

CULTURE CONNECT

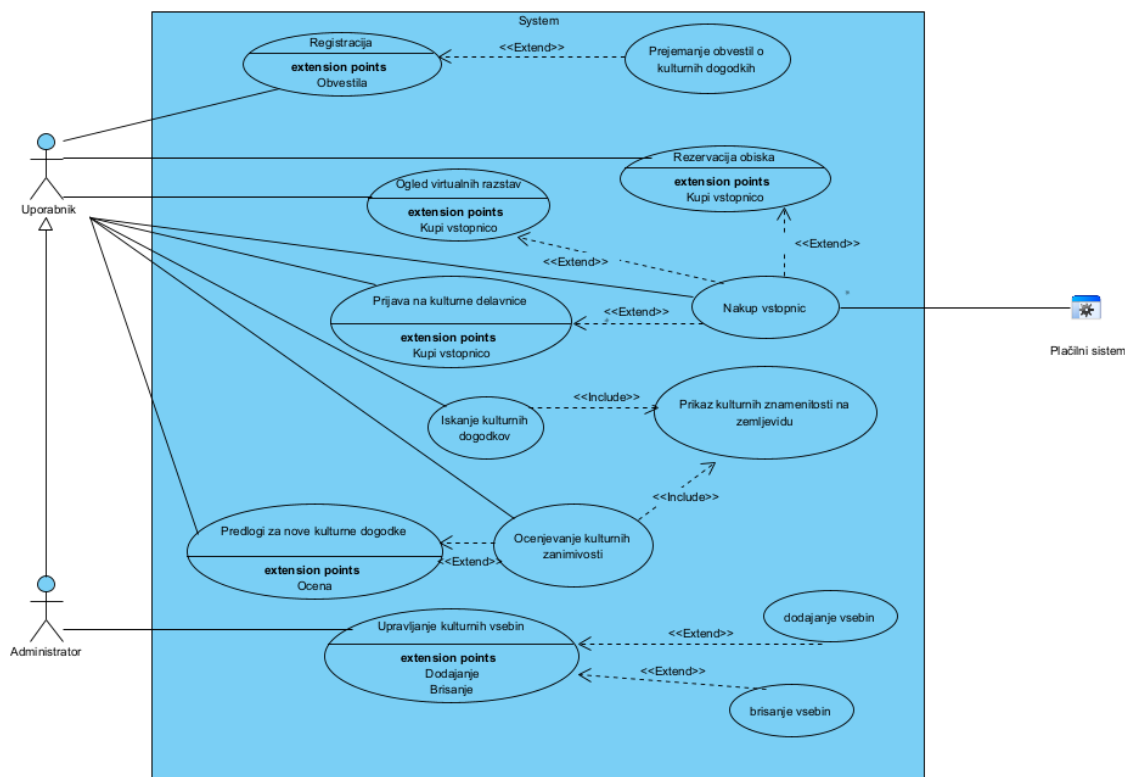
Član1: Fafulić Domen
Član2: Fric Merc Gal
Član3: Voršič Val

KAZALO STRANI

1	Diagram primerov uporabe	3
2	Izdelki posameznih članov ekipe	4
3	Seznam primerov uporabe.....	5
3.1	Primer uporabe 1	5
3.2	Primer uporabe 2.....	6
3.3	Primer uporabe 3.....	8
3.4	Primer uporabe 4.....	10
3.5	Primer uporabe 5.....	11
3.6	Primer uporabe 6.....	12
3.7	Primer uporabe 7.....	14
3.8	Primer uporabe 8.....	15
3.9	Primer uporabe 9.....	17

1 Diagram primerov uporabe

Vstavite sliko diagrama PU iz prejšnje vaje, vključno z besedilom, ki opredeli razloge za razvoj vašega IS.



Razvoj našega informacijskega sistema za kulturo temelji na potrebi po izboljšanju dostopa do kulturnih vsebin in dogodkov. Sistem omogoča enostavno iskanje, rezervacijo in udeležbo na kulturnih prireditvah, s čimer spodbuja večjo vključenost javnosti. Digitalizacija kulturnih vsebin, kot so virtualne razstave, omogoča dostop tudi tistim, ki se ne morejo udeležiti dogodkov v živo. Prav tako olajša organizatorjem promocijo in učinkovito upravljanje dogodkov. Sistem prispeva k ohranjanju in promociji lokalne kulturne dediščine ter k večji prepoznavnosti raznolikih kulturnih skupnosti. Naš IS modernizira kulturni sektor in povezuje uporabnike s kulturo na nove, interaktivne načine.

2 Izdelki posameznih članov ekipe

Izpolnite tabelo, v kateri za vsakega člana ekipe opredelite seznam primerov uporabe, ki jih je opisal.

Domen Fafulić	<ol style="list-style-type: none">1. Registracija2. Rezervacija3. Predlogi za nove kulturne dogodke
Val Voršič	<ol style="list-style-type: none">4. Prijava na kulturne delavnice5. Nakup vstopnic6. Iskanje kulturnih dogodkov
Gal Merc Fric	<ol style="list-style-type: none">7. Ogled virtualnih razstav8. Upravljanje kulturnih vsebin9. Ocenjevanje kulturnih dogodkov

3 Seznam primerov uporabe

3.1 Primer uporabe 1

Primer uporabe: Registracija
ID: REG
Kratek opis: Uporabnik želi ustvariti račun v sistemu, da lahko prejema obvestila o kulturnih dogodkih in uporablja druge funkcionalnosti sistema.
Primarni akterji: <i>Uporabnik</i>
Sekundarni akterji: <i>Sistem</i>
Predpogoji: Uporabnik mora imeti dostop do spletne strani oziroma aplikacije sistema
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Uporabnik vnese osebne podatke (ime, priimek, e-pošta)</i> 2. <i>Program preveri veljavnost podatkov in če je uporabnik z takimi podatki že registriran v sistem)</i> 3. <i>Uporabnik izbere geslo in ga potrdi</i> 4. <i>Sistem preveri moč gesla</i> 5. <i>Sistem zabeleži uporabnikove podatke v podatkovno bazo in ustvari račun.</i> 6. <i>Uporabnik prejme e-poštno sporočilo za potrditev registracije.</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Uporabnik je uspešno registriran in njegovi podatki so shranjeni v sistemu.</i> 2. <i>Uporabniški račun je aktiviran in uporabnik ima možnost prijave ter prejemanja obvestil o kulturnih dogodkih.</i> 3. <i>Sistem vsebuje posodobljeno stanje v podatkovni bazi s podatki o novem uporabniku.</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Neveljavni e-poštni naslov:</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Uporabnik vnese napačen format e-poštnega naslova,</i>

- Sistem izpiše sporočilo o napaki in zahteva ponoven vnos pravičnega e-poštnega naslova,

- Postopek se vrne na korak 2.

