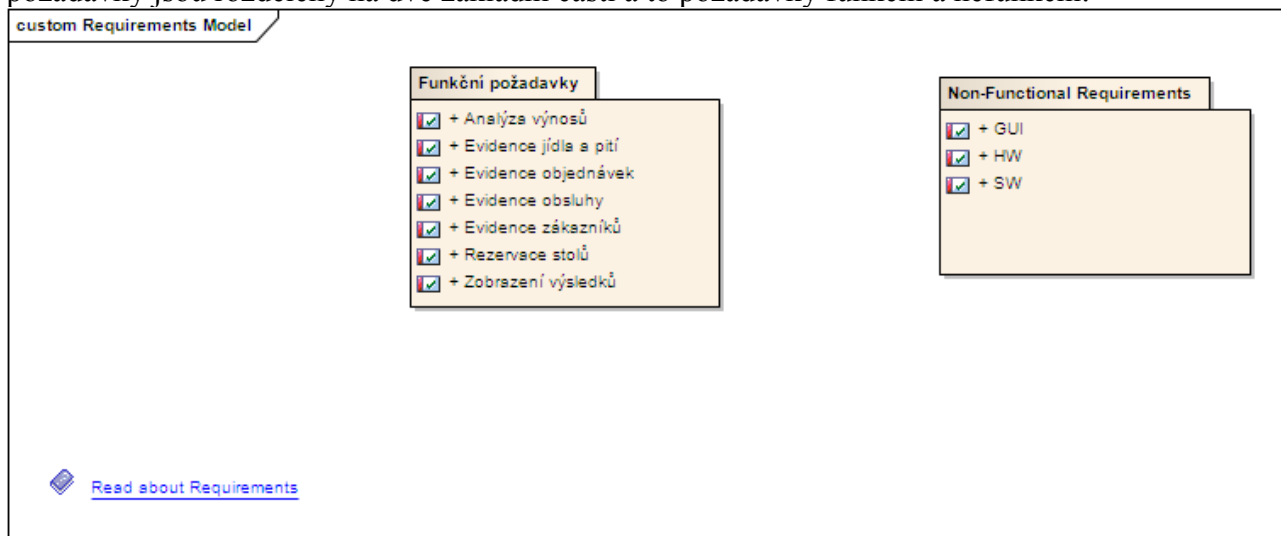
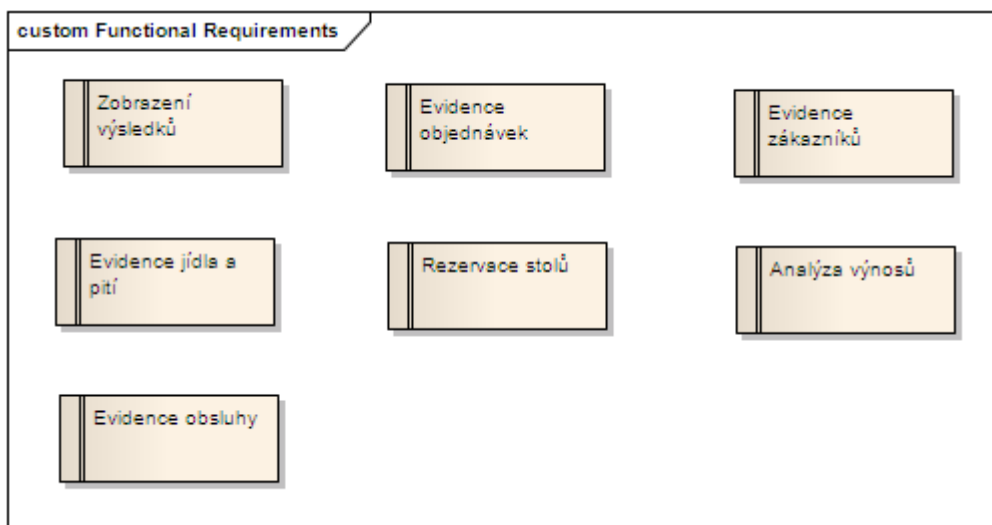


Model požadavků

Kapitola obsahuje popis všech požadavků, které jsou na nově vznikající systém kladeny. Tyto požadavky jsou rozděleny na dvě základní části a to požadavky funkční a nefunkční.



Funkční požadavky



Zobrazení výsledků

Systém bude zjišťovat stav vyčepovaného piva na jednotlivých stolech a zobrazovat výsledky na terminálu.

Evidence zákazníků

Systém bude umožňovat přidávat, mazat a evidovat nové zákazníky a zakládat jim zákaznické karty.

Evidence objednávek

System bude umožňovat vytváření, mazání a evidování objednávek a jejich zpracování.

Evidence jídla a pití

System bude umožňovat přidávat, odebírat a evidovat jídlo nebo nápoje.

Rezervace stolu

System bude umožňovat vytvářet a rušit rezervace stolu.

