

Projekt nr 3

“Wirtualna portiernia”

Wykonali: Borys Baczewski, Maciej Dolecki
IINS 5.1/1

3 procesy (istotne z punktu widzenia konkretnego systemu) zamodelowane przy użyciu BPMN diagram przypadków użycia

Diagram zaplanowania dyżurów przez administratora:

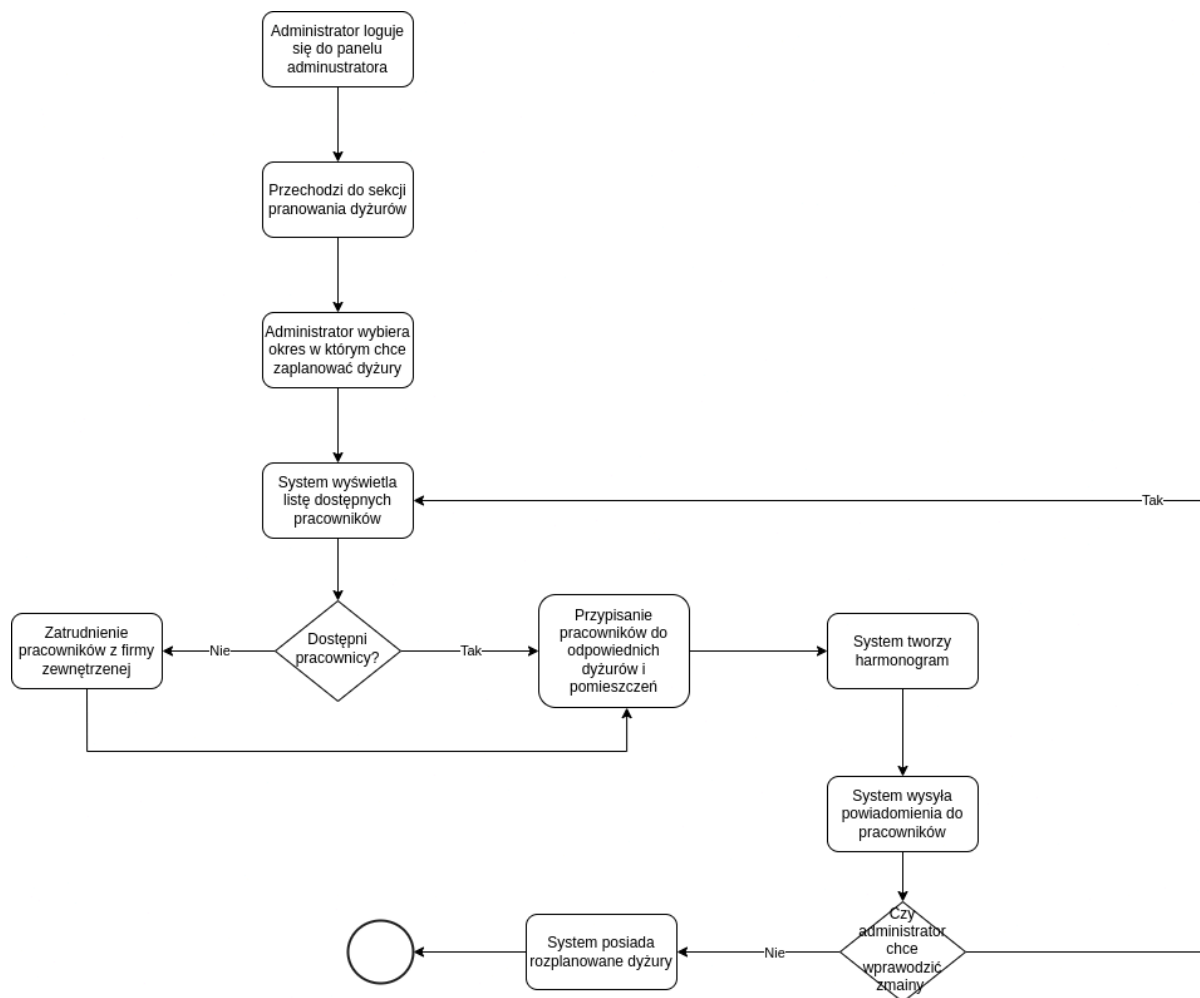


Diagram wypożyczenia klucza przez użytkownika:

