

4

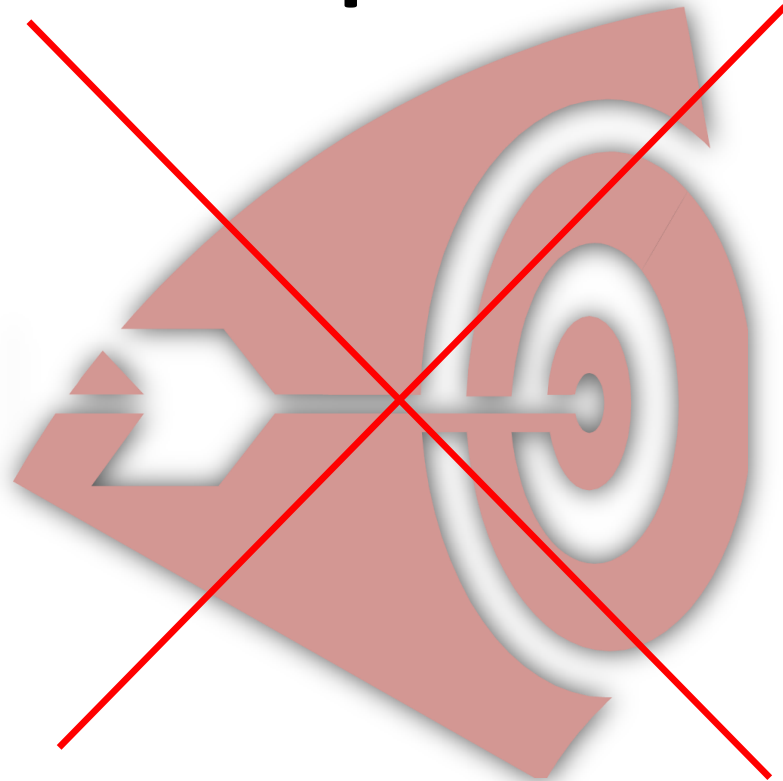
Špecifikácia požiadaviek

Identifikácia prípadov použitia

