



ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ 2013/2014

Projekt č.3 Model informačního systému

Zadanie č. 27. Internetový obchod s pastelkami a skicáky

8. Decembra 2013

Autor: Dávid Mikuš, xmikus15@stud.fit.vutbr.cz
Fakulta Informačních Technologií
Vysoké Učení Technické v Brně

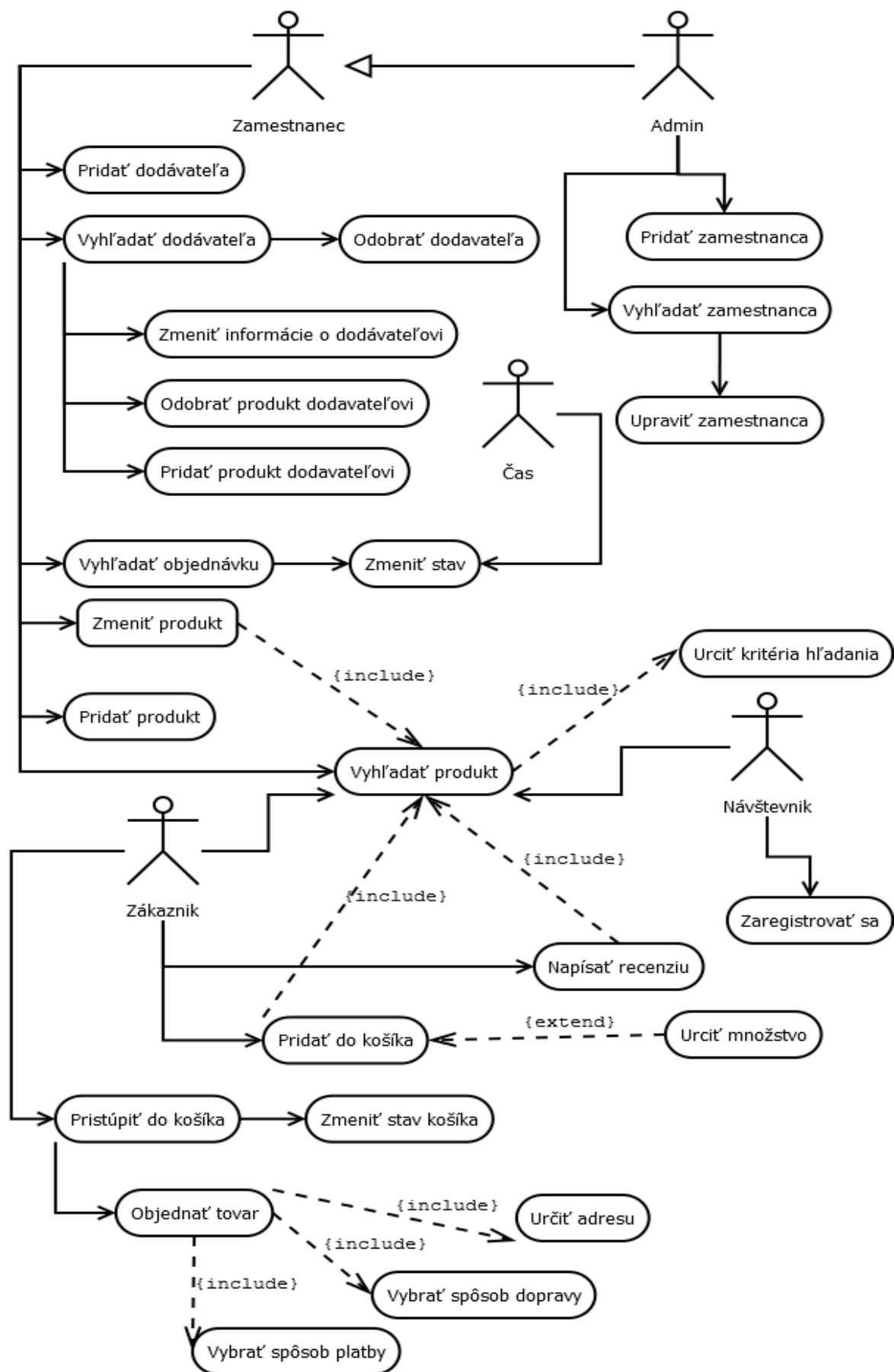
Zadanie

Cieľom je vytvorenie jednoduchej aplikácie pre internetový obchod s pastelkami a skicármi. Návštevníci si môžu pomocou internetového rozhrania prezerať všetok sortiment obchodu. Pastelky môžu líšiť podľa typu (obyčajné , progresso , voskovky , ...) a dĺžky , počtu pasteliek v balení , atď. Skicáre sa delia podľa gramáže, veľkosti, počtu papierov, apod. Ak má návštevník záujem o určitý produkt, môže si ho vybrať (vloženíím do nákupného košíka). Pri registrovaných zákazníkov, ktorí sú do systému prihlásení, zostáva informácie o vybranom tovaru v košíku uložená a pri opätovnom prihlásení znovu načítaná. Zákazník si môže tovar objednať po zadaní potrebných údajov (kontakt , doprava , ...) . Zákazníci môžu jednotlivé tovar hodnotiť a písať na neho recenzie. V systéme sú uložené aj základné údaje o dodávateľoch pre opätovné priobjednania ďalšieho tovaru. Zamestnanci môžu nahliadnuť do štatistík obľúbenosti a predajnosti tovaru.

Upresnenie zadania

Zákazník musí byť zaregistrovaný aby si mohol objednať tovar. Aplikácia musí uchovávať objednávky aby ich bolo možné spätne vyhľadať. Taktiež sa musí uchovávať cena produktu keďže časom sa môže zmeniť. Zamestnanec môže meniť stav objednávky. Zákazník si môže pozrieť stav svojej objednávky a čas zmenenia stavu. Aplikácia ma informácie o tom aké produkty daný dodávateľ môže dodávať.

