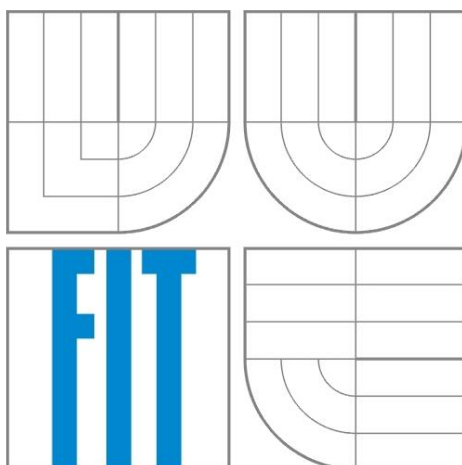


VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

Fakulta informačních technologií



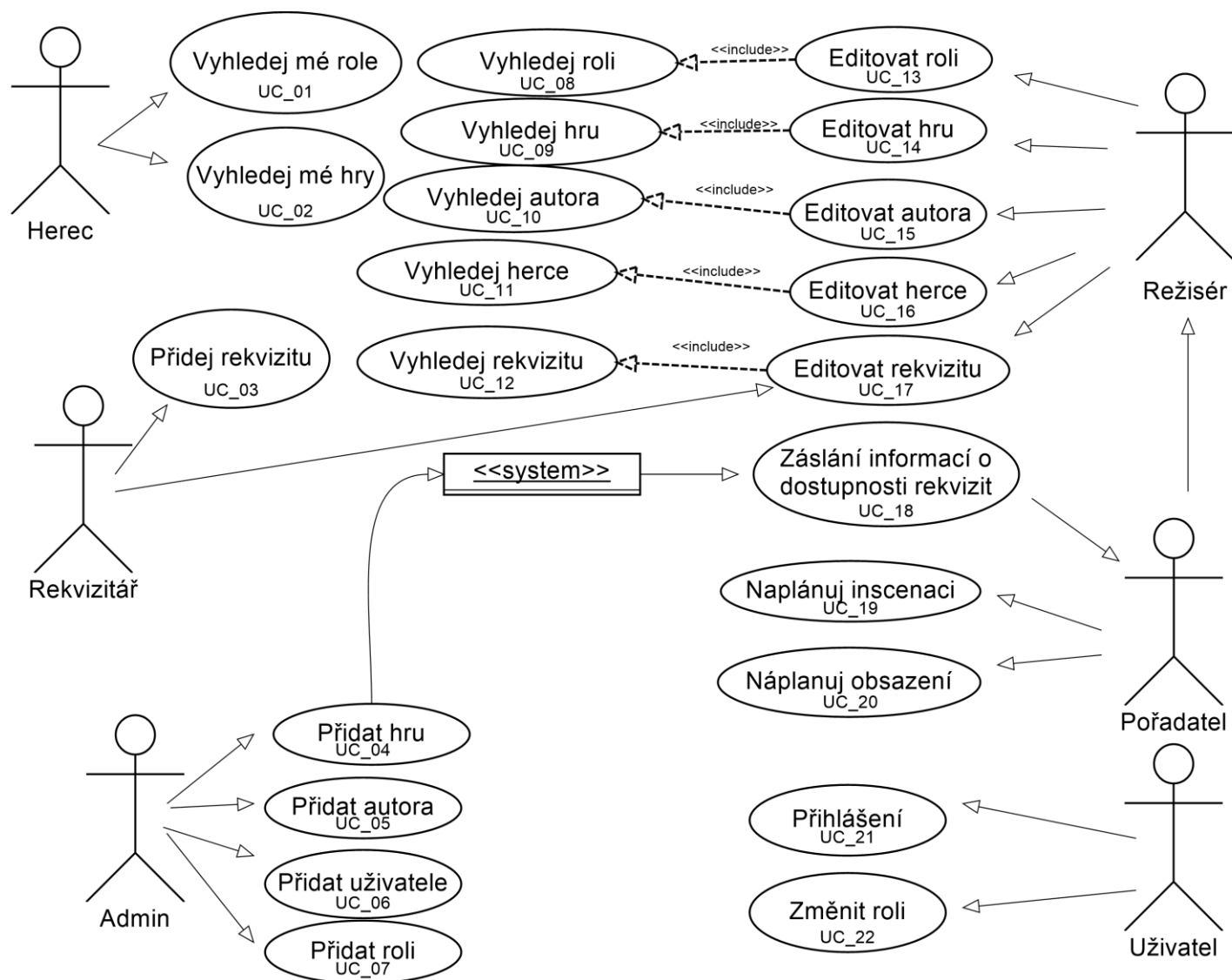
ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ