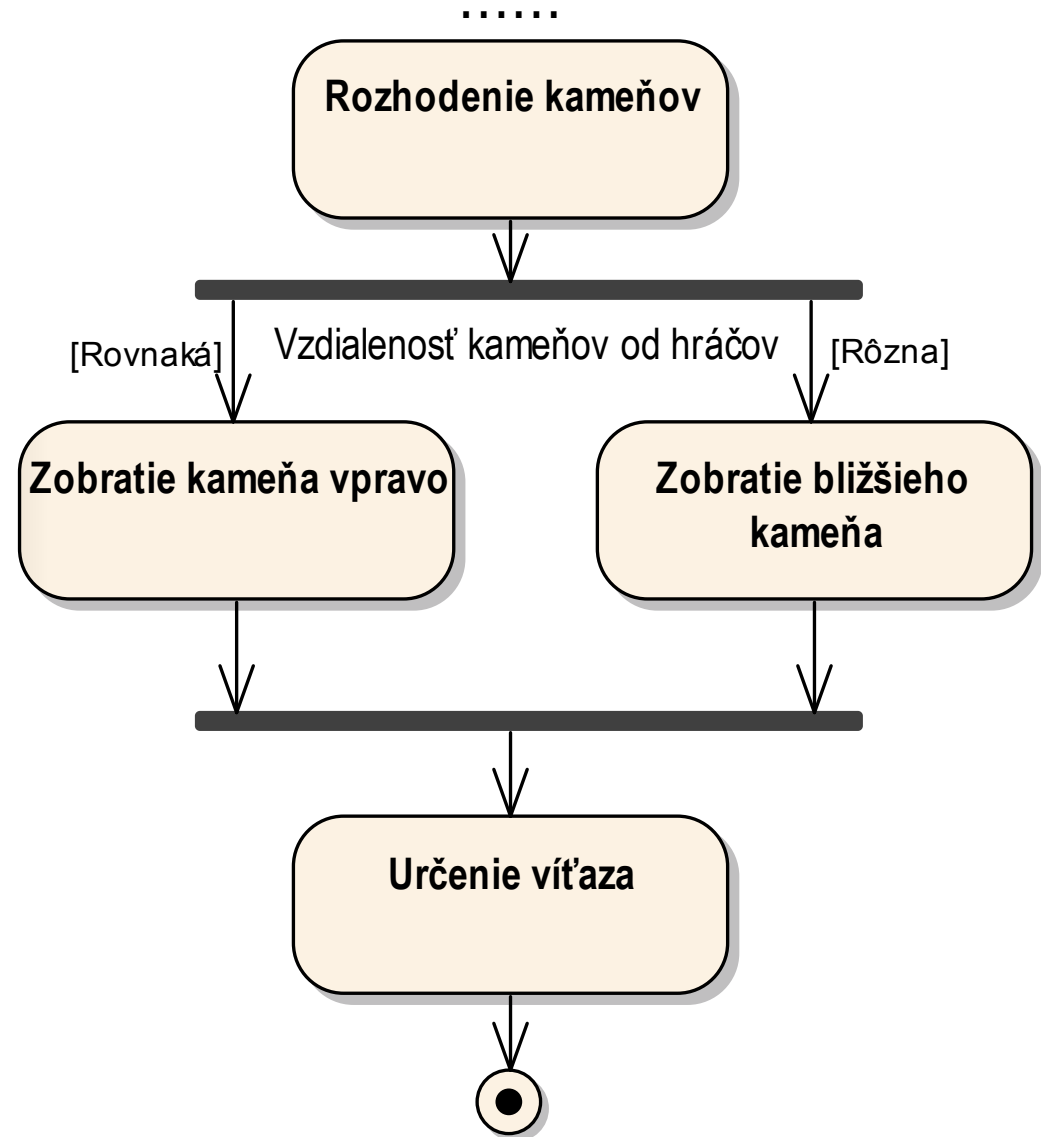
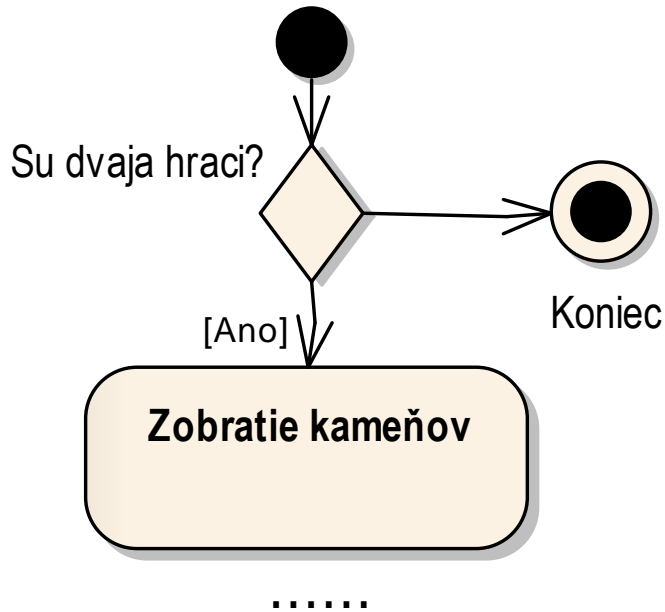
Obsah

