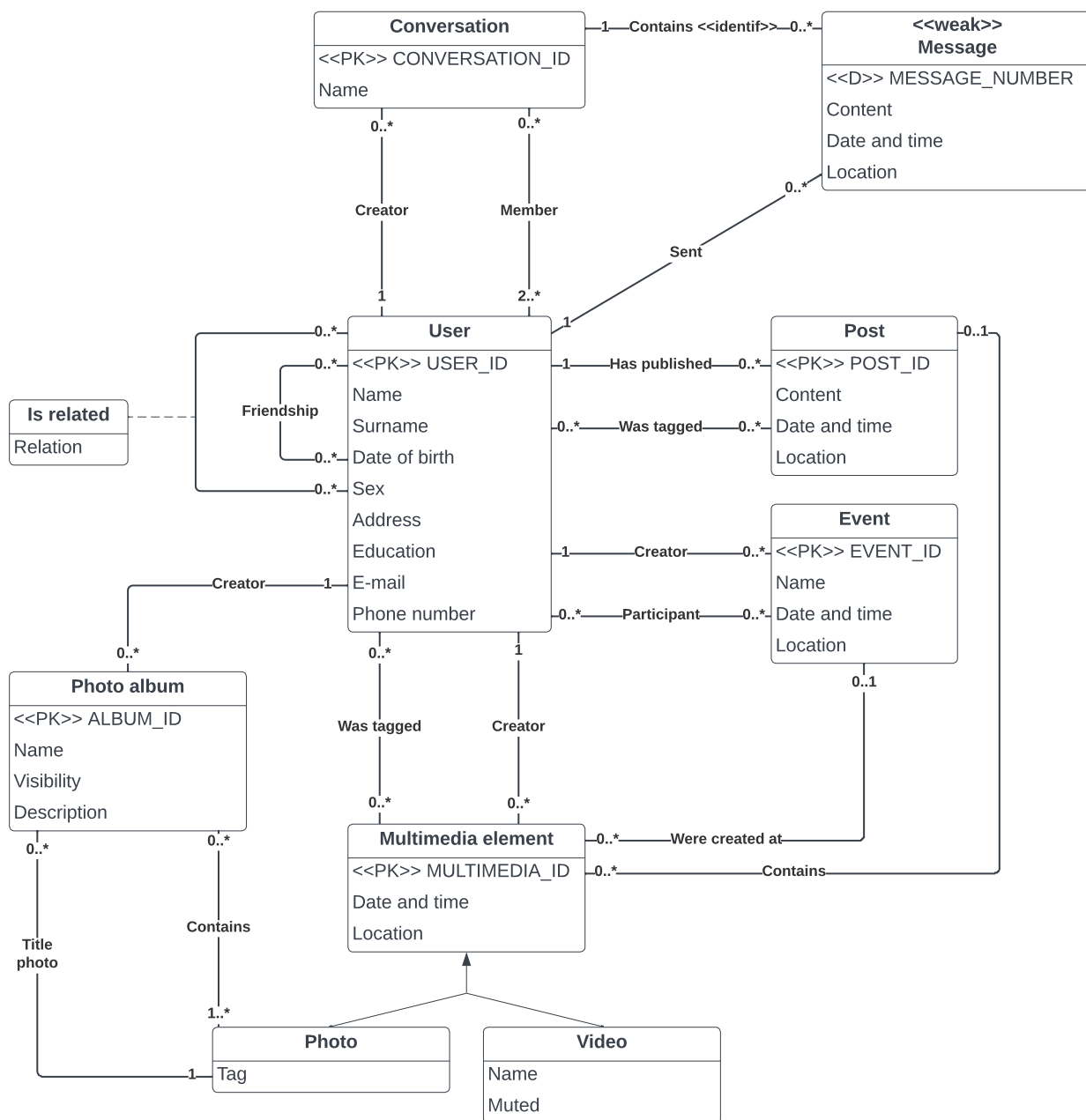
12. marca 2023

1 Modifikácia zadania

Zmeny sú zvýraznené tučným písmom.