2. Geslo ni dovolj močno:

- Uporabnik vnese geslo ki je prešibko,

- Sistem prikaže opozorilo in navodila za izboljšanje gesla,

- Uporabnik vnese novo geslo in postopek se nadaljuje od koraka 3

3. Uporabnik ne prejme potrditvenega e-poštnega sporočila:

- Uporabnik preveri, vendar ne najde potrditvenega sporočila v svojem e-poštnem predalu,

- Sistem omogoči uporabniku, da ponovno zahteva pošiljanje potrditvenega e-poštnega sporočila,

- Postopek se vrne na korak 7, ko uporabnik prejme sporočilo in klikne na potrditveno povezavo.

4. Uporabnik ne klikne na potrditveno povezavo:

- Če uporabnik ne klikne na povezavo v določenem časovnem obdobju, račun ostane neaktiven,

- Sistem po določenem času uporabniku pošlje opomnik ali ponovljeno potrditveno sporočilo.

3.2 Primer uporabe 2

Primer uporabe: Nakup vstopnic
ID: NAK-VST
Kratek opis: Uporabnik želi kupiti vstopnico za kulturni dogodek prek sistema.
Primarni akterji:

<i>Uporabnik</i>
Sekundarni akterji: Sistem, Plačilni sistem
Predpogoji: <i>Uporabnik mora bit registriran in prijavljen v sistem, in dogodek za katerega uporabnik želi karto mora biti na voljo (IN STOCK).</i>
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik izbere zelen kulturni dogodek iz seznama dogodkov,</i> <i>2. Uporabnik izbere količino vstopnic in potrdi nakup,</i> <i>3. Sistem preveri ali so vstopnice navojo,</i> <i>4. Sistem uporabniku ponudi več možnosti plačila,</i> <i>5. Uporabnik vnese podatke o plačilu in potrdi nakup,</i> <i>6. Plačilni sistem potrdi uspešen nakup in vrne potrditev sistemu,</i> <i>7. Sistem generira vstopnice in jih posreduje uporabniku preko e-pošte</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik je uspešno kupil vstopnico, ki je zabeležena v sistemu,</i> <i>2. Sistem posodobi stanje razpoložljivih vstopnic za izbrani dogodek,</i> <i>3. Uporabnik prejme e-vstopnice prek e-pošte, sistem pa hrani podatke o transakciji.</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Sistem obvesti uporabnika, da ni dovolj prostih vstopnic za izbrani dogodek,</i> <i>2. Uporabnik lahko izbere manjše število vstopnic ali se vrne na izbiro dogodkov.</i>

3.3 Primer uporabe 3

Primer uporabe: <i>Iskanje kulturnih dogodkov</i>
ID: <i>ISK-DOG</i>
Kratek opis: <i>Uporabnik želi poiskati kulturni dogodek na podlagi različnih kriterijev (lokacija, datum, vrsta dogodka) prek sistema.</i>
Primarni akterji: <i>Uporabnik</i>
Sekundarni akterji: <i>Sistem</i>
Predpogoji: <i>Uporabnik mora imeti dostop do sistema. Sistem mora imeti shranjene podatke o kulturnih dogodkih.</i>
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik odpre iskalno funkcijo v sistemu za iskanje kulturnih dogodkov,</i> <i>2. Uporabnik filtrira kriterije iskanja (lokacija, datum, vrsta dogodka),</i> <i>3. Sistem obdela vnešene kriterije in poišče ustrezne dogodke,</i> <i>4. Sistem prikaže seznam kulturnih dogodkov, ki ustrezajo iskanim kriterijem,</i> <i>5. Uporabnik izbere dogodek in si ogleda podrobnosti.</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Sistem prikaže seznam kulturnih dogodkov, ki ustrezajo uporabnikovim kriterijem iskanja,</i> <i>2. Uporabnik lahko izbere enega izmed dogodkov in nadaljuje s postopkom rezervacije ali nakupa vstopnic.</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Sistem obvesti uporabnika, da ni nobenih dogodkov, ki bi ustrezali vnešenim kriterijem,</i> <i>2. Uporabnik lahko prilagodi kriterije iskanja in ponovno izvede iskanje</i>

3.4 Primer uporabe 4

Primer uporabe: Ogled virtualnih razstav
ID: OVR
Kratek opis: <i>Uporabnik si želi ogledati virtualno razstavo</i>
Primarni akterji: <i>Uporabnik</i>
Sekundarni akterji: <i>Sistem</i>
Predpogoji: <i>Uporabnik mora biti prijavljen v sistem in razstava mora biti na voljo</i>
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik izbere opcijo za ogled virtualnih razstav,</i> <i>2. Uporabnik izbere razstavo iz ponujenega seznama,</i> <i>3. Sistem preveri, če je razstava na voljo,</i> <i>4. Uporabnik si ogleda razstavo.</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik je uspešno dostopal do virtualne razstave</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Sistem obvesti uporabnika, da izbrana razstava ne obstaja v virtualni obliki in ga preusmeri na nakup vstopnic za razstavo v živo,</i> <i>2. Uporabnik se lahko vrne na seznam razstav ali izbere drugo.</i>

3.5 Primer uporabe 5

Primer uporabe: Prijava na kulturne delavnice
ID: PRK-DEL
Kratek opis: <i>Uporabnik želi prijaviti na kulturno delavnico prek sistema.</i>
Primarni akterji: <i>uporabnik</i>
Sekundarni akterji: <i>Sistem</i>
Predpogoji: <i>Uporabnik mora biti prijavljen v sistem. Delavnica mora biti na voljo za prijave.</i>
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik izbere kulturno delavnico iz seznama razpoložljivih delavnic,</i> <i>2. Uporabnik potrdi svojo prijavo,</i> <i>3. Sistem preveri, če so mesta na delavnici še prosta,</i> <i>4. Sistem zabeleži uporabnikovo prijavo in posodobi stanje prostih mest,</i> <i>5. Uporabnik prejme potrditveno sporočilo na e-pošto.</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik je uspešno prijavljen na delavnico,</i> <i>2. Sistem posodobi stanje prostih mest na delavnici.</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Sistem obvesti uporabnika, da ni več prostih mest na izbrani delavnici,</i> <i>2. Uporabnik lahko izbere drugo delavnico ali se vrne na seznam.</i>