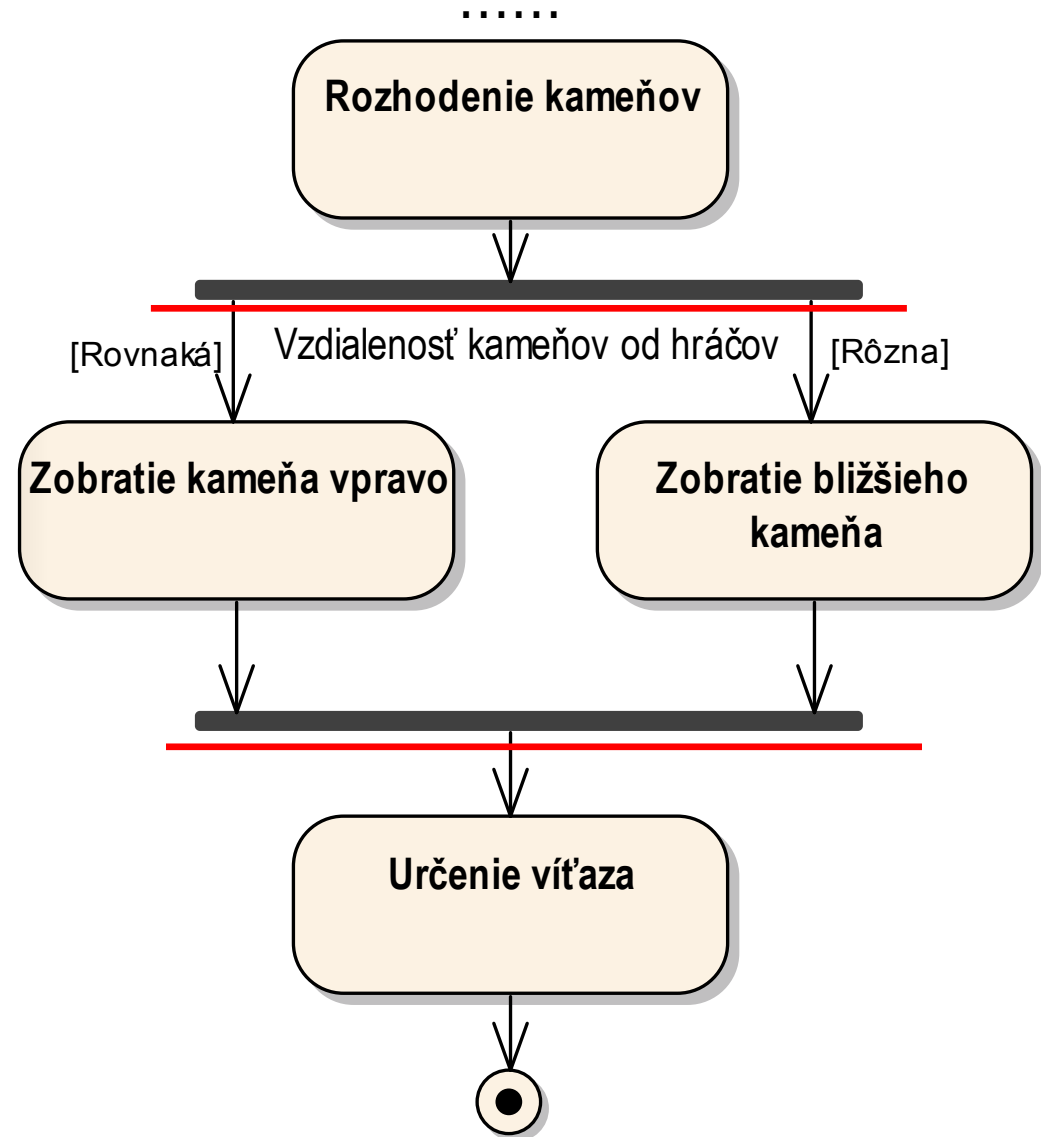
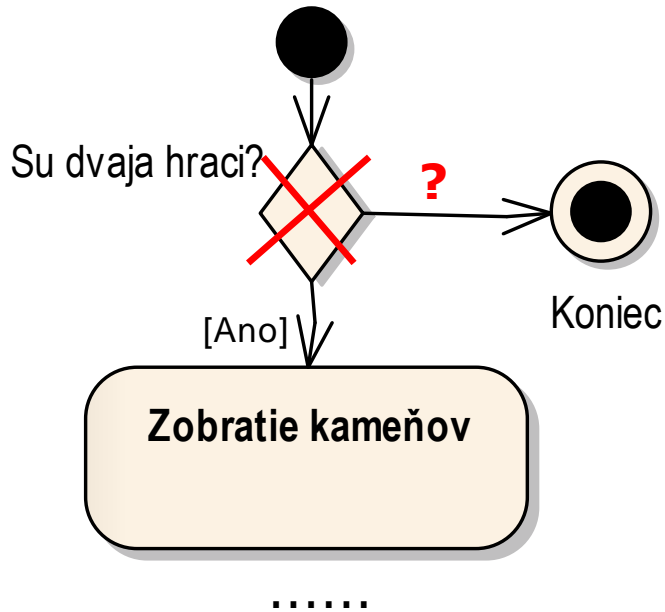
- AntiSymetria
- Symetria
- Študentské prezentácie