Model prípadu užitia



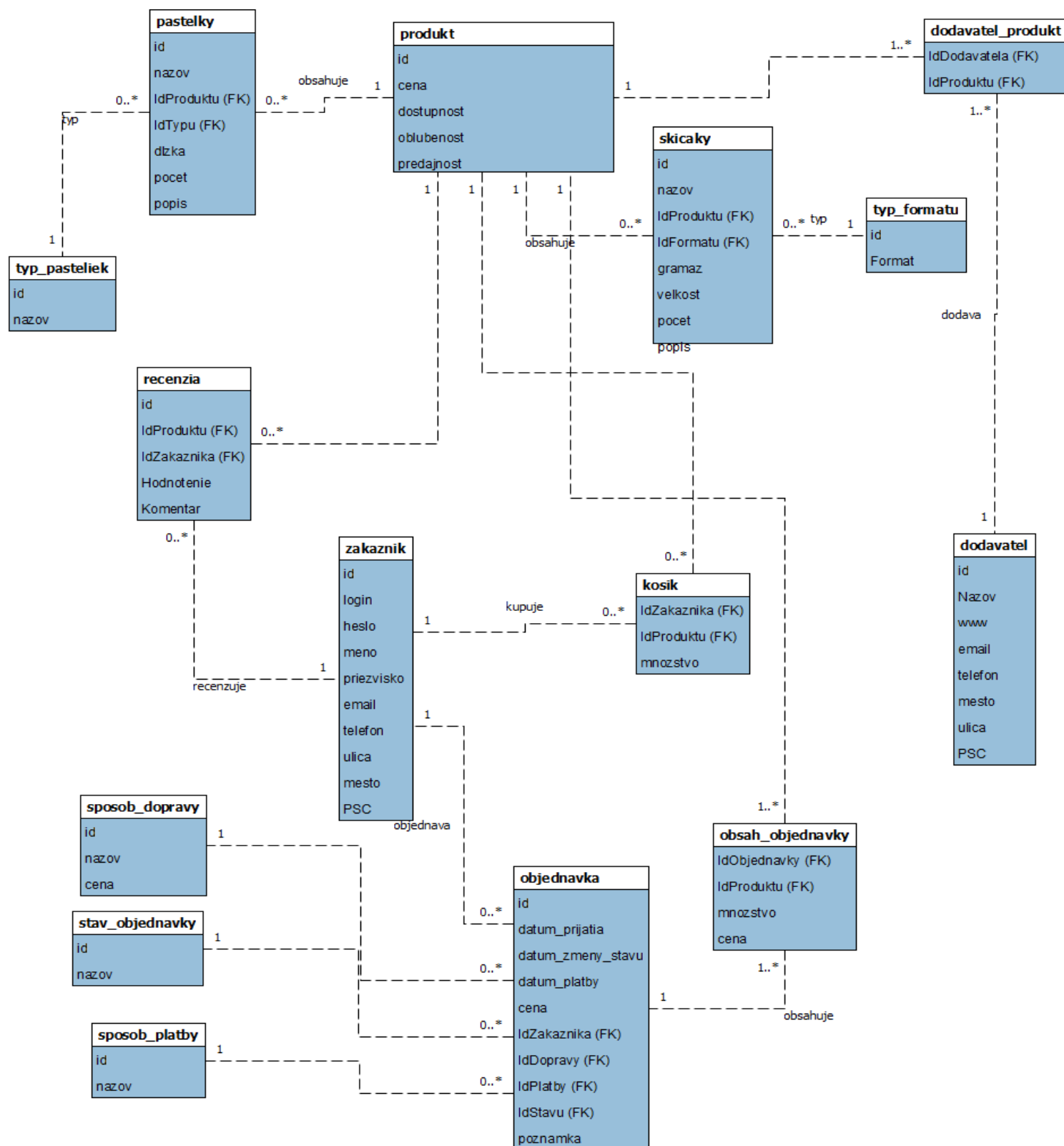
Detaily prípadu užitia

Identifikátor	UC 01		
Názov	pridaťDoKošíka		
Popis	Užívateľ A pridá do svojho košíka produkt B		
Priorita	1 = vysoká	Frekvencia	Niekoľko krát denne
Vstupné podmienky	Užívateľ musí byť prihlásený		
Výstupní podmienky	Systém pridá vybraný produkt do košíka		
Užívatelia	Zákazník		
Základná postupnosť	Krok	Činnosť	
	1	Prípad užitia začína voľbou „Pridať do košíka“.	
	2	Užívateľ A určí kritéria hľadania.	
	3a	Systém vyhladá produkty splňujúce kritérium.	
	3b	AK sa nenájde žiaden produkt, prípad užitia končí.	
	4a	Užívateľ A vyberie produkt B .	
	4b	Užívateľ A môže určiť množstvo, implicitne je nastavené na 1.	
	5	Systém pridá produkt B do košíka užívateľa A .	
Alternatívna postupnosť	Krok	Činnosť	
	2-4	Užívateľ môže kedykoľvek skončiť prípad užitia.	
Poznámky	Ak v kroku 3a sa našiel práve jeden produkt tak sa automaticky zvolí		

Identifikátor	UC 02		
Názov	zmenitStavObjednavky		
Popis	Užívateľ A zmení stav objednávky B		
Priorita	1 = vysoká	Frekvencia	Niekoľko krát denne
Vstupné podmienky	Zamestnanec musí byť prihlásený		
Výstupní podmienky	Systém zmení stav objednávky.		
Užívatelia	Zamestnanec		
Základná postupnosť	Krok	Činnosť	
	1	Prípad užitia začína voľbou „ <i>Zmeniť stav</i> “.	