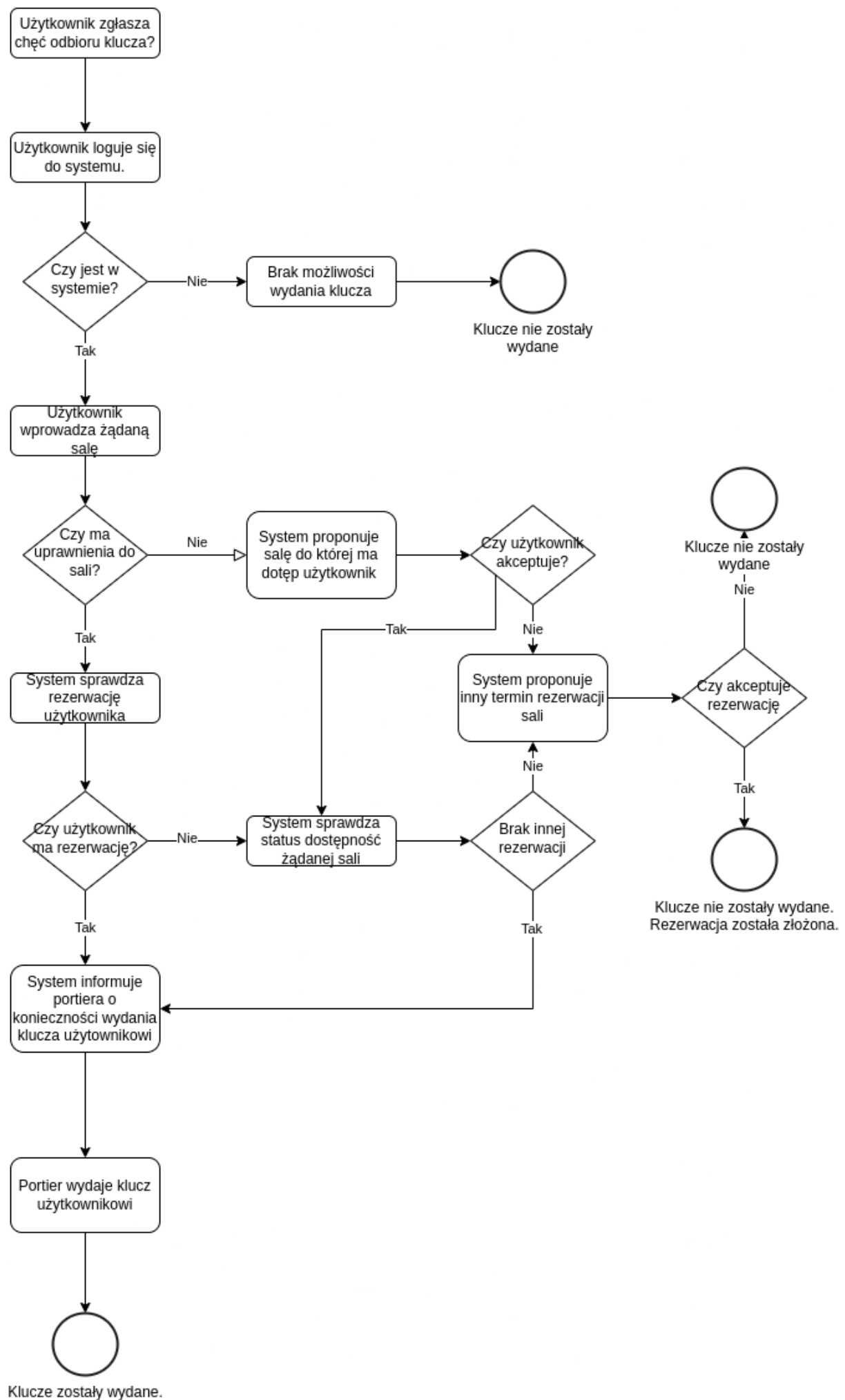


Diagram zgłoszenia usterki:

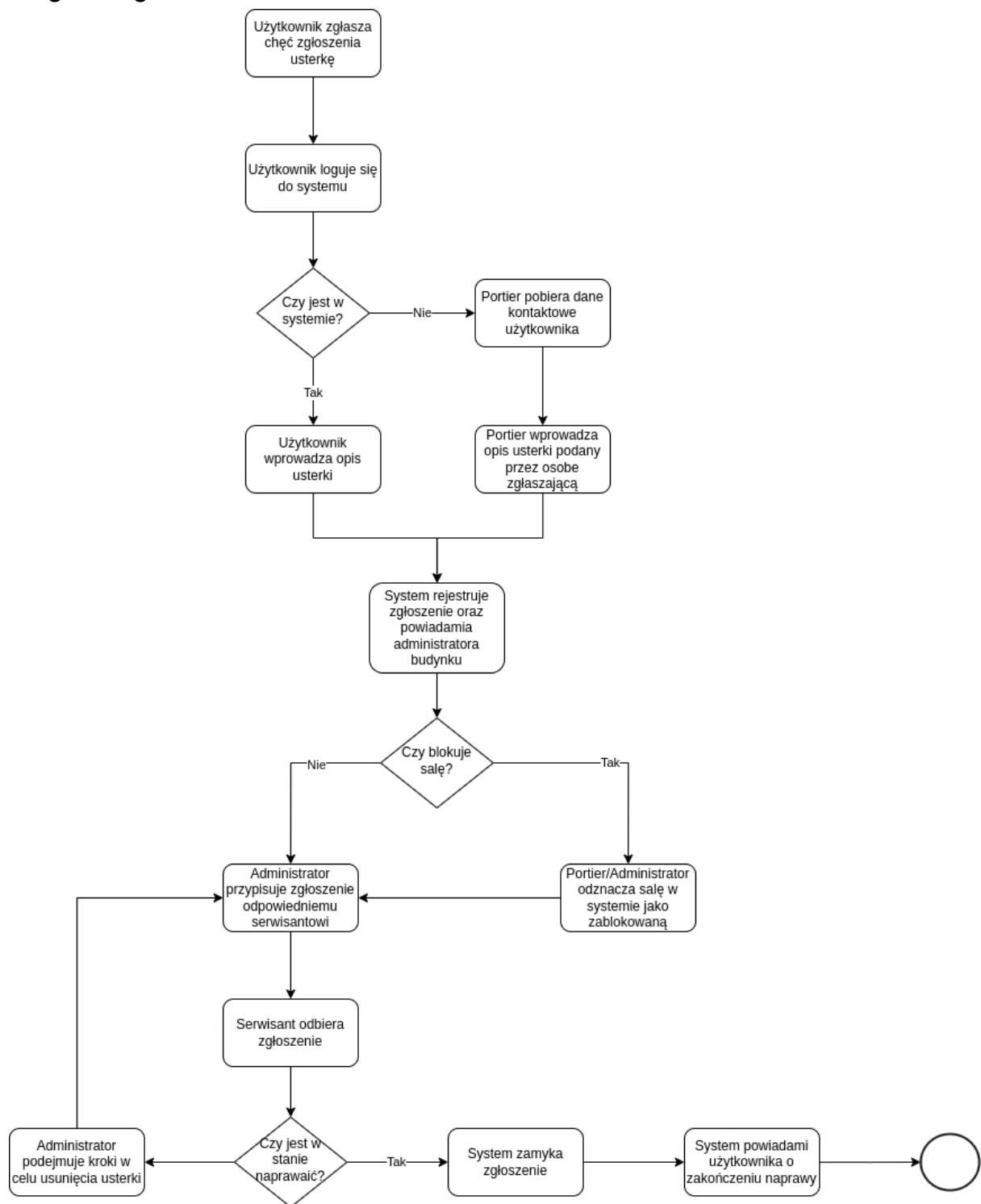