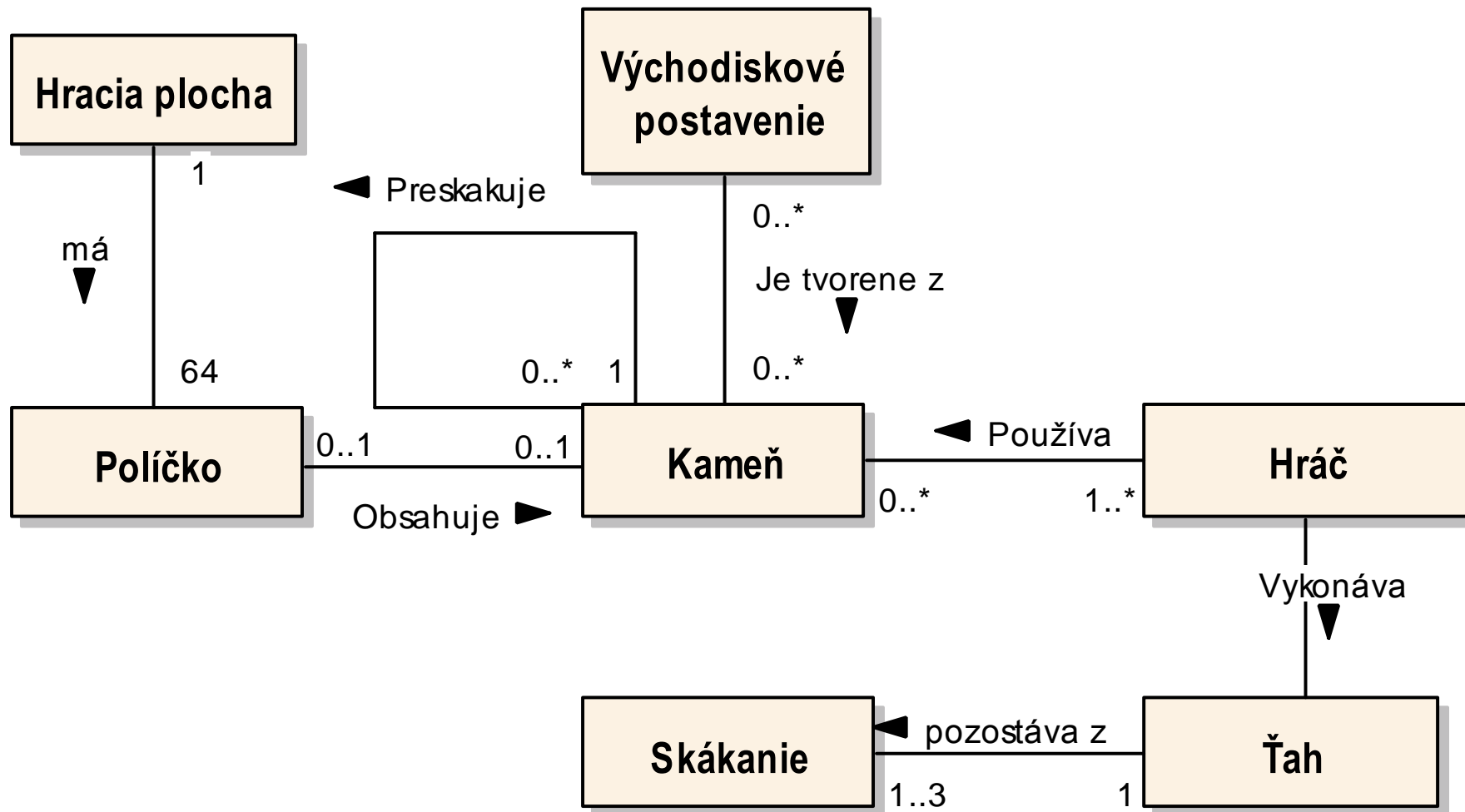
AntiSymmetria – analýza biznis procesov

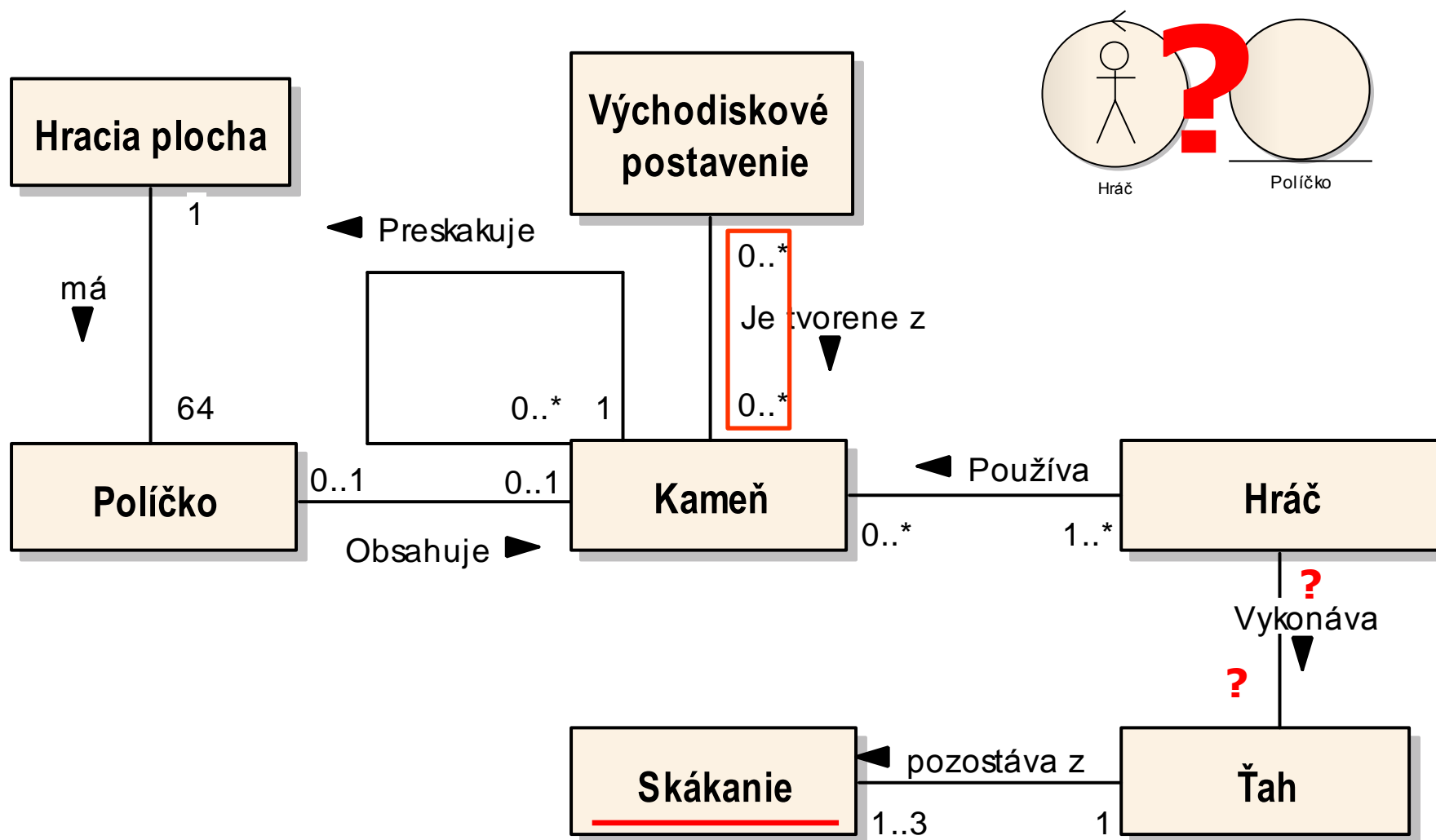


Softvérové inžinierstvo

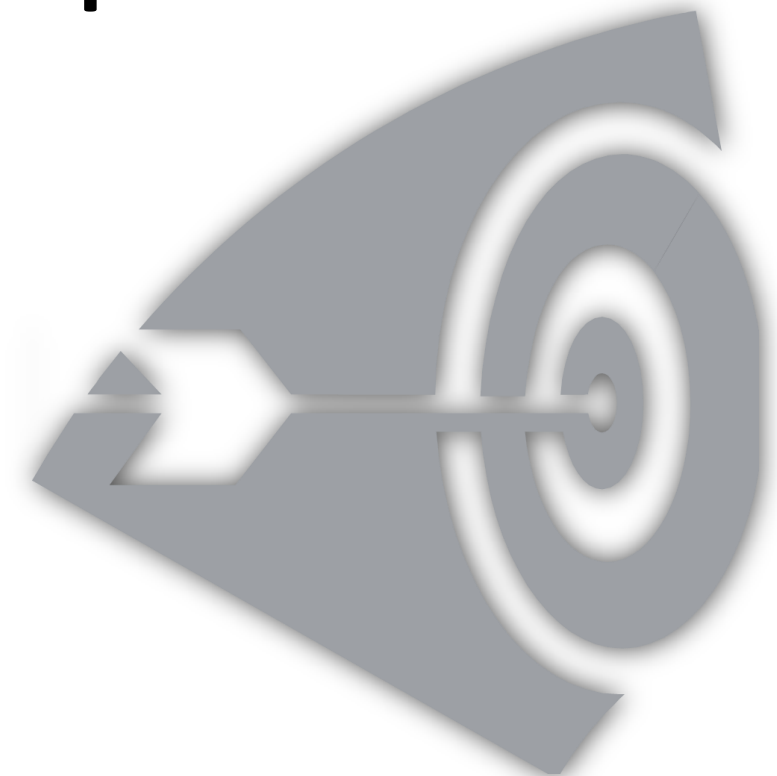


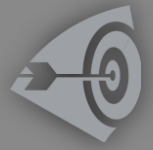




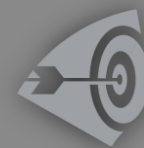


Symetria – špecifikácia požiadaviek