3.6 Primer uporabe 6

Primer uporabe: Predlogi za nove kulturne dogodke
ID: PRED-DOG
Kratek opis: <i>Uporabnik želi predlagati nov kulturni dogodek za dodajanje v sistem.</i>
Primarni akterji: <i>Uporabnik</i>
Sekundarni akterji: <i>Administrator, Sistem</i>
Predpogoji: <i>Uporabnik mora biti registriran in prijavljen v sistem.</i>
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik odpre obrazec za predlaganje novega kulturnega dogodka,</i> <i>2. Uporabnik vnese vse potrebne informacije o dogodku (ime, opis, lokacija, datum),</i> <i>3. Uporabnik potrdi predlog,</i> <i>4. Sistem shrani predlog in ga posreduje administratorju v pregled,</i> <i>5. Administrator pregleda predlog in ga po potrebi odobri ali zavrne predlog</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Predlog je shranjen in poslan administratorju v obdelavo,</i> <i>2. Uporabnik prejme potrditveno obvestilo o oddaji predloga.</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Uporabnik vnese nepopolne ali napačne informacije o dogodku,</i> <i>2. Sistem opozori uporabnika, da so podatki nepopolni ali napačni, in zahteva popravek,</i> <i>3. Postopek se vrne na korak 2.</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Administrator zavrne predlog,</i>

<p>2. Sistem obvesti uporabnika o zavrnitvi in navede razlog zakaj je bilo zavrnjeno</p>
--

3.7 Primer uporabe 7

Primer uporabe: Ocena kulturnih znamenitosti
ID: OKZ
Kratek opis: Uporabnik želi oceniti kulturno znamenitost po obisku.
Primarni akterji: <i>Uporabnik</i>
Sekundarni akterji: <i>Sistem</i>
Predpogoji: Uporabnik mora biti prijavljen v sistem. Uporabnik mora že obiskati kulturno znamenitost.
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Uporabnik odpre stran kulturne znamenitosti, ki jo je obiskal,</i> 2. <i>Uporabnik izbere opcijo "Oceni znamenitost",</i> 3. <i>Uporabnik vnese oceno in mnenje o znamenitosti,</i> 4. <i>Uporabnik potrdi svojo oceno,</i> 5. <i>Sistem shrani oceno in jo prikaže v povzetku ocen znamenitosti.</i>
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ocena je zabeležena in vidna drugim uporabnikom,</i> 2. <i>Sistem posodobi povprečno oceno znamenitosti.</i>
Alternativni tokovi: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Uporabnik vnese neveljavno oceno,</i> 2. <i>Sistem opozori uporabnika in zahteva popravek ocene.</i>

3.8 Primer uporabe 8

Primer uporabe: Upravljanje kulturnih vsebin
ID: UPR-VSE
Kratek opis: Administrator želi upravljati (dodajati in brisati) kulturne vsebine v sistemu.
Primarni akterji: Administrator
Sekundarni akterji: Sistem
Predpogoji: Administrator mora biti prijavljen v sistem z ustreznimi pravicami za upravljanje vsebin.
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> 1. Administrator dostopa do modula za upravljanje kulturnih vsebin. 2. Administrator izbere možnost "Dodajanje novih vsebin" ali "Brisanje obstoječih vsebin". 3. Sistem prikaže obrazec za dodajanje nove vsebine ali seznam obstoječih vsebin za brisanje. 4. Administrator vnese podatke o novi vsebini (ime, opis, kategorija, datum, lokacija) in potrdi. 5. Sistem shrani novo vsebino in posodobi podatkovno bazo. 6. Če administrator izbira brisanje, izbere vsebino, ki jo želi izbrisati, in potrdi brisanje. 7. Sistem odstrani izbrano vsebino iz podatkovne baze.
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem vsebuje posodobljeno bazo podatkov z novo dodanimi ali odstranjenimi kulturnimi vsebinami. 2. Dodana vsebina je vidna uporabnikom, odstranjena vsebina ni več dostopna.
Alternativni tokovi: <p>Dodajanje nepopolnih podatkov:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Administrator vnese nepopolne ali napačne informacije o kulturni vsebini. 2. Sistem prikaže opozorilo in zahteva popravek ali dopolnitev podatkov. 3. Postopek se vrne na korak 4.

Neuspešno brisanje vsebine:

1. Če pride do napake pri brisanju, sistem obvesti administratorja o neuspešnem brisanju.
2. Administrator poskusi znova ali kontaktira tehnično podporo.

3.9 Primer uporabe 9

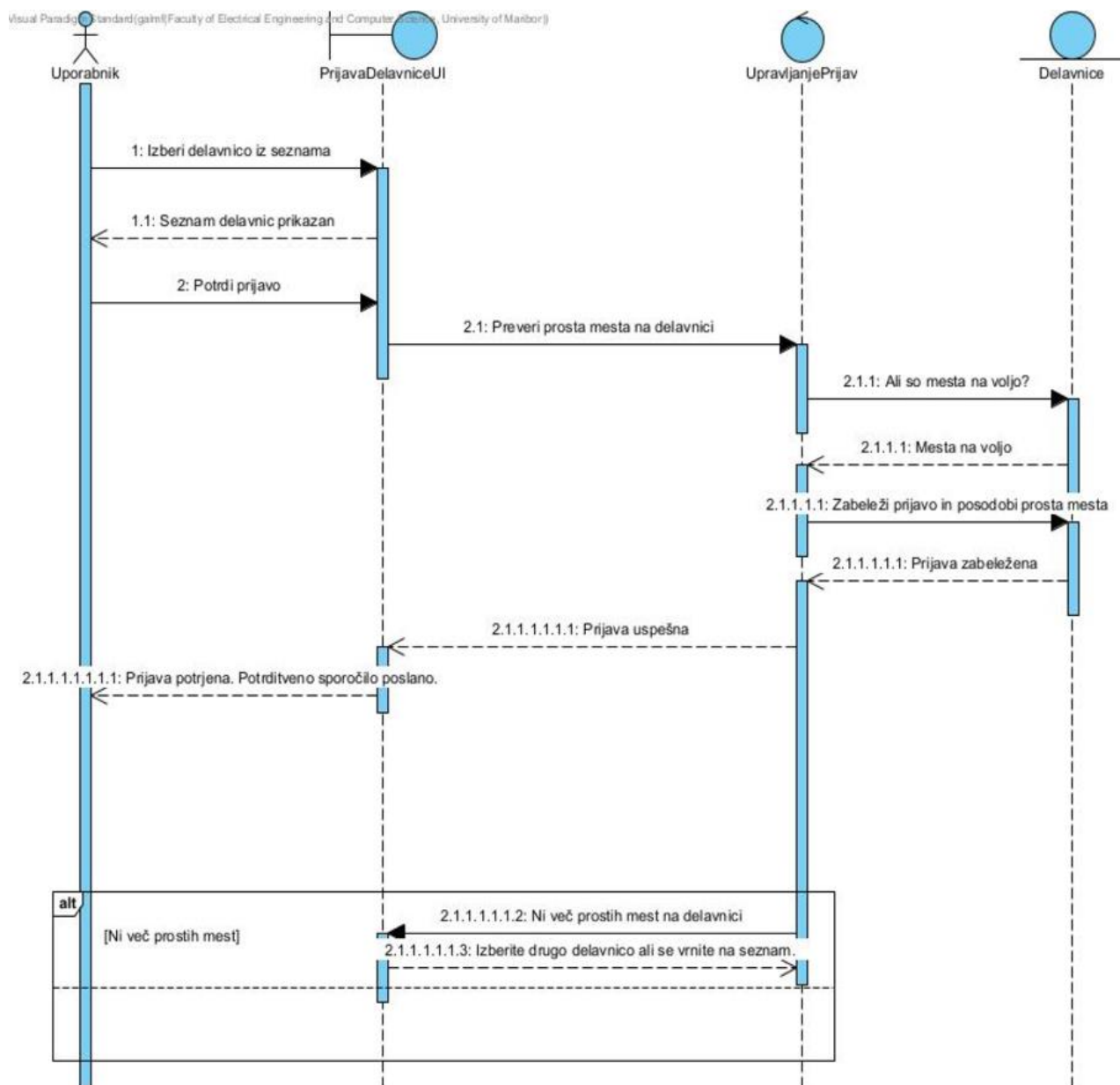
Primer uporabe: Rezervacija
ID: REZ-OB
Kratek opis: Uporabnik želi rezervirati obisk za skupino prek sistema.
Primarni akterji: Uporabnik
Sekundarni akterji: Sistem
Predpogoji: Uporabnik mora biti registriran in prijavljen v sistem. Sistem mora omogočati rezervacije za skupine.
Glavni tok: <ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik izbere opcijo za rezervacijo obiska skupine. 2. Uporabnik izbere želeno kulturno znamenitost ali dogodek za obisk. 3. Uporabnik vnese podatke o skupini (število oseb, datum in čas obiska). 4. Sistem preveri, ali je izbrani termin na voljo za rezervacijo. 5. Uporabnik potrdi rezervacijo. 6. Sistem zabeleži rezervacijo in uporabniku pošlje potrditveno obvestilo.
Stanje sistema po PU: <ol style="list-style-type: none"> 1. Rezervacija obiska skupine je uspešno zabeležena in shranjena v sistemu. 2. Uporabnik prejme potrditveno obvestilo z vsemi podrobnostmi o rezervaciji. 3. Sistem posodobi stanje prostih terminov za izbrano znamenitost ali dogodek.
Alternativni tokovi: Termin ni na voljo: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem obvesti uporabnika, da izbrani termin ni na voljo za rezervacijo. 2. Uporabnik lahko izbere drug termin ali spremeni število oseb v skupini.