Představte si, že jste Mark Zuckergerg v roce 2004 a chystáte se vytvořit sociální síť, která bude známá po celém světě. Jelikož chcete o svých uživatelích vědět maximum informací, budete o nich chtít uložit veškeré jejich základní informace včetně škol, které navštěvovali, bydliště, zaměstnání, kontaktu, rodiny a vztahů, atd. Jedná se o sociální síť, a tak svých uživatelům dovolíte, aby vzájemně vytvářeli (leckdy) imaginární přátelství mezi sebou. Abyste o svých uživatelích věděli všechno nejen vy, ale i ostatní uživatelé, vytvoříte zeď, na kterou budou jednotliví uživatelé publikovat příspěvky, které budou mít obsah, datum, místo a čas publikování a můžou v nich být označeni i jiní uživatelé. Aby si uživatelé mohli sdílet nejen své duchapřítomné příspěvky, ale také fotky **a videa(multimediálně prvky)** svých domácích mazlíčků a naleštěných dvoukolových miláčků, dovolíte jim vytvářet i alba fotek, které budou mít svůj název, nastavení soukromí a popis. Na jednotlivých fotkách **a videach** mohou být označeni různí uživatelé a bude u nich uveden čas, **tag (pri fotkách)**, datum a místo pořízení a jedna z fotek bude vždy titulní fotka alba. **U videí lze měnit název a možnost odstranit zvuk.** Navíc může být fotka **i video** být pořízeny v rámci nějaké akce. Uživatelé si mohou prostřednictvím konverzací s jistým názvem, do níž můžou být zapojeni dva a více uživatelů, vyměňovat zprávy, které budou mít svůj obsah, datum, čas a místo zaslání. Aby vaší uživatelé neseděli přeci jen stále za obrazovkami svých notebooků, dovolíte jim vytvářet akce, které se konají na určitém místě, v určitý čas a den. Účastníci akce by měli znát, o jakou akci se jedná a pokud se jim akce zalíbí, tak se mohou akce, ať už jen virtuálně, či skutečně zúčastni