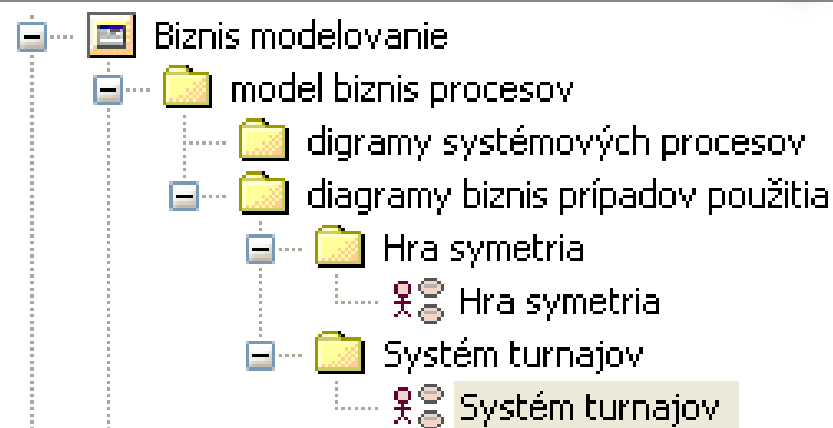


- Identifikácia hlavných podsystémov
- Vytvorenie balíčkov reprezentujúcich jednotlivé podsystémy
 - Diagramy balíčkov a ich popis
- Pre jednotlivé podsystémy
 - Identifikácia aktorov
 - Analýza požadovaných funkcionalít
 - Vytvorenie prípadov použitia
 - Popis prípadov použitia