Neuspešno shranjevanje rezervacije:

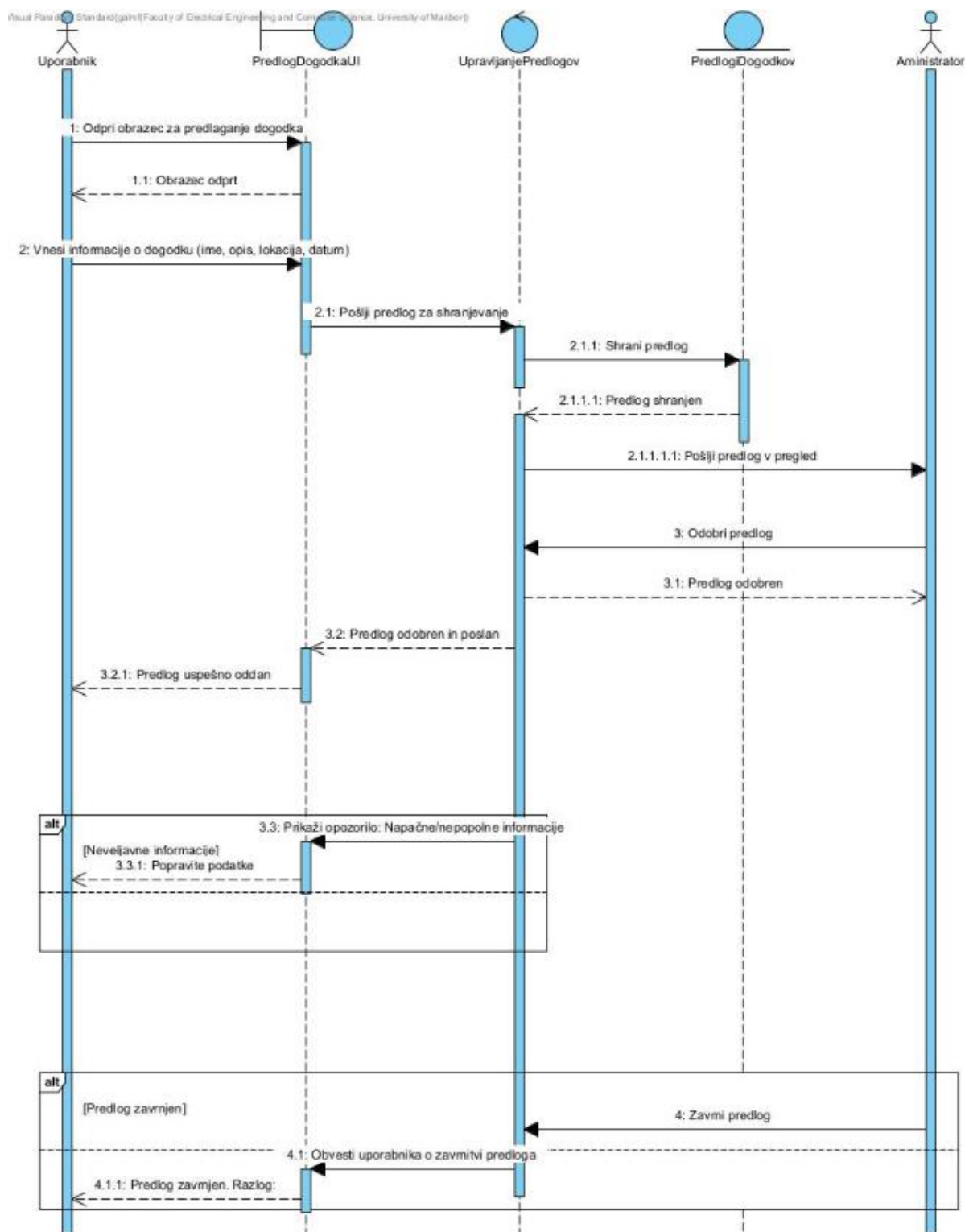
1. Sistem naleti na napako pri shranjevanju rezervacije.
2. Uporabnik prejme obvestilo o napaki in postopek se vrne na korak 3, kjer lahko znova poskusi dokončati rezervacijo.

