

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ
2022/2023

Projekt č. 1 – Model informačního systému

Zadání č. 59 – Sociální síť

Jakub Bláha (xblaha36),
Veronika Čalkovská (xcalko00),
Jan Klanica (xklani00),
Tomáš Kocí (xkocit00),
Pavel Lukl (xluklp00)

Brno, 3. prosince 2022

Obsah

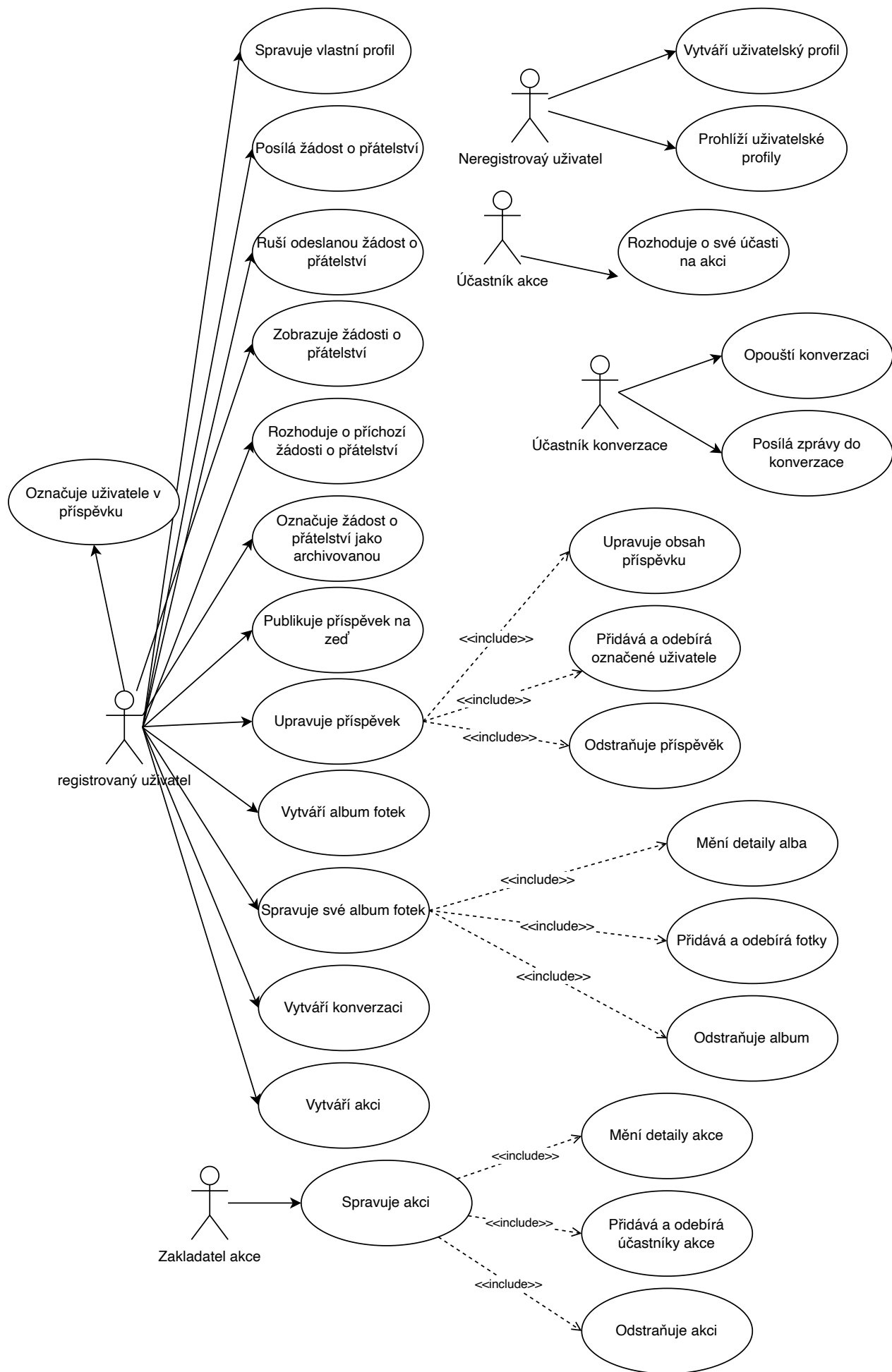
1	Zadání – Sociální síť	3
---	-----------------------	---