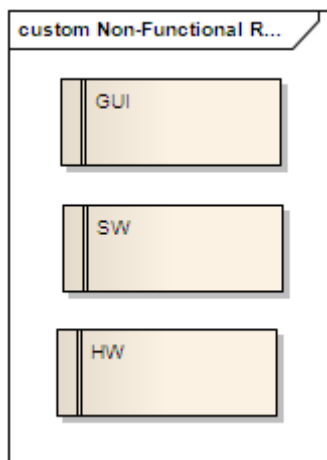
Analýza výnosů

System bude umět vyhotovit analýzu ziskovosti nabízeného zboží a celkové výnosy.

Evidence obsluhy

System bude přidávat, mazat a evidovat členy personálu.

Nefunkční požadavky



GUI

Terminál ve veřejné části hospody poskytuje jednoduché grafické uživatelské rozhraní navržené pro ovládání prsty. Terminál rozeznává pouze jeden dotek v jeden čas (nejedná se tedy o tzv. multitouche screen). Všechny ovládací prvky jsou součástí GUI, na přístroji tedy nejsou žádná HW tlačítka.

Pro manažerskou část hospody (terminál majitele) je GUI navrženo tak, aby bylo rychle ovladatelné skrze klávesnici a myš.

SW

Systém bude pro svůj běh vyžadovat tyto minimální SW požadavky:

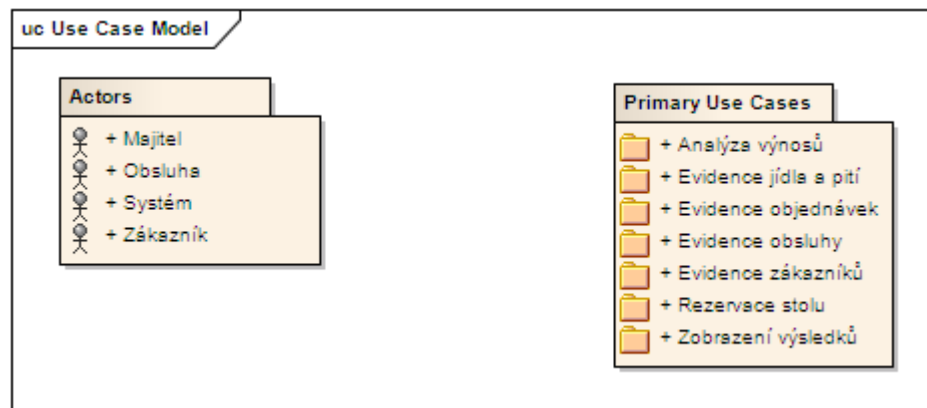
- OS Linux s podporou Java v1.6
- Java SE v1.6 a kompatibilní

HW

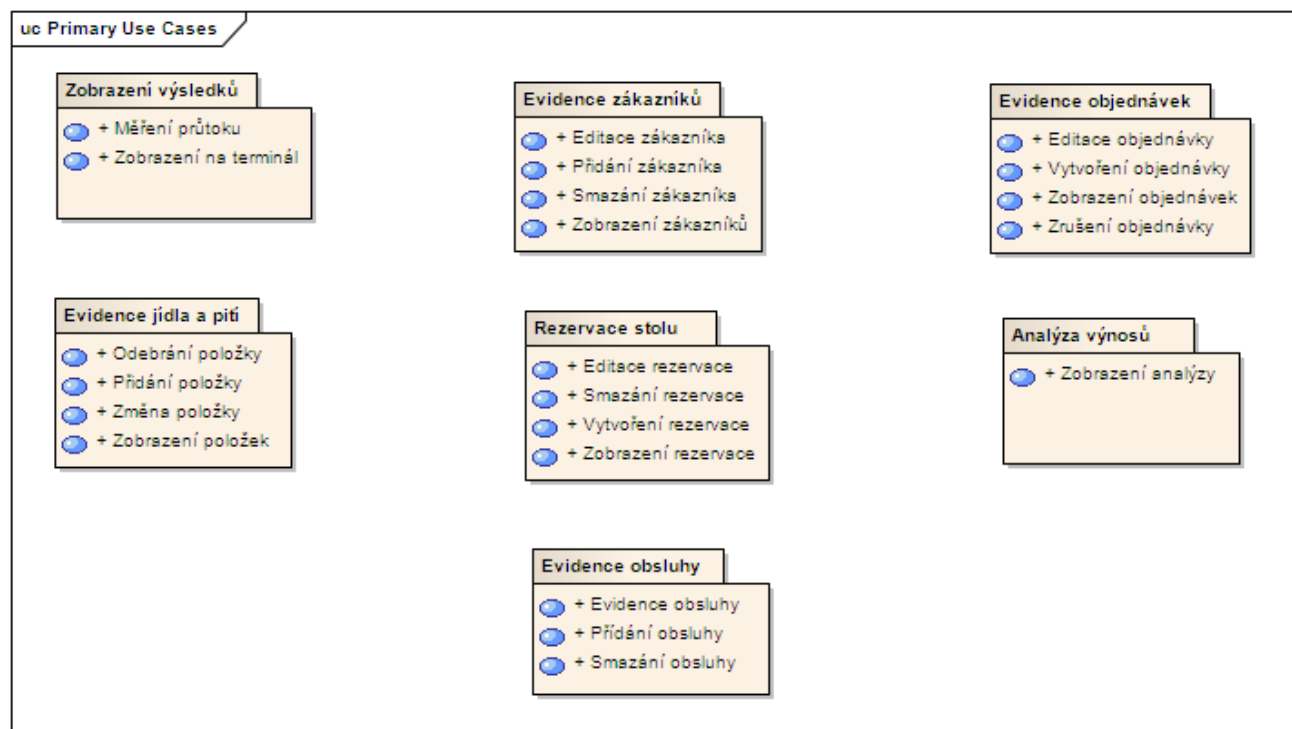
Systém bude pro svůj běh vyžadovat tyto minimální HW požadavky:

- platforma PC
- alespoň 200 MHz procesor, 64 MB RAM
- síťové rozhraní 10/100 Mbit/s
- barevná dotyková obrazovka min. 5" a 320x240px (veřejná část hospody)
- barevný monitor min. 14", rozlišení 800x600px (pro majitele)
- klávesnice, myš (pro majitele)
- pípa s pákovým mechanismem + průtokoměr

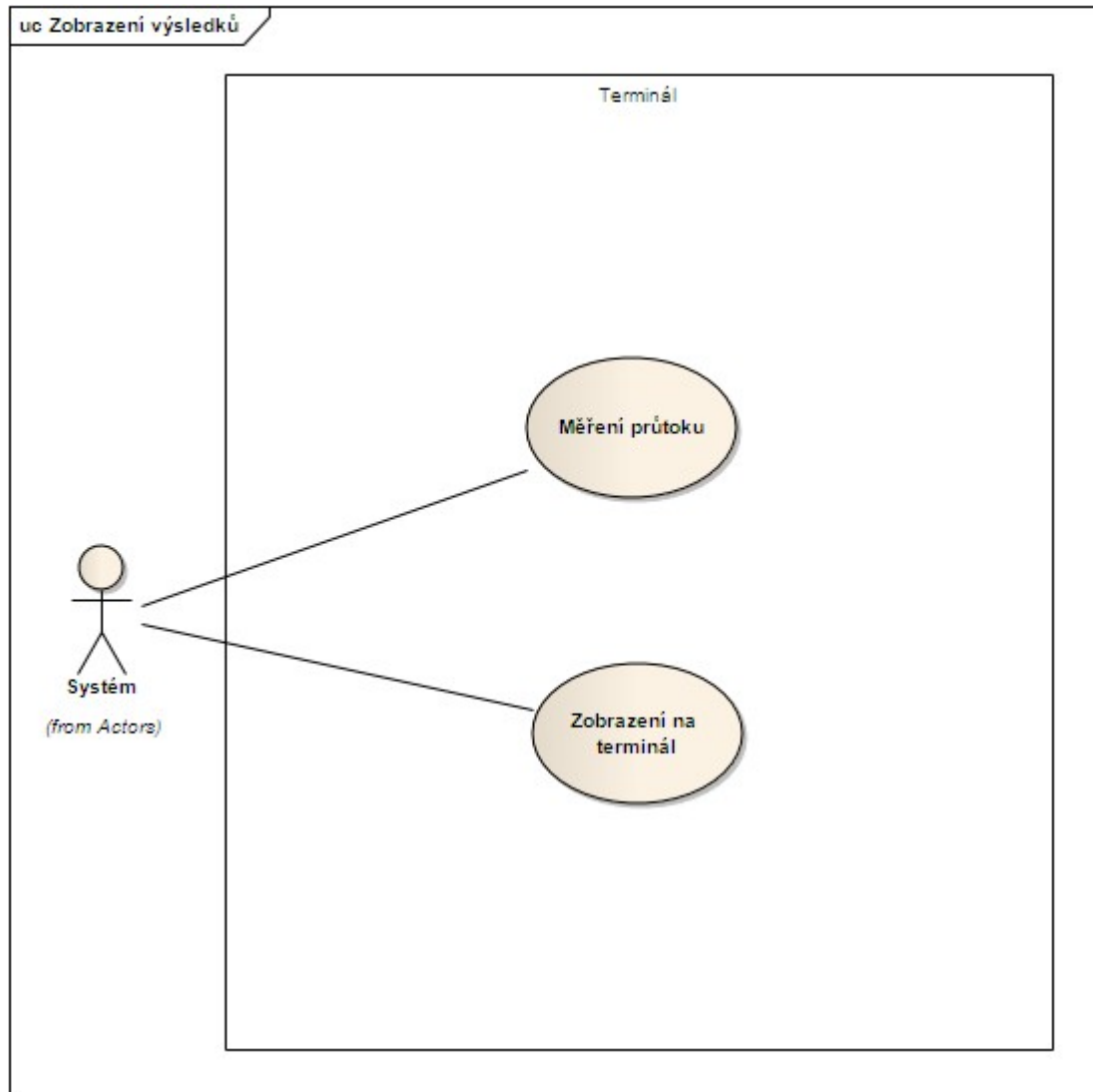
Model případů užití



Případy užití



Zobrazení výsledků



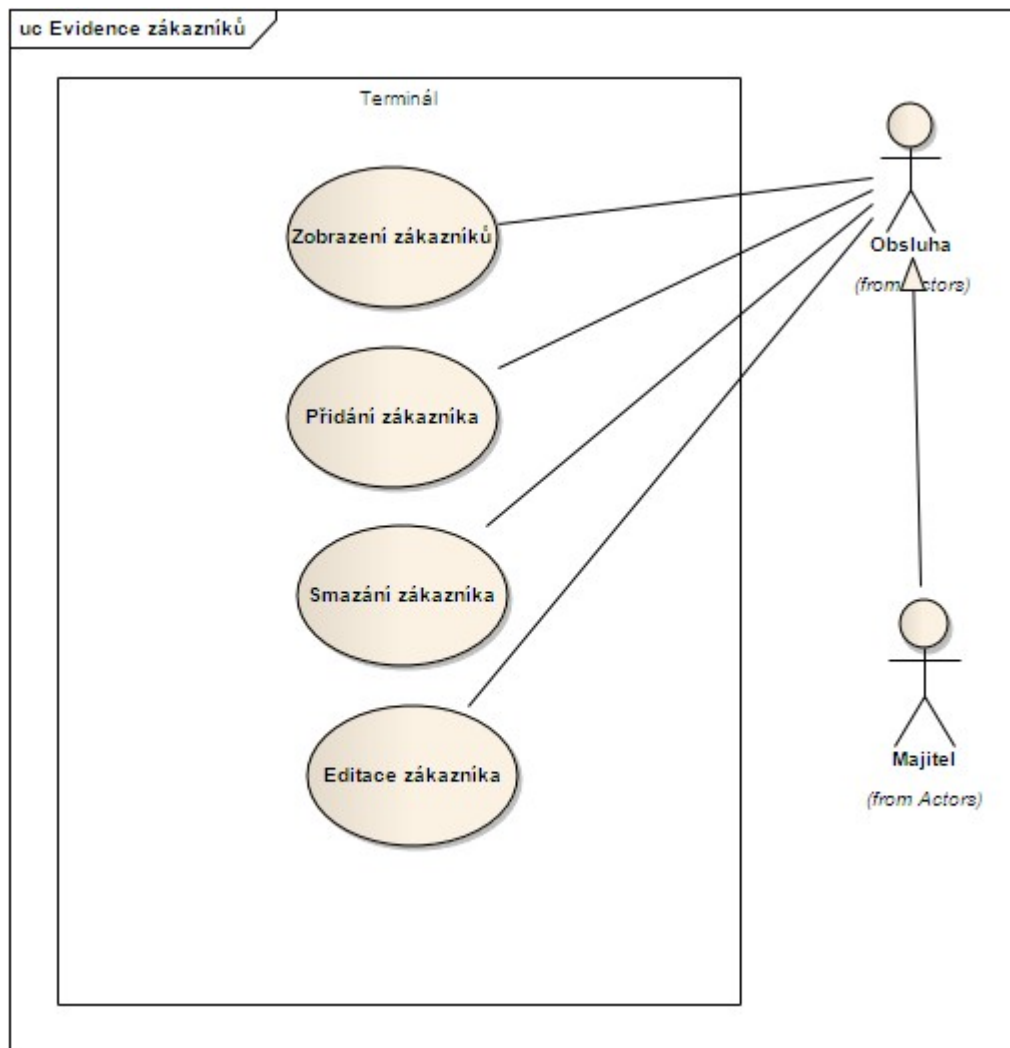
Měření průtoku

1. Případ užití začíná když si zákazník chce načepovat nápoj.
2. Zákazník se přihlásí do systému.
3. Natočí si pivo. Průtokoměr měří spotřebu.
4. Zákazník se odhlásí.