4 Diagram zaporedja

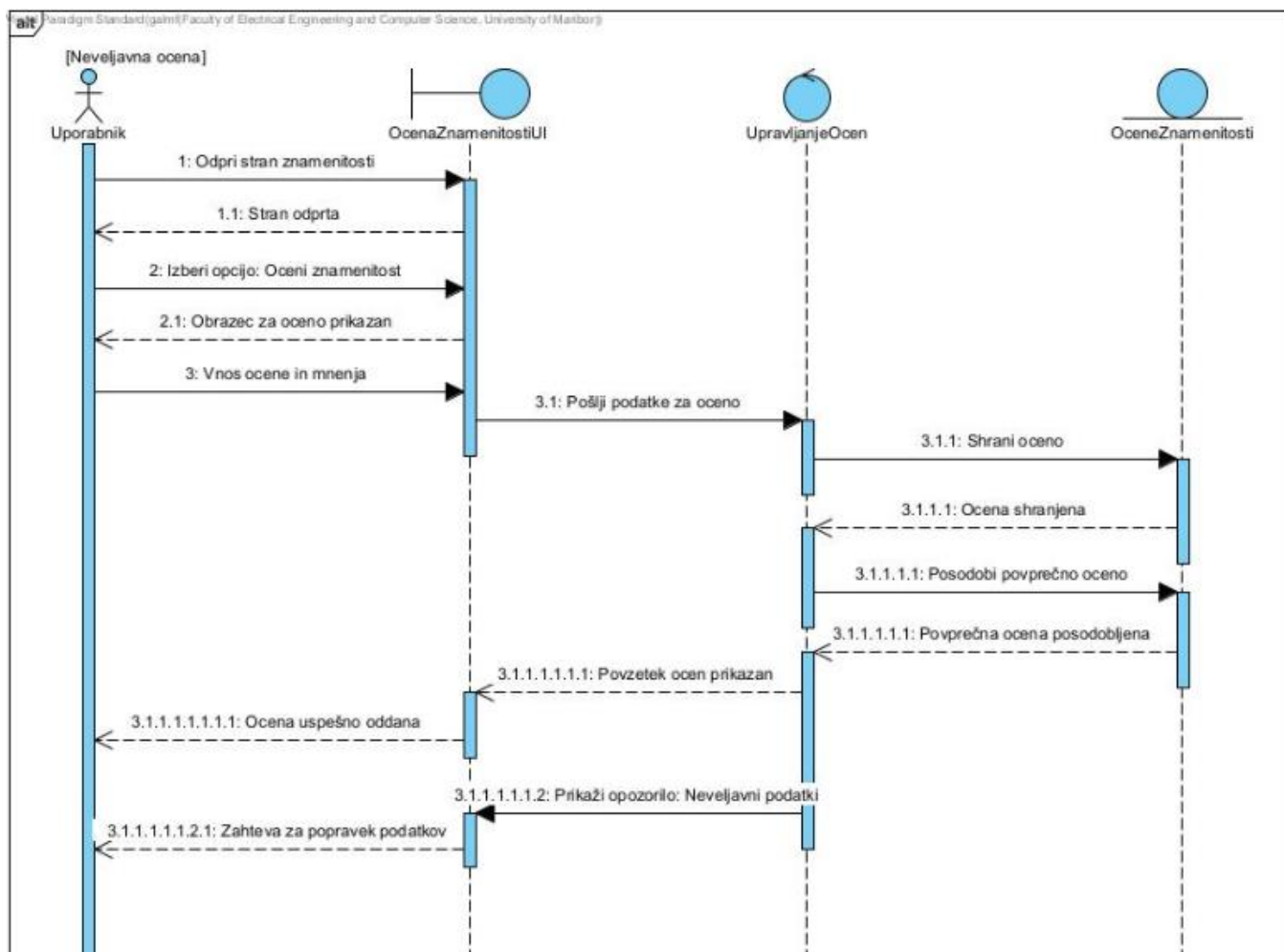
4.1 Prijava na kulturne delavnice



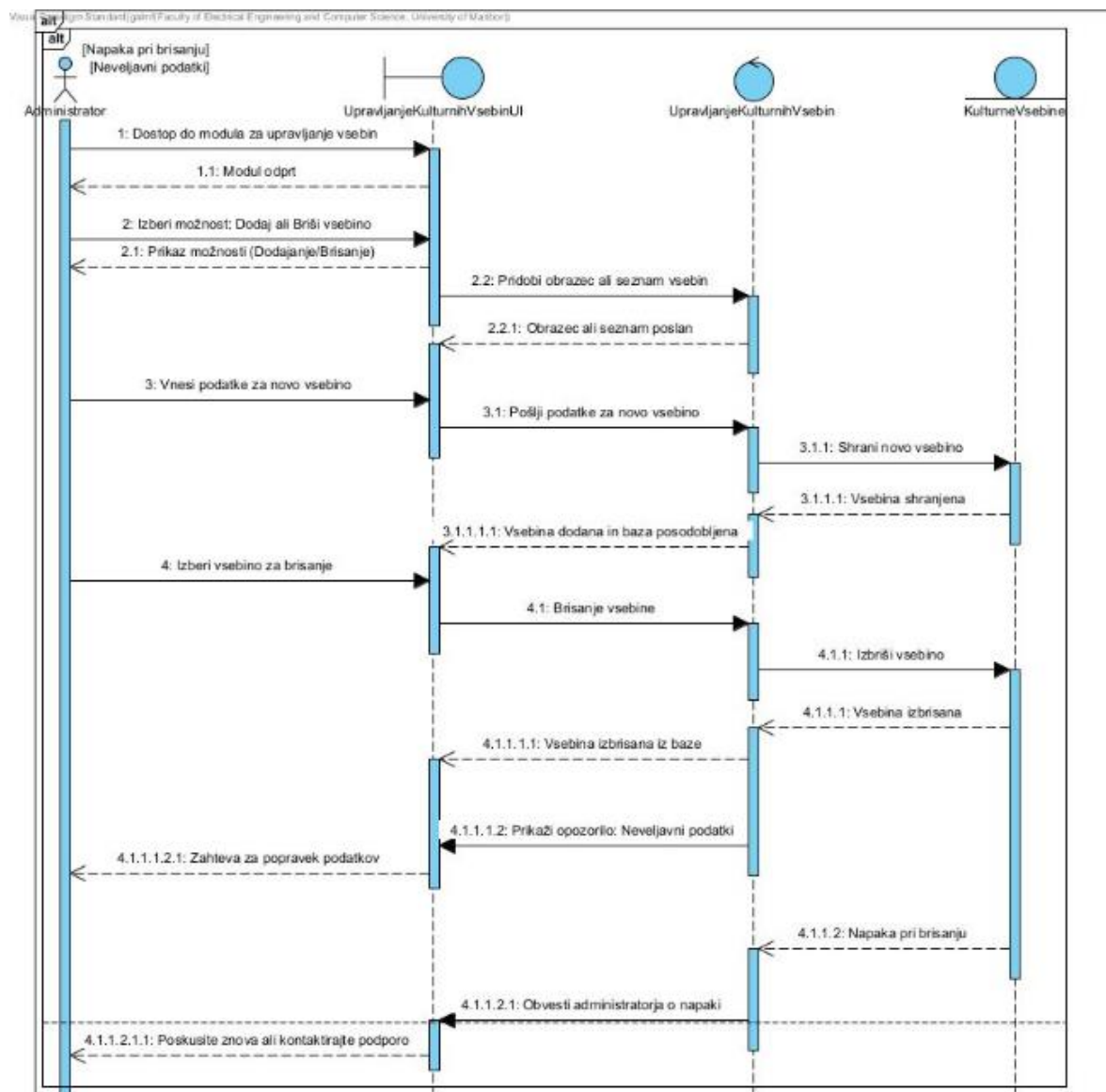
