

# Vysoké učení technické v Brně

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

## ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽINIERSTVA

2019/2020

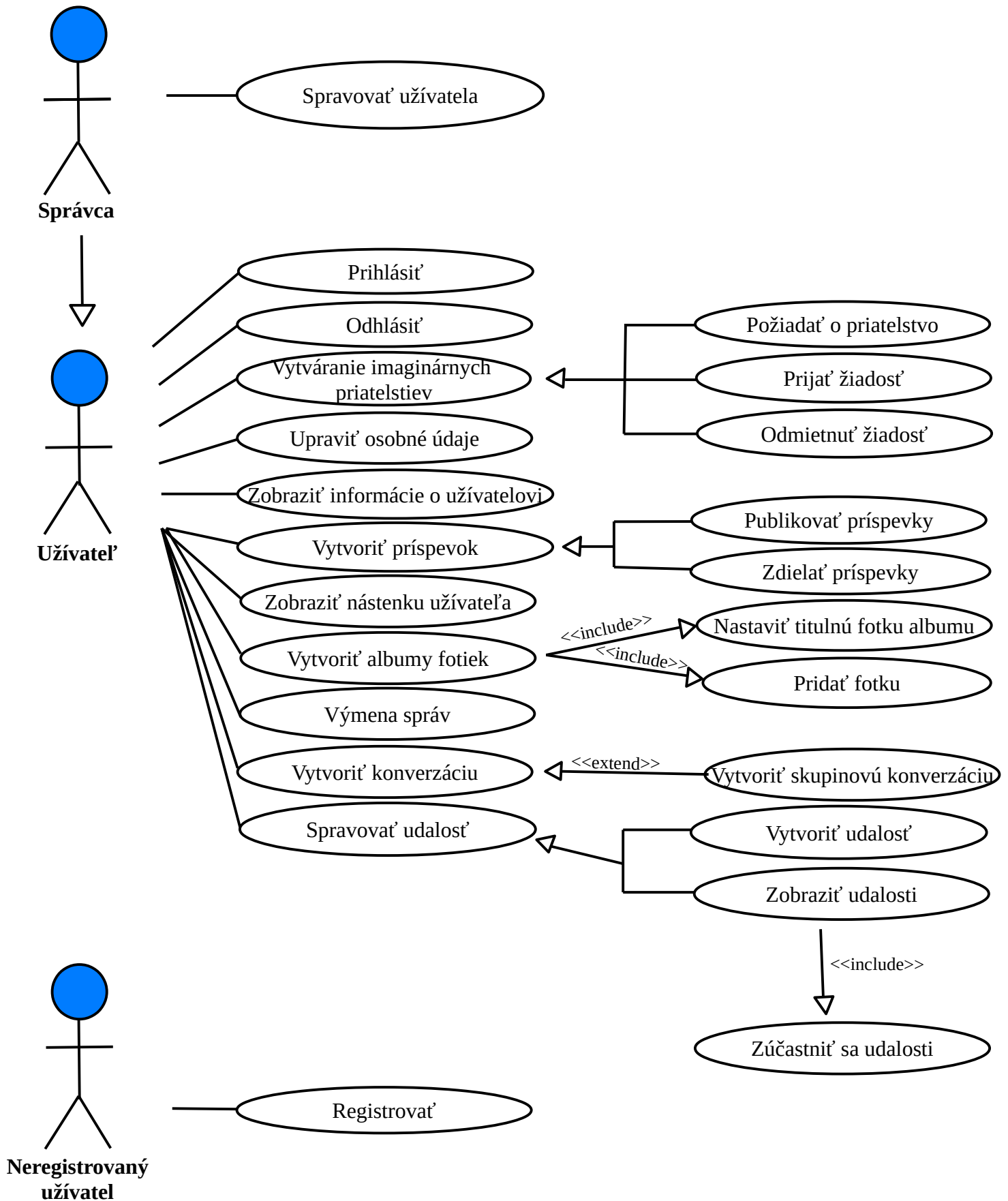
PROJEKT Č. 1 – MODEL INFORMAČNÉHO SYSTÉMU

**ZADANIE Č. 59 – SOCIÁLNA SIET'**

## ZADANIE :

Představte si, že jste Mark Zuckergerg v roce 2004 a chystáte se vytvořit sociální síť, která bude známá po celém světě. Jelikož chcete o svým uživatelích vědět maximum informací, budete o nich chtít uložit veškeré jejich základní informace včetně škol, které navštěvovali, bydliště, zaměstnání, kontaktu, rodiny a vztahů, atd. Jedná se o sociální síť, a tak svých uživatelům dovolíte, aby vzájemně vytvářeli (leckdy) imaginární přátelství mezi sebou. Abyste o svých uživatelích věděli všechno nejen vy, ale i ostatní uživatelé, vytvoříte zeď, na kterou budou jednotliví uživatelé publikovat příspěvky, které budou mít obsah, datum, místo a čas publikování a můžou v nich být označeni i jiní uživatelé. Aby si uživatelé mohli sdílet nejen své duchapřítomné příspěvky, ale také fotky svých domácích mazlíčků a naleštěných dvoukolových miláčků, dovolíte jim vytvářet i alba fotek, které budou mít svůj název, nastavení soukromí a popis. Na jednotlivých fotkách mohou být označení různí uživatelé a bude u nich uveden čas, datum a místo pořízení a jedna z fotek bude vždy titulní fotka alba. Navíc může být fotka pořízena v rámci nějaké akce. Uživatelé si mohou prostřednictvím konverzací s jistým názvem, do níž můžou být zapojeni dva a více uživatelů, vyměňovat zprávy, které budou mít svůj obsah, datum, čas a místo zaslání. Aby vaší uživatelé neseděli přeci jen stále za obrazovkami svých notebooků, dovolíte jim vytvářet akce, které se konají na určitém místě, v určitý čas a den. Účastníci akce by měli znát, o jakou akci se jedná a pokud se jim akce zalíbí, tak se mohou akce, ať už jen virtuálně, či skutečně zúčastnit.

## USE CASE DIAGRAM



## ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