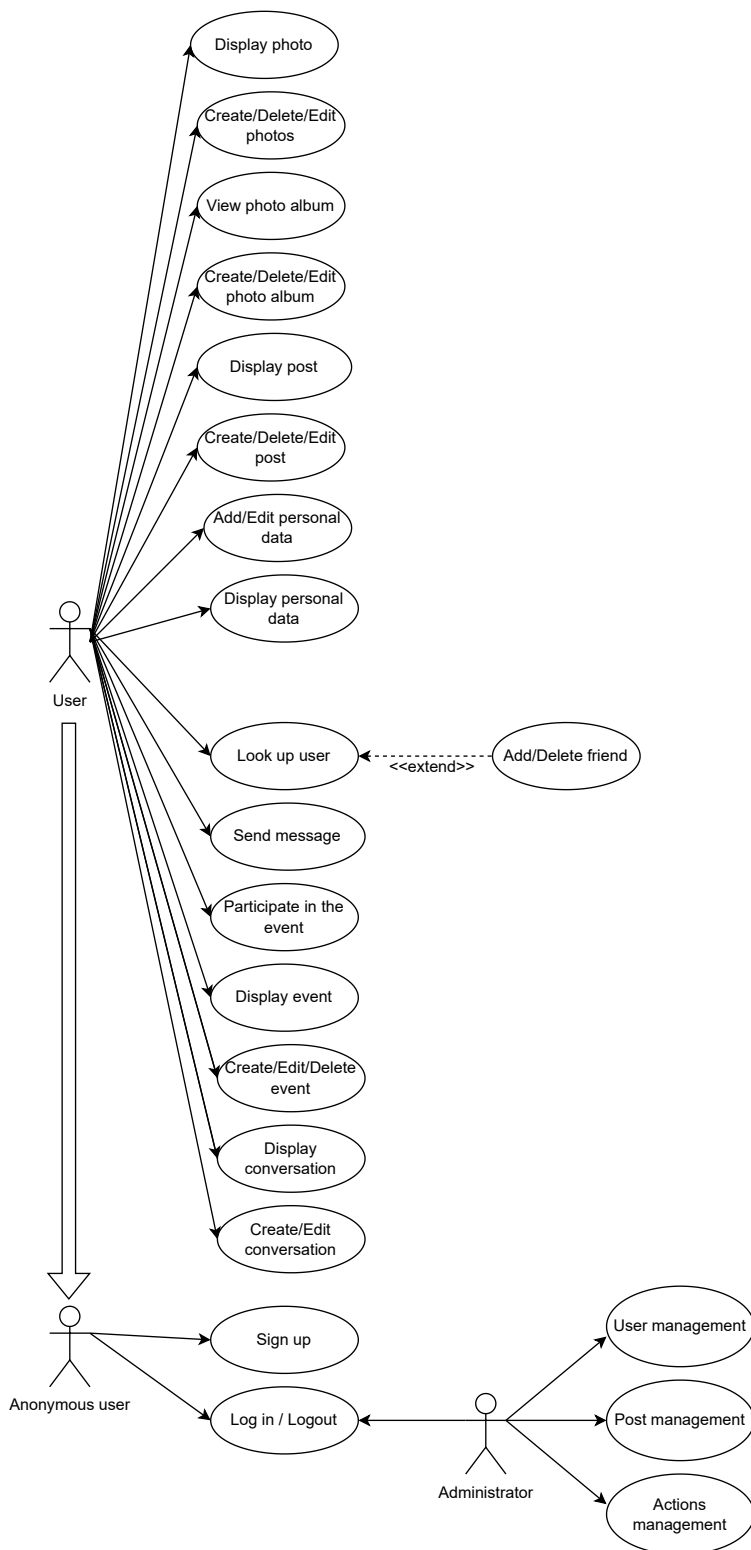
2 ERD



- Entita konverzácie (*Conversation*) môže obsahovať 0 až N správ (*Message*). Správa je modelovaná ako slabá entita, nakoľko nemôže byť poslaná užívateľom, bez toho aby bola súčasťou konverzácie.
- V ER diagrame modelujeme vzťah medzi užívateľom (*User*) a správou (*Message*), ktorý vyjadruje možnosť užívateľa poslať 0 až N správ do konverzácie¹. Každá správa má práve jedného užívateľa ako autora.
- Užívatelia môžu medzi sebou vytvárať imaginárne priateľstvá, čo popisuje vzťah Priateľstvo (*Friendship*), kde daný užívateľ môže mať 0 až N priateľov a daný priateľ môže mať tiež 0 až N pridaných užívateľov ako priateľov.
- Taktiež modelujeme vzťah (napr. rodinný) užívateľa, kde môže byť vo vzťahu s 0 až N príslušníkmi.
- Použili sme špecializáciu pre rozdelenie multimediálnych prvkov (*Multimedia Element*) na fotky (*Photo*) a videá (*Video*), nakoľko bolo nutné modelovať spoločné aj rozličné atribúty.

¹V konverzácií môže byť 2 a viac užívateľov

3 UseCase diagram



- Užívateľ má možnosť si v rámci navrhnutej sociálnej siete vyhľadať konkrétneho užívateľa a následne si ho môže pridať do svojho zoznamu priateľov alebo si daného užívateľa zo zoznamu priateľov odstrániť, táto možnosť je vyjadrená «extend» (*Add/Delete friend*).
- Anonymný užívateľ² sa môže len registrovať/prihlásiť.
- Administrátor sa môže tiež registrovať/prihlásiť do sociálnej siete a vykonávať tie isté operácie čo môže aj užívateľ (vyjadruje to *Actions management*).

²Užívateľ, ktorý sa zatiaľ nezaregistroval alebo neprihlásil