4.2 Predlogi za nove kulturne dogodke



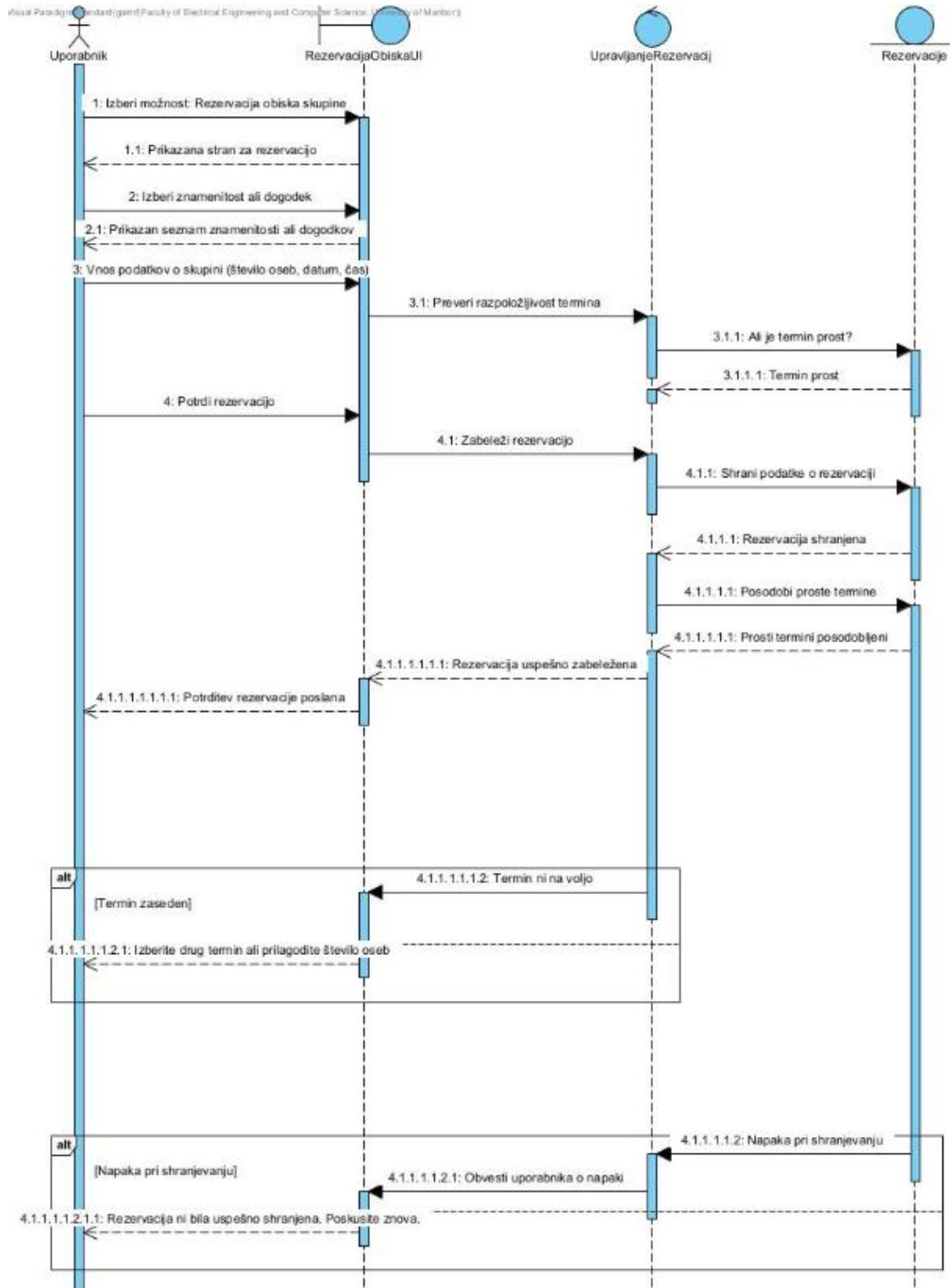
4.3 Ocena kulturnih znamenitosti



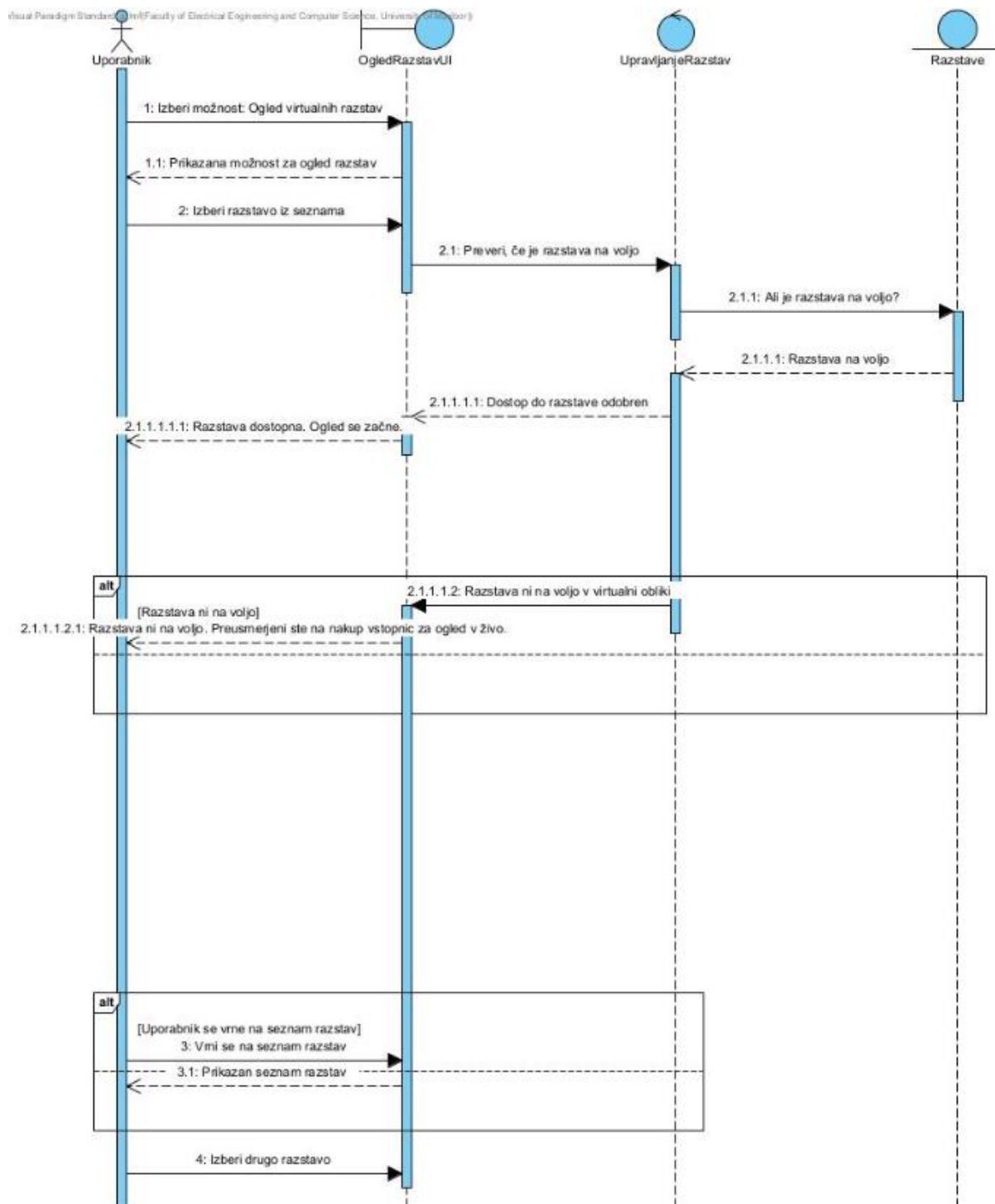