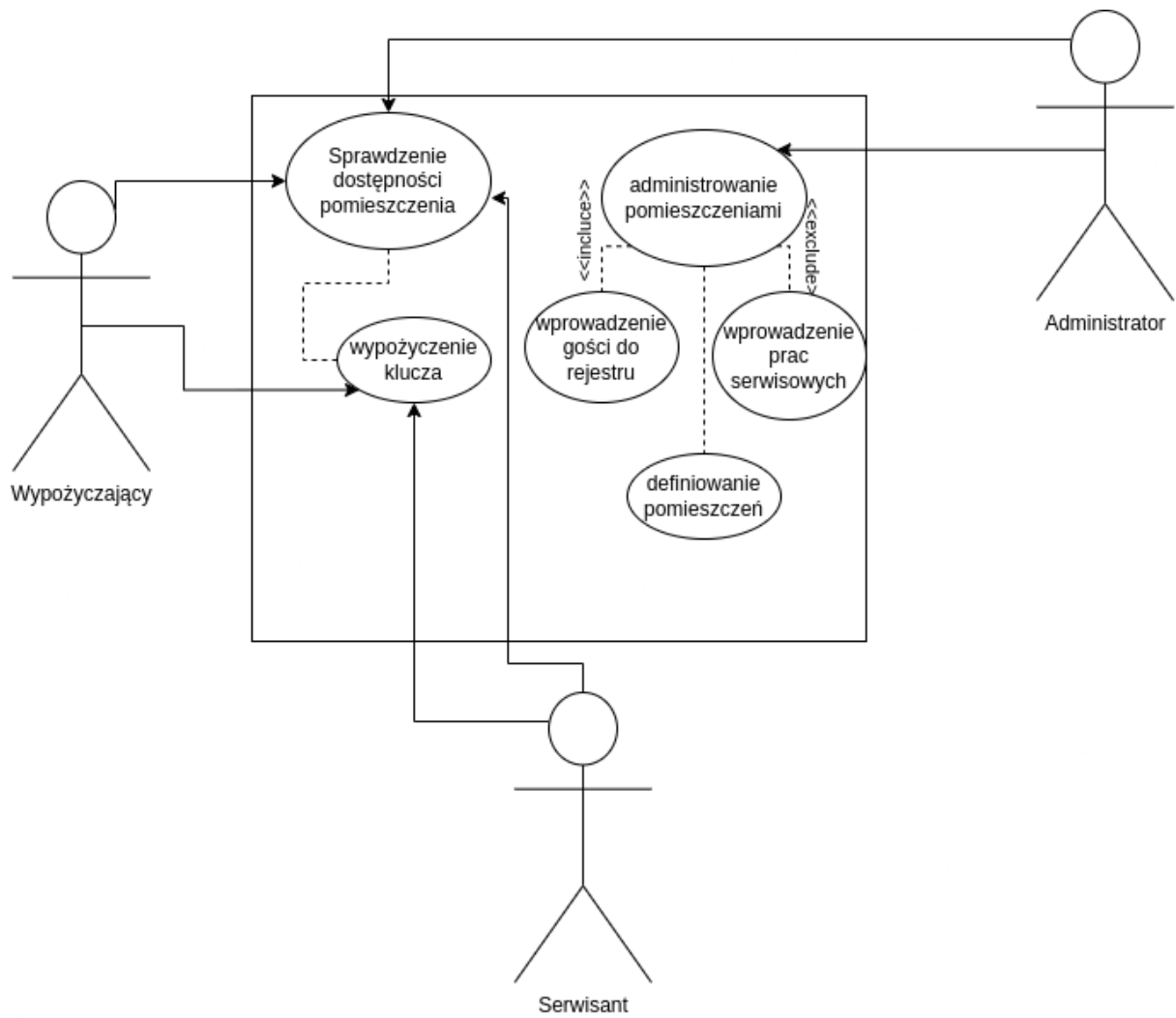