Zobrazení na terminál

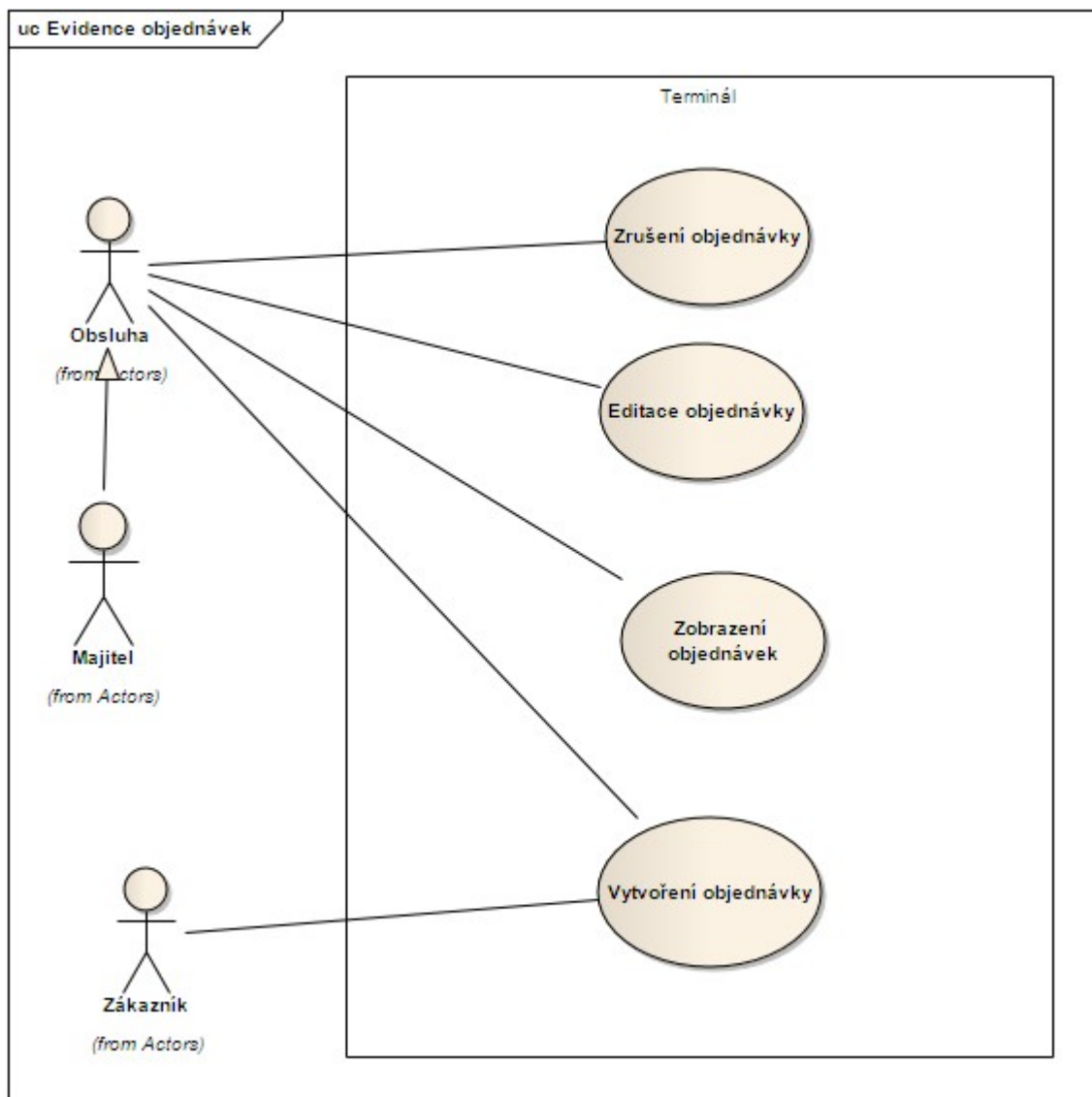
1. Případ užití je cyklický proces, který se po určité době opětovně spustí,
2. Systém načte informace o spotřebě.
3. Odešle je na centrální server.
4. Výsledky jednotlivých stolů se seřadí.
5. Systém zobrazí výsledky na terminál.

Editace zákazníků



Všechny případy použití jsou jednoduché na posloupnost akcí, proto je tu nebudeme rozepisovat. Jak je znázorněno na diagramu majitel má všechna práva co obsluha.

Evidence objednávek



Vytvoření objednávky

Všechny kroky může provádět, jak zákazník, tak obsluha nebo majitel.