4.4 Upravljanje kulturnih vsebin



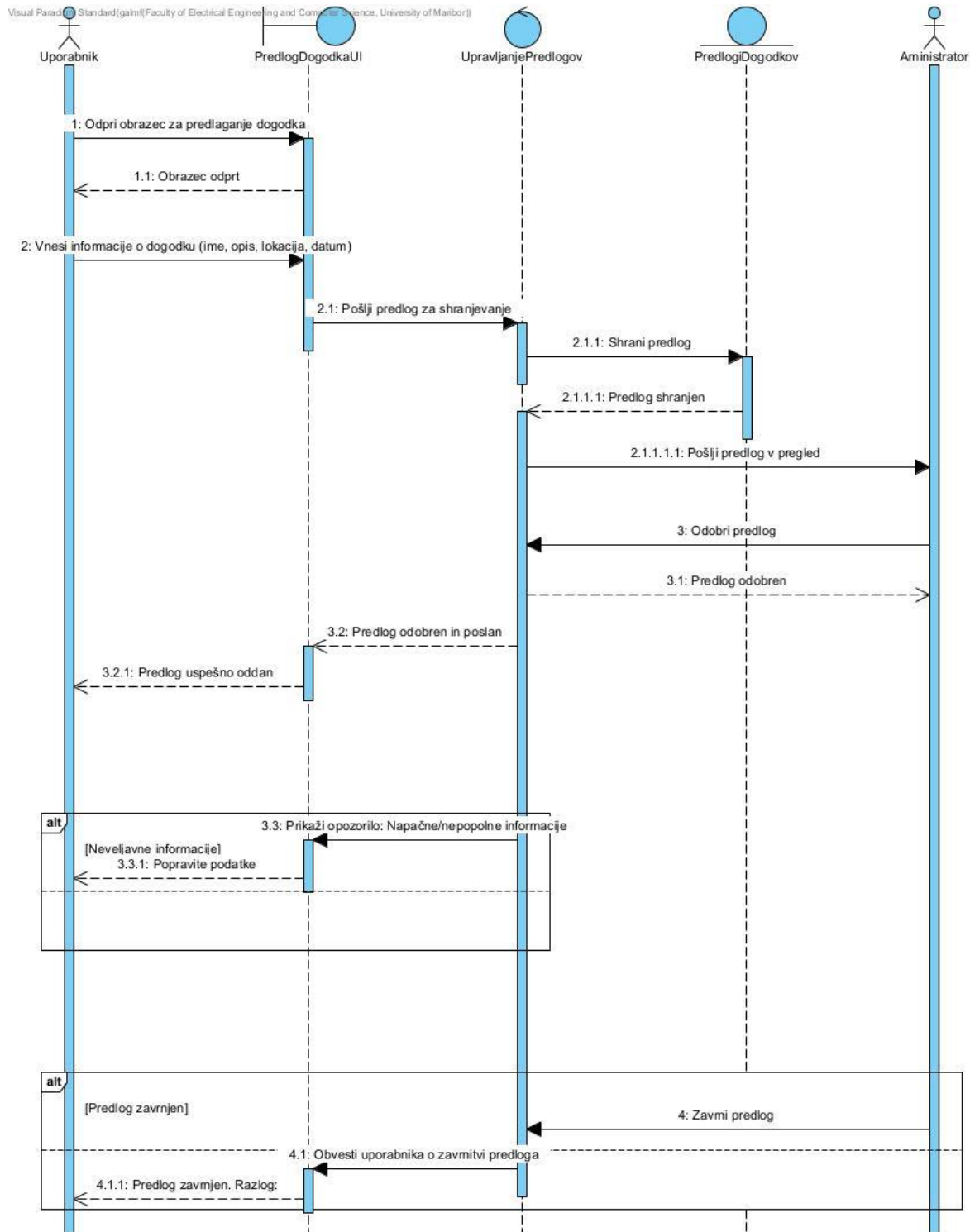
4.5 Rezervacija



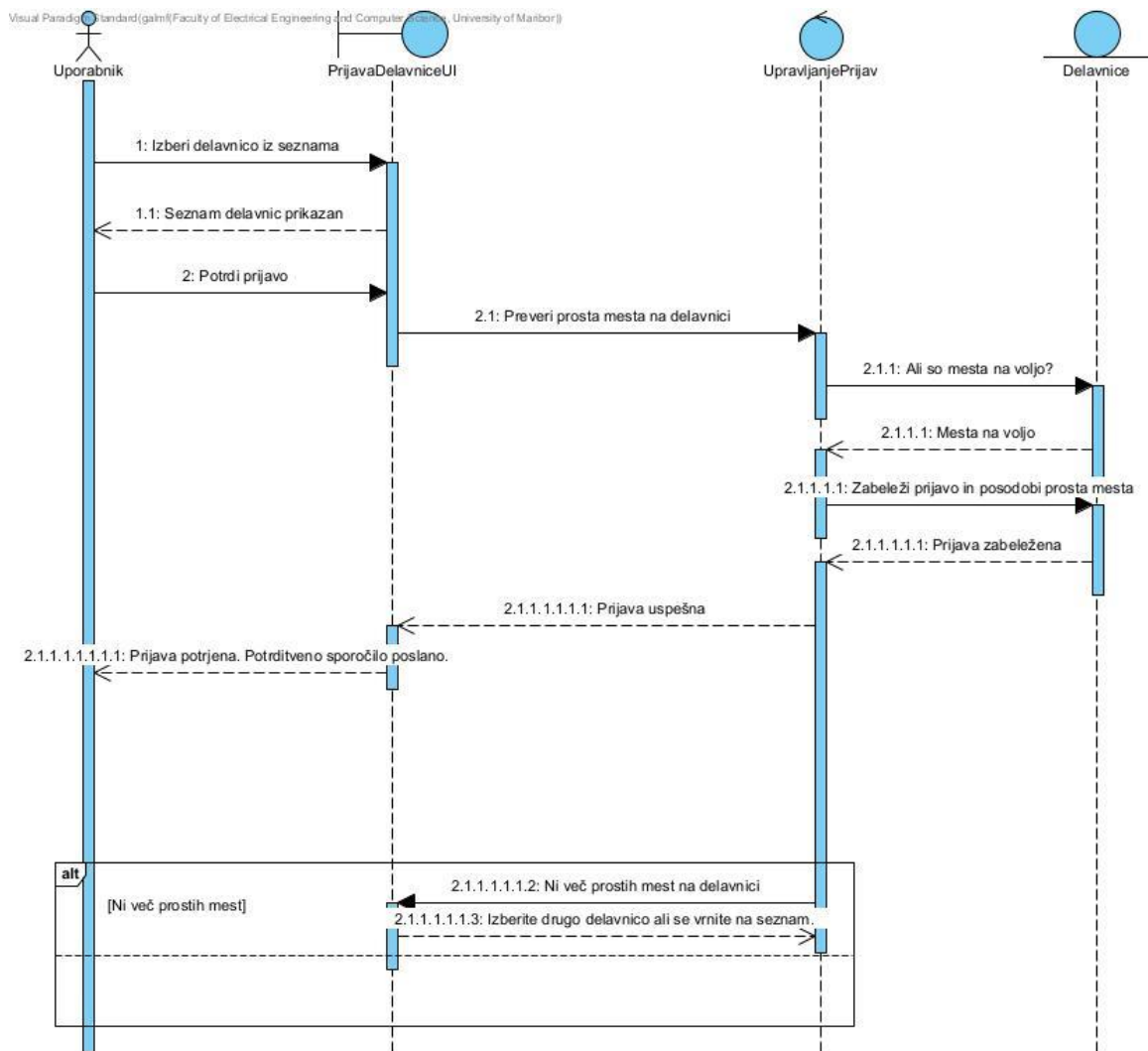
4.6 Ogled virtualnih razstav