	2	Užívateľ A dá vyhladať objednávku.	
	3a	Systém vyhladá a vypíše objednávky.	
	3b	AK sa nenájde žiadna objednávka, prípad užitia končí.	
	4	Užívateľ A vyberie objednávku B .	
	5	Užívateľ A určí stav objednávky.	
	6	Systém zmení stav objednávky B .	
Alternatívna postupnosť	Krok	Činnosť	
	2-4	Užívateľ môže kedykoľvek skončiť prípad užitia.	

Identifikátor	UC 03		
Názov	objednatTovar		
Popis	Užívateľ A objedná tovar zo svojho košíka		
Priorita	1 = vysoká	Frekvencia	Niekoľko krát denne
Vstupné podmienky	Užívateľ musí byť prihlásený		
Výstupní podmienky	Systém vytvorí objednávku		
Užívatelia	Zákazník		
Základná postupnosť	Krok	Činnosť	
	1	Prípád užitia začína voľbou „ <i>Objednať tovar</i> “.	
	2	Užívateľ A si otvorí svoj košík.	
	3	Užívateľ A začne s procesom objednávaní.	
	4	Užívateľ A potvrdí svoju adresu.	
	5	Užívateľ A vyberie spôsob platby	
	6	Užívateľ A vyberie spôsob dopravy	
	7	Systém vypíše detaily objednávky	
	8	Užívateľ A potvrdí objednávku	
	9	Systém vytvorí objednávku.	
Alternatívna postupnosť	Krok	Činnosť	
	2-7	Užívateľ môže kedykoľvek skončiť prípad užitia.	

ER Diagram



Použitý software mi neumožnil odstránenie cudzích kľúčov. „Atribúty“ kde je uvedené aj „(FK)“ sú cudzie kľúče ktoré by pri modelovaní ERD nemali byť!
Každý atribút s názvom „id“ je primárny kľúč!