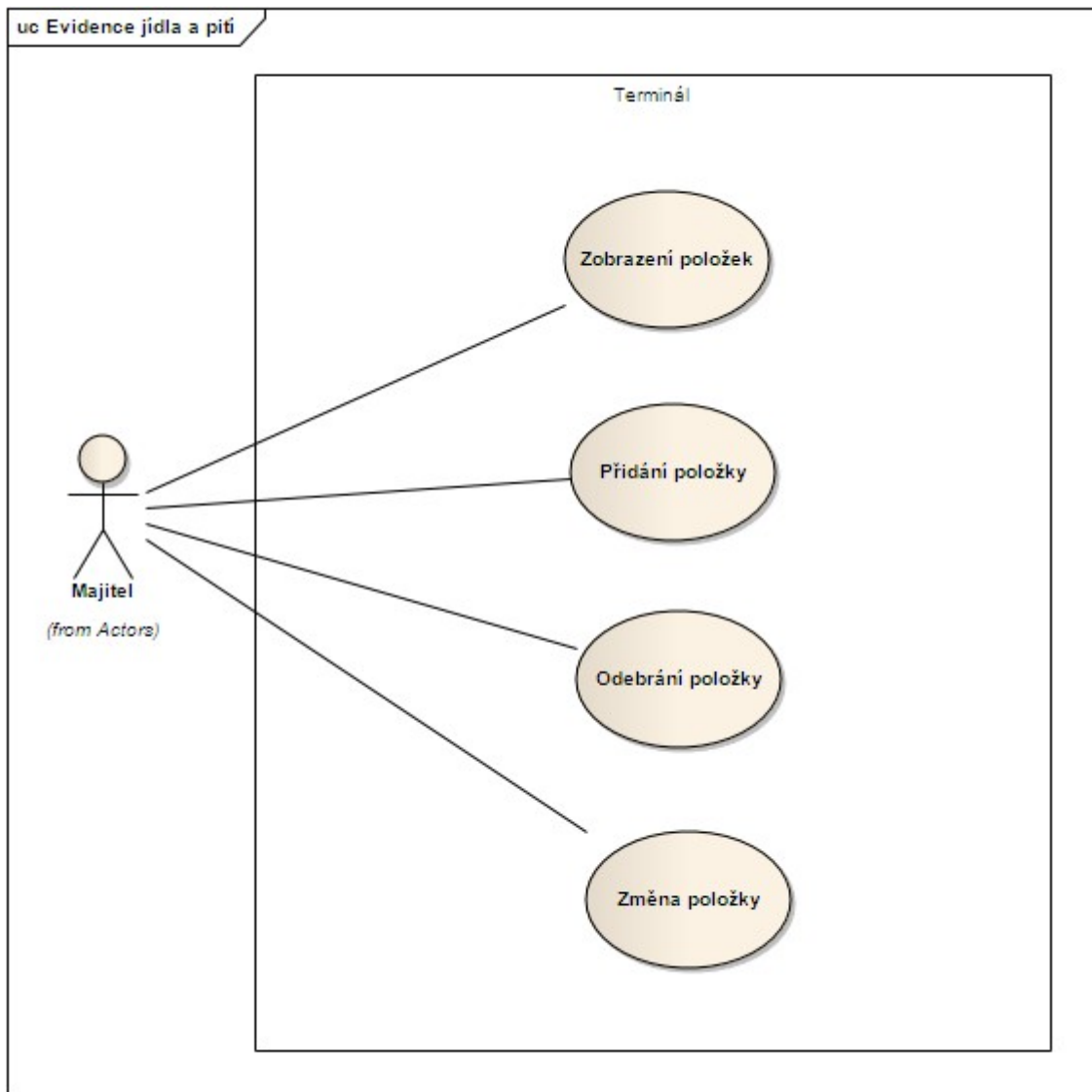
1. Zákazník chce vytvořit objednávku.
2. Zákazník se přihlásí do systému.
3. Zobrazí se jídelní a nápojový lístek.
4. Zákazník si zvolí položky z lístků.
5. Zákazník potvrdí svoji objednávku.
6. Zákazník se odhlásí ze systému.

Zrušení objednávky

Tuto operaci může provést jen obsluha nebo majitel.