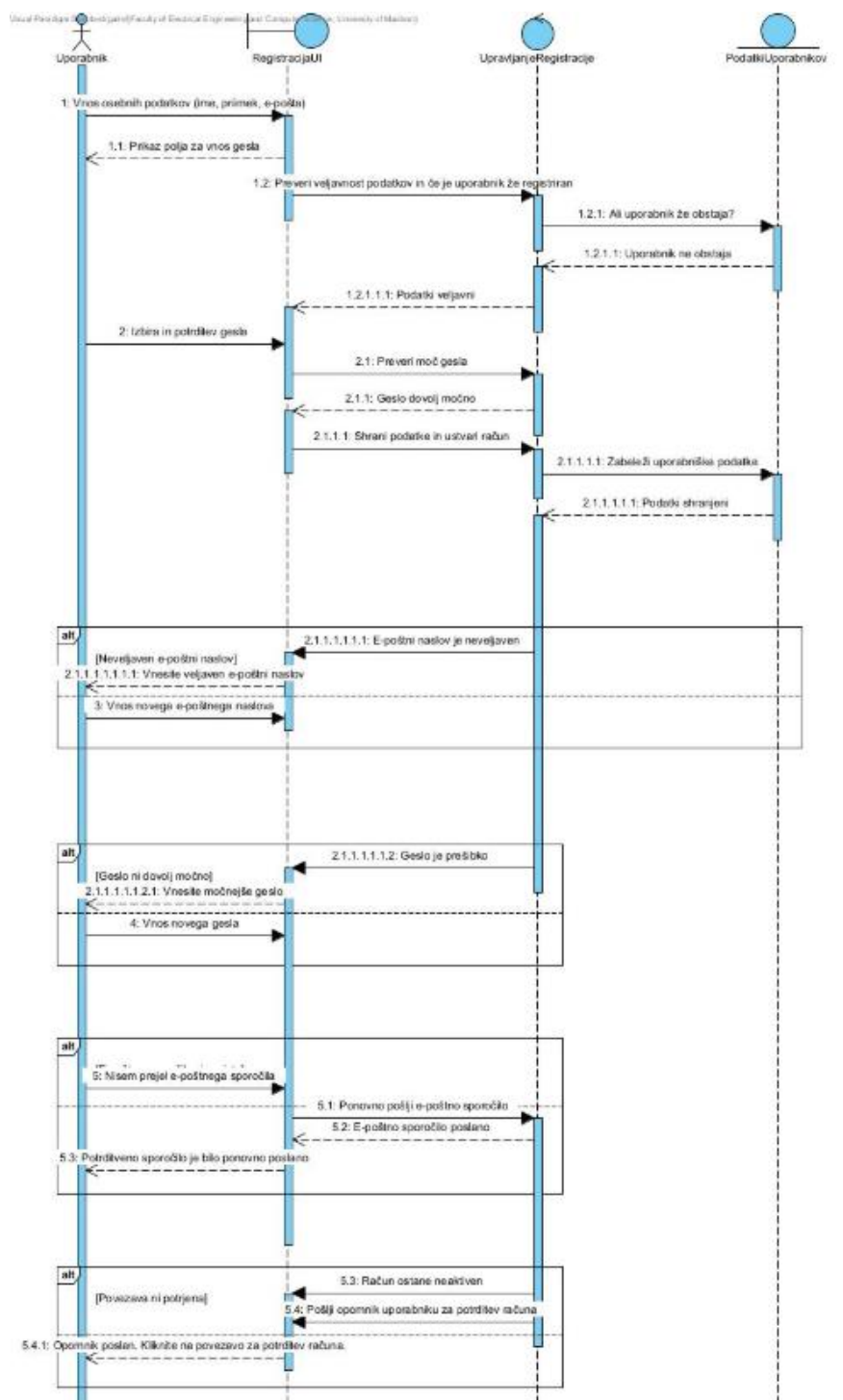
4.7 Iskanje kulturnih dogodkov



4.8 Nakup vstopnic



4.9 Registracija



5 Razredni diagram