Identifikácia podsystémov

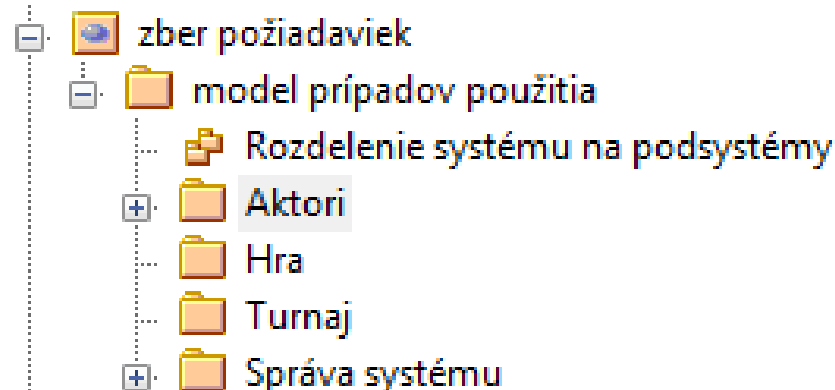
- Systémová požiadavka
- Biznis analýza
- Nové funkcie



Špecifikácia projektu

Je potrebné analyzovať systém hier SYMETRIA a na jej základe navrhnúť dostatočne zaujímavé pre klientov. Výsledná hra by mala poskytovať plynulé ovládanie (prehľadnosť, UNDO-REDO, ...), prostredníctvom ktorého, budú aj viacerých hráčov, si zvoliť konkrétnu hru (vrátane jej variácií), a následne ju odohrať. Pretože pre mnohých budú tieto hry novinkou, je žiaduce pre nových používateľov poskytnúť dostatočnú úroveň nápovedy, pokiaľ možno aj formou nejakého dema, alebo interaktívnou nápovedou počas hry. Aby sme si udržali stálych klientov, bolo by dobré vymyslieť nejaký systém turnajov alebo ligy a aj touto formou udržali ich záujem.

Vzhľadom na obmedzenosť rozpočtu je možné na začiatok implementovať len 1-2 hry. Na základe odozvy klientov, by mala existovať možnosť čo najjednoduchšieho rozšírenia o ďalšie typy hier SYMETRIA.



Identifikované podsystémy



Hra

Podsystém zachytáva všetky kľúčové funkcie systému súvisiace s hraním vybranej hry, či už jedného hráča, alebo viacerých od spustenia hry až po jej ukončenie a vyhodnotenie.

Turnaj

Úlohou tejto časti systému je organizácia a správa turnajov ako registrácia účastníkov, vyhlasovanie a plánovanie turnaja a jednotlivých zápasov, sledovanie aktuálneho stavu a celkových výsledkov. Hranie jednotlivých zápasov je riešené podsystémom Hra.

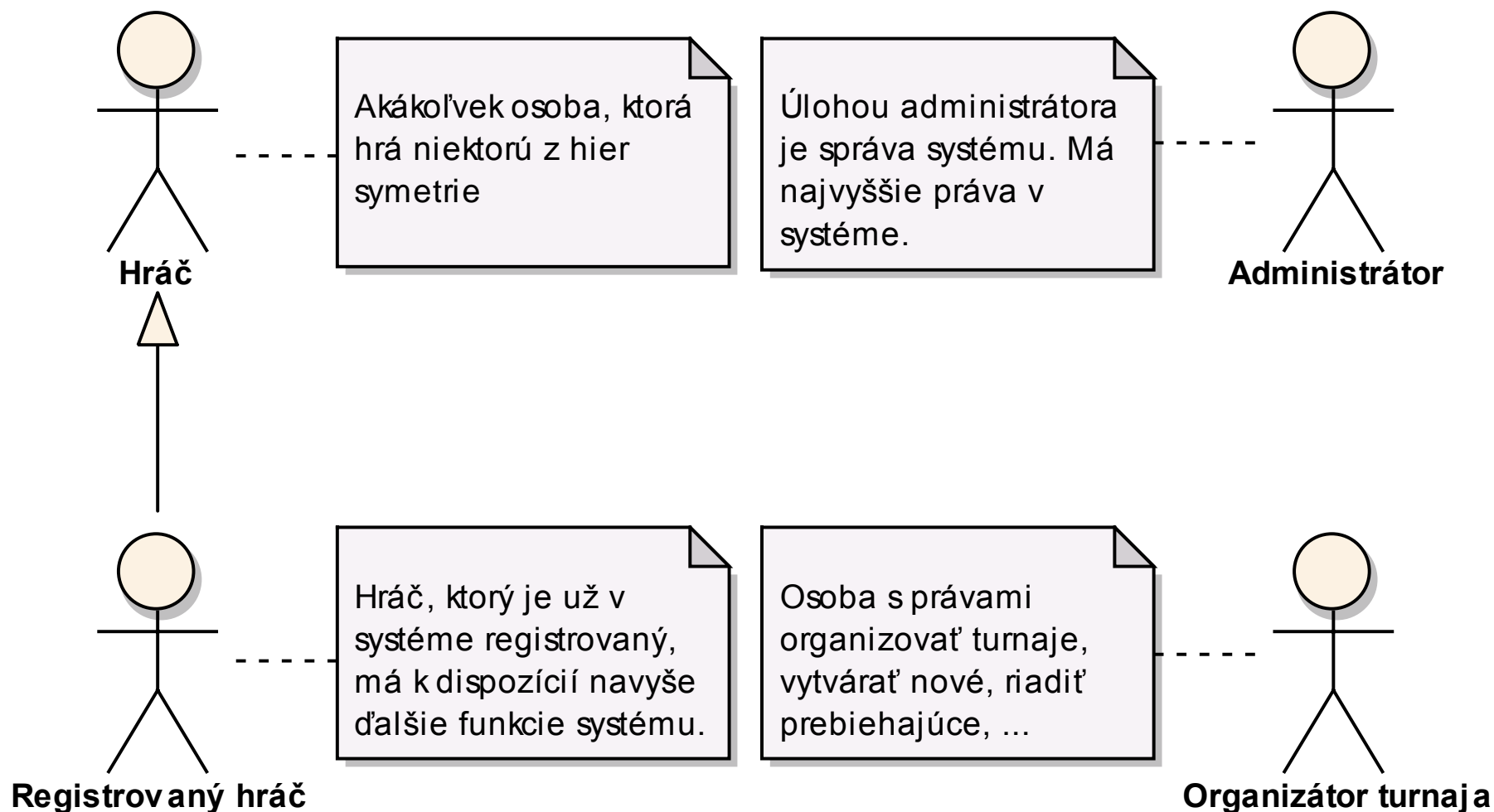
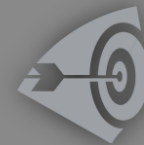
Správa systému