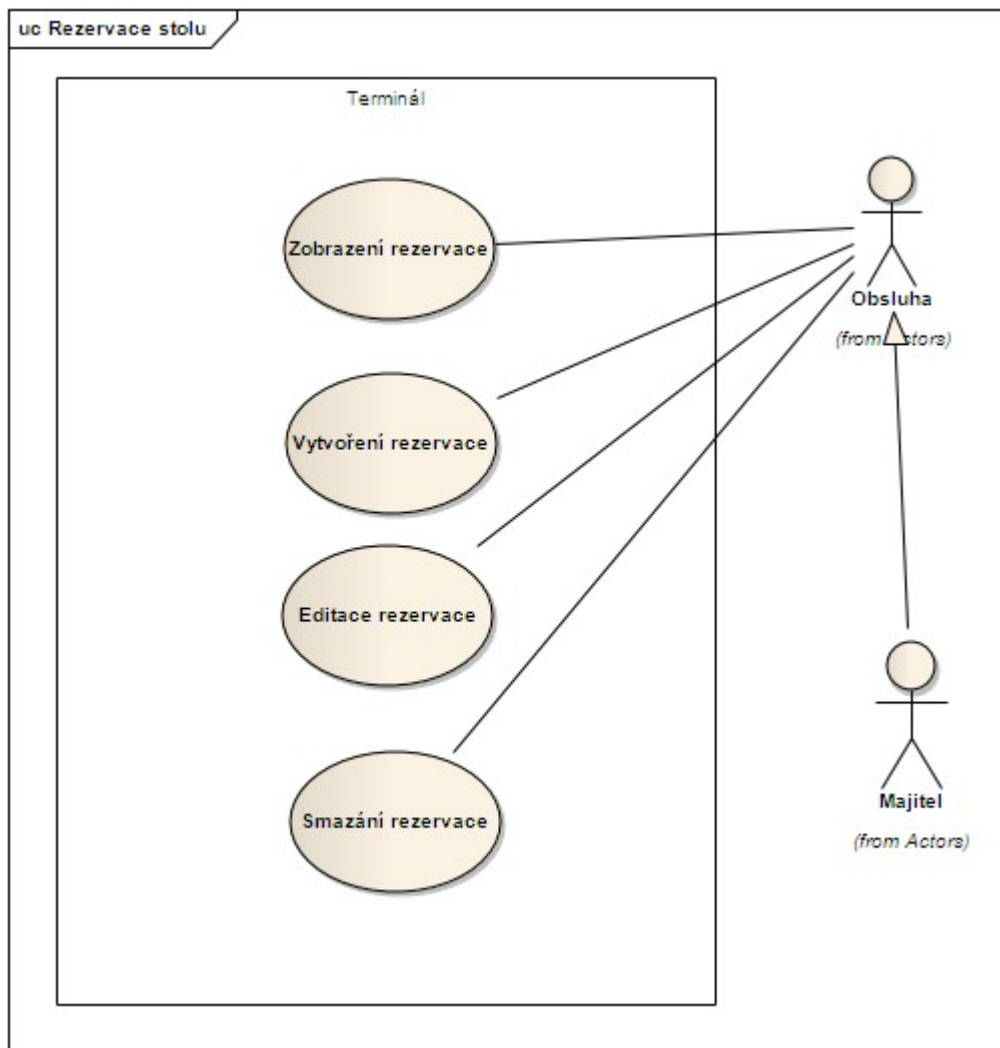
1. Zákazník chce zrušit svoji objednávku.
2. Obsluha se přihlásí do systému.
3. Obsluha zjistí stav objednávky.
4. Pokud lze objednávku zrušit tak objednávku zruší, jinak se zákazníkovi omluví.
5. obsluha se odhlásí ze systému.

Evidence jídla a pití



Všechny případy použití jsou jednoduché na posloupnost akcí, proto je tu nebudeme uvádět.

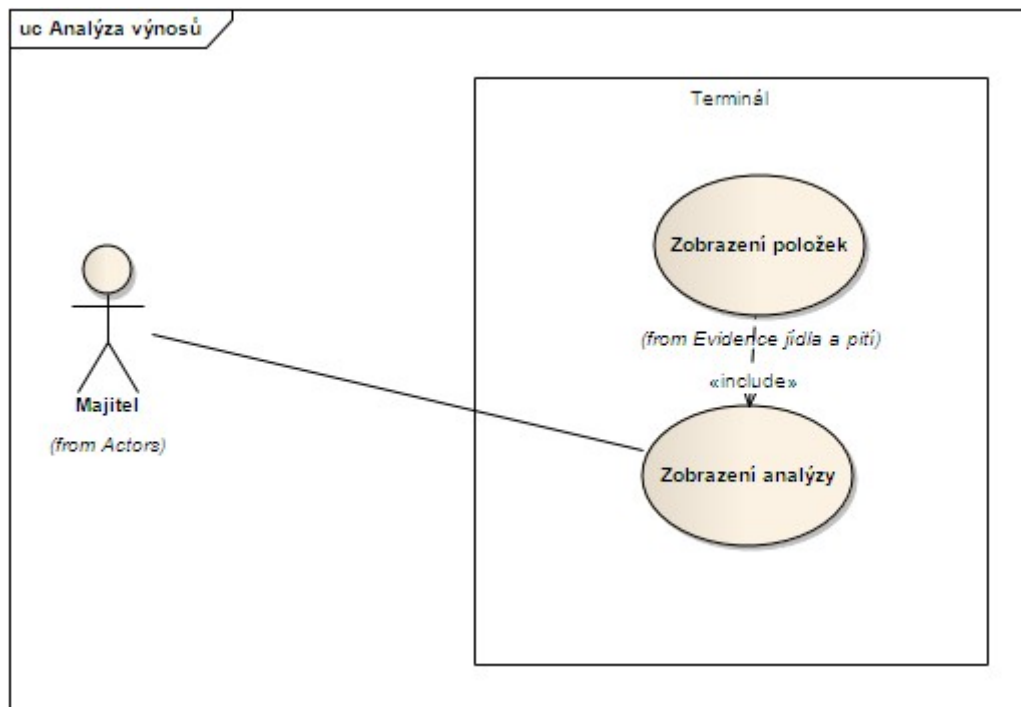
Rezervace stolu



Vytvoření rezervace

1. Zákazník zavolá do hospody a žádá rezervaci.
2. Obsluha se přihlásí do systému.
3. Obsluha si nechá zobrazit rezervaci stolů.
4. Zarezervuje stoly podle požadvků zákazníka.
5. Obsluha se odhlásí ze systému.