2014/2015

Projekt č. 3 – Model informačního systému

Zadání č. 42 - Plánování divadelní představení

Model případů užití



Detaily případů užití

Identifikátor	UC_20		
Název	Naplánuj obsazení		
Popis	Pořadatel naplňuje herecké obsazení pro danou inscenaci		
Priorita	1 = vysoká	Frekvence	denně
Vstupní podmínky	1. přihlášení pořadatele		
Výstupní podmínky	Byl vytvořen seznam herců pro danou inscenaci		
Uživatelé	Pořadatel		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Případ užití začíná volbou “Vyhledat inscenaci“	
	2	Pořadatel zadá nějaký identifikátor inscenace	
	3	Pokud není nalezena odpovídající inscenace 3.a Systém na to upozorní a vrátí k bodu 2 3.b Systém umožní pořadateli naplánovat inscenaci (UC_19) 3.c Návrat do základního menu	
	4	Kritériím odpovídá 1 nebo více inscenací - Systém zobrazí odpovídající inscenace - Pořadatel vybere požadovaný záznam	
	5	Systém vypíše seznam rolí pro hru v dané inscenaci	
	6	Pořadatel vybere požadovanou roli	
	7	Systém vypíše herce, kteří mají naučenou danou roli	
	8	Pořadatel vybere požadovaného herce	
	9	Systém zkontroluje, zda herec nevystupuje v daném čase v jiné inscenaci KDYŽ nevystupuje 9.a Systém uloží herce KDYŽ vystupuje 9.b Systém zobrazí chybovou hlášku a vrátí se k bodu 8	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	1.a	Pořadatel může akci přerušit a vrátit se do základní nabídky	
Poznámky			

Identifikátor	UC_03		
Název	Editovat rekvizitu		
Popis	Editace specifikací rekvizity		
Priorita	2 = normální	Frekvence	několikrát týdně
Vstupní podmínky	1. přihlášení rekvizitáře		
Výstupní podmínky	Data byla uložena		
Uživatelé	Rekvizitář		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Případ užití začíná volbou “Vyhledat rekvizitu“	
	2	Rekvizitář zadá specifikaci rekvizity	
	3	Pokud není nalezena odpovídající rekvizita 3.a Systém na to upozorní a vrátí k bodu 2 3.b Návrat do základního menu	
	4	Kritériím odpovídá 1 nebo více rekvizit - Systém zobrazí odpovídající rekvizity - Rekvizitář vybere požadovanou rekvizitu	
	5	Systém zobrazí detaily rekvizity	
	6	Rekvizitář vybere specifikaci, kterou chce upravit	
	7	Rekvizitář zadá nová data	
	8	Systém zkontroluje správnost dat KDYŽ jsou správná 9.a Systém uloží data KDYŽ jsou špatná 9.b Systém zobrazí chybovou hlášku a vrátí se k bodu 7	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	1.a	Rekvizitář může akci přerušit a vrátit se do základní nabídky	
Poznámky			

Identifikátor	UC_19			
Název	Naplánuj inscenaci			
Popis	Naplánování inscenace			
Priorita	1 = vysoká	Frekvence	denně	
Vstupní podmínky	1. přihlášení pořadatele			
Výstupní podmínky	Byla naplánovaná nová inscenace			
Uživatelé	Pořadatel			
Základní posloupnost	Krok	Činnost		
	1	Případ užití začíná volbou “Vytvořit inscenaci“		
	2	Pořadatel zadá datum konání a čas		
	3	Systém zkontroluje, zda je zadaný čas volný KDYŽ není 3.a Systém na to upozorní a navrhne další možné termíny 3.b Systém se vrátí k bodu 2 KDYŽ je 3.c Systém pokračuje na krok 4		
	4	Pořadatel vyhledá hry podle zadaných specifikací		
	5	Pokud není nalezena odpovídající hra 3.a Systém na to upozorní a vrátí k bodu 4 3.b Návrat do základního menu		
	6	Kritériím odpovídá 1 nebo více her - Systém zobrazí odpovídající hry - Pořadatel vybere požadovanou hru		
	7	Pořadatel zadá počet přestávek během inscenace		
	8	Pořadatel zadá časy jednotlivých přestávek		
	9	Systém zkontroluje správnost zadaných dat KDYŽ jsou správná 9.a Systém pokračuje krokem 10 KDYŽ jsou špatná 9.b Systém se vrací ke kroku 8		
	10	Pořadatel určí cenu lístku		
	11	Systém zkontroluje správnost dat KDYŽ jsou správná 11.a Systém uloží data KDYŽ jsou špatná 11.b Systém zobrazí chybovou hlášku a vrátí se k bodu 10		
	Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
		1.a	Rekvizitář může akci přerušit a vrátit se do základní nabídky	
Poznámky				

ER diagram