Správa systému zahŕňa všetky funkcie, ktoré sú nevyhnutné pre administráciu ostatných podsystémov (a prekračujú jeho hranice), ako je napríklad správa používateľov a ich prístupových práv.

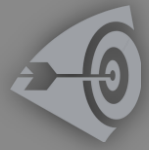
Aktori

Zoznam aktorov používajúcich systém. Sú oddelený do samostatného balíčka, pretože sa vyskytujú súčasne v rôznych podsystémoch a môžu byť navzájom prepojený.

Identifikácia aktorov

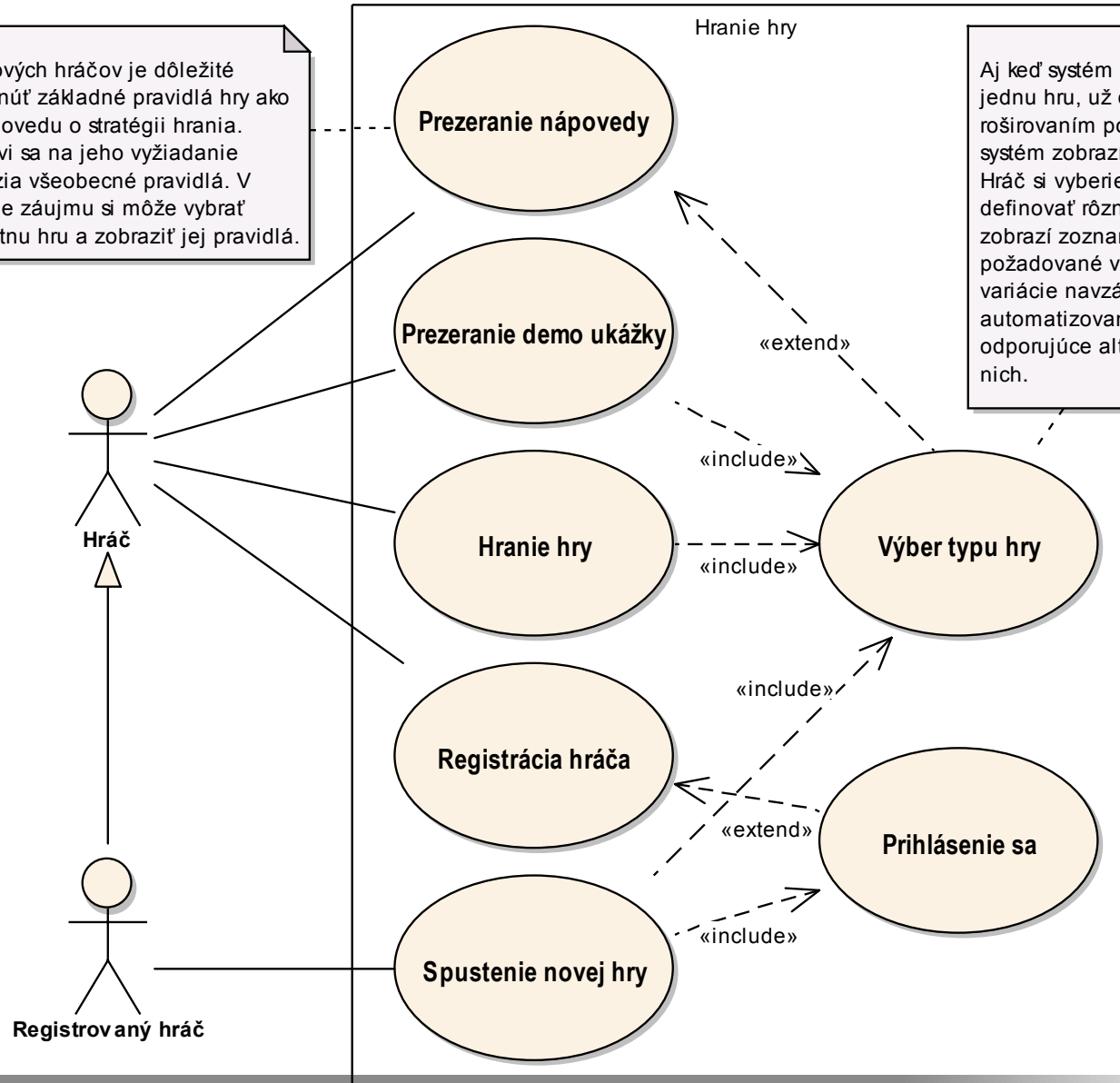


Prípady použitia - podsystém Hra



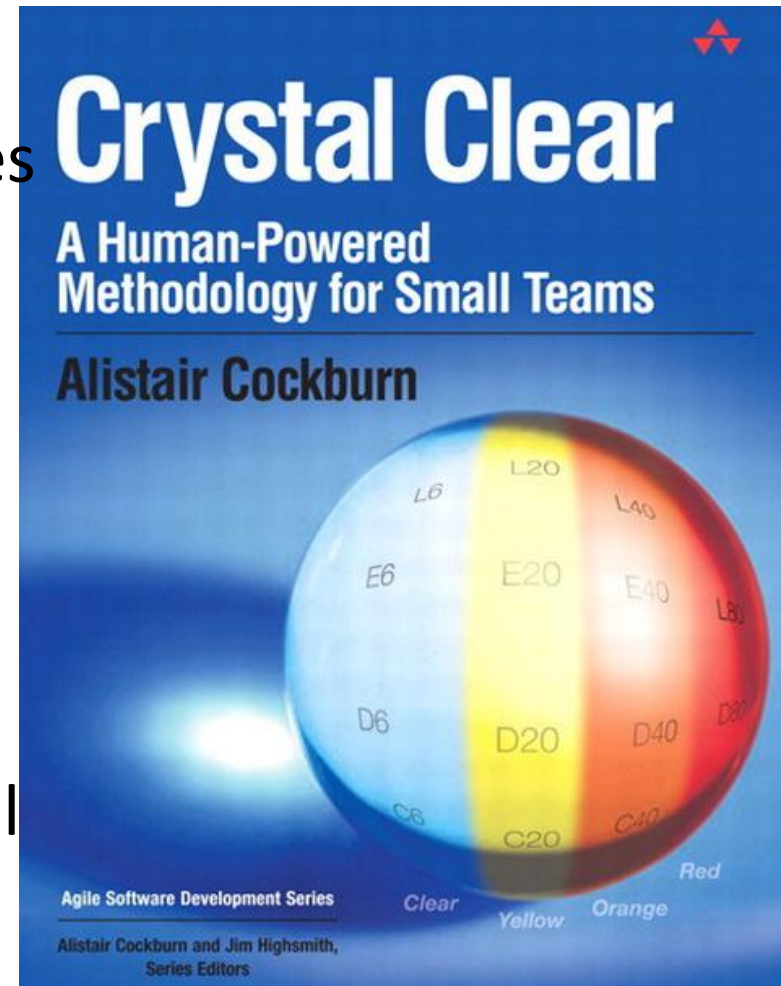
Pre nových hráčov je dôležité poskytnúť základné pravidlá hry ako aj nápovedu o stratégii hrania. Hráčovi sa na jeho vyžiadanie zobrazia všeobecné pravidlá. V prípade záujmu si môže vybrať konkrétnu hru a zobrazí jej pravidlá.

Aj keď systém v prvej fáze bude podporovať len jednu hru, už dopredu počítame s postupným roširovaním ponuky hier. V rámci výberu hry, systém zobrazí zoznam podporovaných hier. Hráč si vyberie jednu hru. Ak hra umožňuje definovať rôzne variácie pravidiel, systém zobrazí zoznam variácií. Hráč označí požadované variácie. V prípade ak sa niektoré variácie navzájom vylučujú systém automatizovane zablokuje zostávajúce odporujúce alternatívy po výbere niektorej z nich.



Študentská prezentácia

- Lucia Pekárová
 - Crystal: In Practice (Strategies and Techniques)
- Kristína Tršková,
Paula Kelčíková
 - Meranie kvality softvéru
- Jakub Remenec
 - Versioning + Revision Control



Vaše otázky?