Diagram przypadków użycia:



2 diagramy sekwencji dla 2 procesów istotnych z punktu widzenia konkretnego systemu (inne procesy niż te modelowane w BPMN)

Diagram wydania klucza dla gościa systemu:

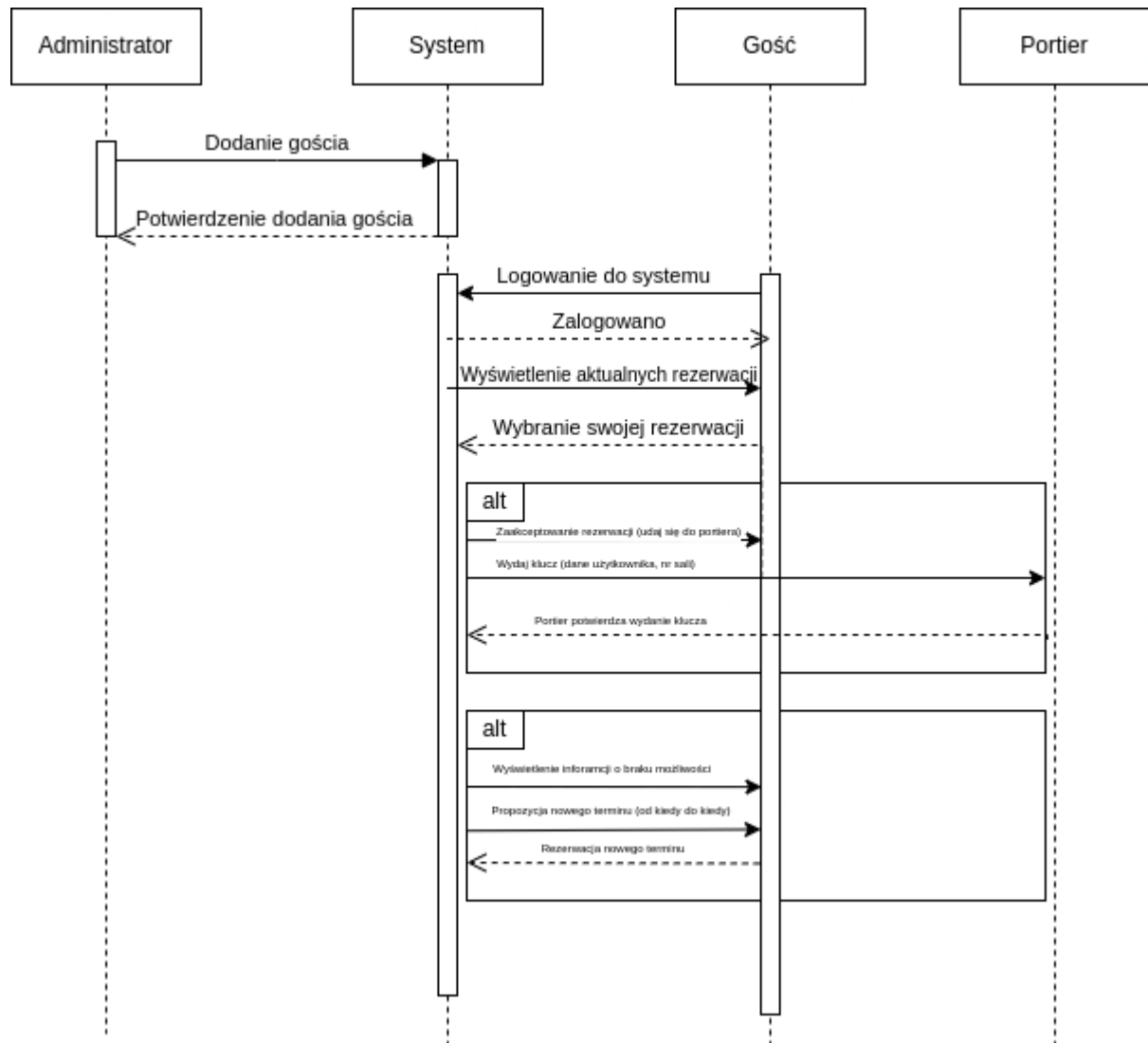
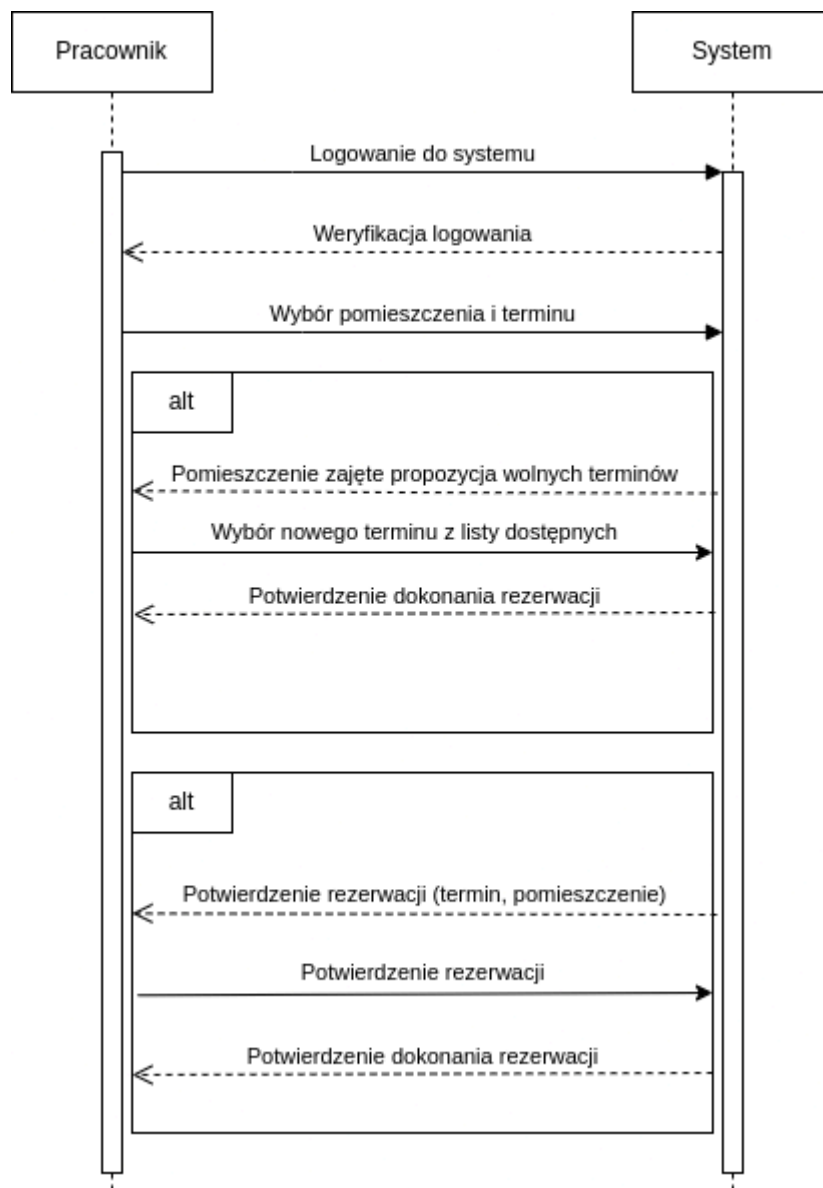