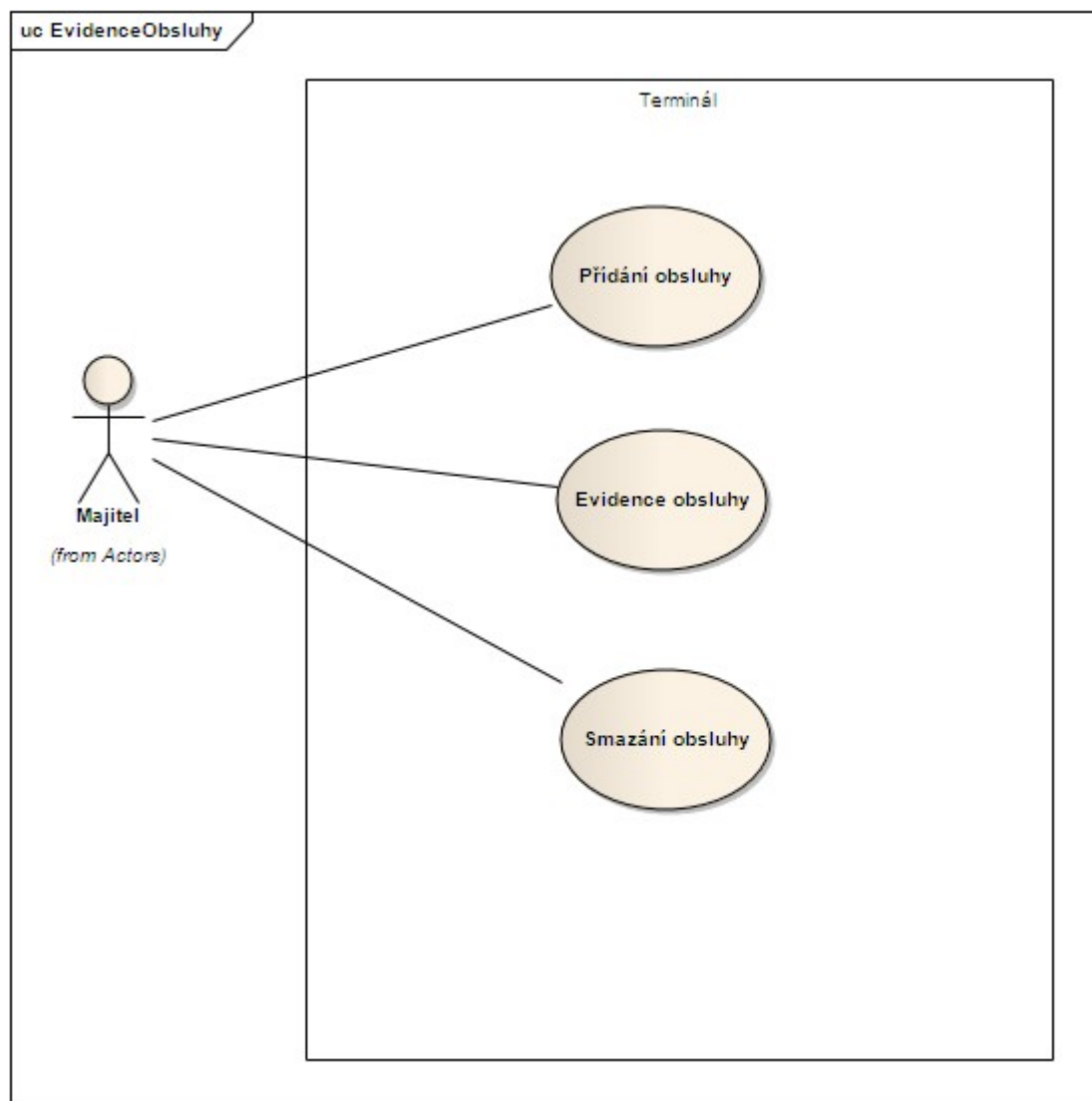
Analýza výnosů



Zobrazení analýzy

1. Majitel chce zjistit ziskovost nabízeného zboží.
2. majitel se přihlásí do systému.
3. Majitel si nechá zobrazit vybrané zboží.
4. Kliknutí na tlačítko analyzovat, nechá systém provést analýzu.
5. Systém zpracuje zisk z daného zboží.
6. Majitel se odhlásí ze systému.

Evidence obsluhy



všechny případy užití jsou jednoduché na instrukce, proto je tu nebudeme uvádět.