Diagram procesu rezerwacji pomieszczenia przez pracownika:



2 scenariusze przypadków użycia (wg podanego schematu)

Nazwa scenariusza	Wypożyczenie klucza
Abstrakt	Proces umożliwiający uprawnionemu użytkownikowi wypożyczenie klucza do konkretnego pomieszczenia w budynku biurowym.
Aktorzy	<ul style="list-style-type: none"> • Użytkownik (np. pracownik firmy, gość, pracownik serwisu) • Portier • System do zarządzania kluczami
Warunki początkowe	<ul style="list-style-type: none"> • Użytkownik jest zarejestrowany w systemie • Struktura budynku (pomieszczenia, uprawnienia) została wcześniej zdefiniowana • Klucz do danego pomieszczenia jest dostępny w punkcie wydawania
Warunki końcowe	<ul style="list-style-type: none"> • Klucz został poprawnie wypożyczony, a zdarzenie zapisane w systemie • Uprawnienia użytkownika pozostają zgodne z polityką budynku

Podstawowy	<ol style="list-style-type: none"> 1. Użytkownik loguje się do systemu 2. Wybiera pomieszczenie, do którego potrzebuje klucza 3. System sprawdza uprawnienia użytkownika 4. System sprawdza czy sala nie jest zarezerwowana przez innego w żądanym terminie 5. System powiadamia portiera o wniosku wypożyczenia klucza 6. Portier wydaje klucz, a system rejestruje zdarzenie
Alternatywny 3	<p>System sprawdza uprawnienia użytkownika</p> <p>Rezultat: Użytkownik nie posiada uprawnień do danego pomieszczenia</p> <p>4a. Zaproponowanie wolnej sali na którą użytkownik posiada uprawnienia</p> <p>Rezultat: użytkownik wybiera pomieszczenie do którego posiada uprawnienia</p> <p>5a. Scenariusz jest kontynuowany od kroku 4 w przebiegu podstawowym</p>
Alternatywny 3.4a	<p>Zaproponowanie wolnej sali na którą użytkownik posiada uprawnienia</p> <p>Rezultat: Użytkownik nie wybiera nowego pomieszczenia</p> <p>5a. Zakończenie scenariusza - wydanie klucza nie doszło do skutku</p>
Alternatywny 4	<p>System sprawdza czy sala nie jest zarezerwowana przez innego w żądanym terminie</p> <p>Rezultat: pomieszczenie zostało wcześniej zarezerwowane</p> <p>5a. Zapytanie użytkownika o wybranie nowego terminu.</p> <p>Rezultat: użytkownik wybrał inny możliwy termin</p> <p>6a. System sprawdza uprawnienia użytkownika</p> <p>Rezultat: użytkownik posiada odpowiednie uprawnienia.</p> <p>7a. Zakończenie scenariusza - użytkownik zarezerwował pomieszczenie w innym terminie.</p>
Alternatywny 4.5a	<p>Zapytanie użytkownika o wybranie nowego terminu.</p> <p>Rezultat: użytkownik nie wybiera nowego terminu.</p> <p>4a. Zakończenie scenariusza - wydanie klucza nie doszło do skutku</p>

Nazwa scenariusza	Zgłoszenie usterki
Abstrakt	Proces umożliwiający użytkownikowi zgłoszenie problemu technicznego w budynku oraz monitorowanie jego statusu.
Aktorzy	<ul style="list-style-type: none"> • Użytkownik (np. pracownik firmy, sprzątaczką). • Administrator budynku. • Serwisant.
Warunki początkowe	<ul style="list-style-type: none"> • Użytkownik posiada dostęp do systemu i znajduje się na liście uprawnionych do zgłoszeń • Struktura budynku (pomieszczenia, urządzenia) została wcześniej zdefiniowana w systemie • Serwisanci są przypisani do odpowiednich obszarów budynku
Warunki końcowe	<ul style="list-style-type: none"> • Usterka została zgłoszona i przypisana do odpowiedniego serwisanta. • Status usterki jest widoczny w systemie dla zgłaszającego i administratora budynku.

Podstawowy	<ol style="list-style-type: none"> 1. Użytkownik loguje się do systemu. 2. Wybiera opcję „Zgłoś usterkę”. 3. Wprowadza szczegóły usterki: lokalizacja (np. pokój 101), opis problemu (np. uszkodzone oświetlenie). 4. System rejestruje zgłoszenie i automatycznie powiadamia administratora budynku. 5. W razie potrzeby portier ma możliwość zablokowania dalszego korzystania z sali do czasu rozpatrzenia zgłoszenia przez administratora. 6. Administrator przypisuje zgłoszenie odpowiedniemu serwisantowi. 7. Serwisant odbiera zgłoszenie, naprawia usterkę, a następnie aktualizuje status na „naprawione”. 8. System powiadamia użytkownika o zakończeniu naprawy.
Alternatywny 1	<p>Użytkownik loguje się do systemu.</p> <p>Rezultat: użytkownik nie jest w systemie</p> <p>2a. użytkownik zgłasza usterkę portierowi który pobiera od niego dane kontaktowe i przypisuje go do zgłoszenia.</p> <p>3. Scenariusz kontynuowany jest od kroku 2 w przebiegu podstawowym</p>

10 historii użytkownika:

User story 1

Jako pracownik, muszę pobrać klucz do pomieszczenia aby móc prowadzić zajęcia zgodnie z zaplanowanym grafikiem.

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić czy pracownik miał w danym czasie rezerwację danej sali

User story 2

Jako administrator muszę mieć możliwość dodawania, usuwania oraz edytowania danych pracowników aby system posiadał aktualnie pracujących użytkowników oraz posiadali oni aktualne dane

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić czy dany użytkownik jest już w systemie
2. Sprawdzić czy dany pracownik w tym okresie powinien posiadać uprawnienia dostępu(zwolnienie lekarskie, urlop itp.)

User story 3

Jako serwisant muszę pobrać klucz do sali aby móc naprawić salę po przeprowadzonych zajęciach

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić czy ktoś nie ma w tym czasie rezerwacji na tą salę.

User story 4

Jako administrator muszę mieć możliwość przypisania sekcji budynku do pracowników aby nie mogli pobierać kluczy z nie swojego działu.

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić czy każdy pracownik ma przypisany co najmniej jeden dział.

User story 5

Jako administrator muszę mieć możliwość przypisania planu rezerwacji aby wprowadzić rezerwacje zgodne z otrzymanym grafikiem.

Kryteria akceptacji:

- 1.Administrator musi mieć możliwość edycji planu w razie zmian lub pomyłek

User story 6

Jako pracownik powinien mieć możliwość odwołania swojej rezerwacji sali lub zmiany pracownika, aby inni pracownicy mieli możliwość skorzystania z sali w odwołanym czasie lub zastępstwie.

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić czy pracownik miał w danym czasie rezerwację danej sali

User story 7

Jako sprzątaczkę powinnam mieć dostęp do listy rezerwacji sal w celu sprzątnięcia i nie kolidowania z grafiką innych pracowników.

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić które sale są bez rezerwacji
2. Sprawdzić które sale w pierwszej kolejności wymagają posprzątnięcia (aby jedna sala nie była sprzątnięta dwa dni pod rząd a inna nie była sprzątnięta przez tydzień).

User Story 8

Jako gość, muszę mieć możliwość wypożyczenia klucza do sali konferencyjnej, aby móc uczestniczyć w spotkaniu w określonym czasie.

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić, czy gość ma przypisaną rezerwację na daną salę.
2. Sprawdzić, czy gość ma odpowiednie uprawnienia do wypożyczenia klucza.

User Story 9

Jako administrator budynku, muszę mieć możliwość generowania raportów dotyczących wypożyczeń kluczy, aby monitorować, którzy pracownicy, serwisanci i goście korzystali z kluczy oraz w jakich godzinach.

Kryteria akceptacji:

1. Administrator musi mieć możliwość generowania raportów z datami, nazwiskami użytkowników oraz informacjami o wypożyczonych kluczach.
2. Raporty muszą być eksportowalne do pliku (np. CSV).

User Story 10:

Jako serwisant, muszę mieć możliwość zgłaszania uszkodzeń kluczy lub ich zgubienia, aby system mógł zaktualizować status i ewentualnie wymienić klucz na nowy.

Kryteria akceptacji:

1. Sprawdzić, czy dany klucz został zgubiony lub uszkodzony.
System powinien umożliwić serwisantowi zgłoszenie problemu i przypisanie zgubionego lub uszkodzonego klucza do statusu "wymaga wymiany".