Seznam obrázků

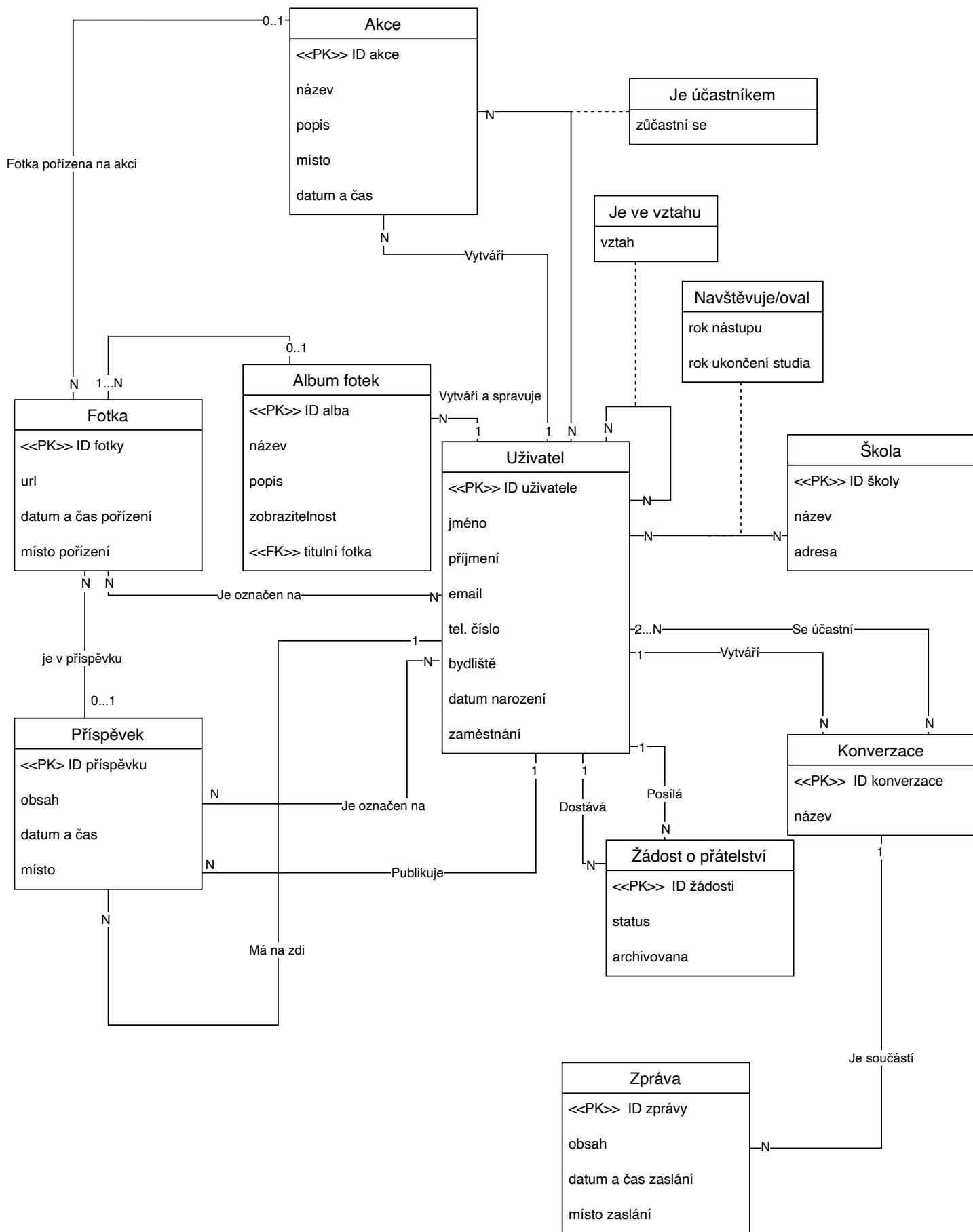
1	Use case diagram	4
2	Entity relationship diagram	5
3	Diagram Tříd	6
4	Sekvenční diagram	7
5	Diagram komunikace	8
6	Stavový diagram	9

1 Zadání – Sociální síť

Představte si, že jste Mark Zuckergerg v roce 2004 a chystáte se vytvořit sociální síť, která bude známá po celém světě. Jelikož chcete o svých uživateliích 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 označeni 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 ne-
seděli 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.



Obrázek 1: Use case diagram



Obrázek 2: Entity relationship diagram

SpravceUzivatelu
+ vytvor_uzivatele(jmeno: string, prijmeni: string, email: string, datum_narozeni: Date): Uzivatel + najdi_uzivatele(jmeno: string): Uzivatel[0..*] + upravit_profil(id_u: ID, ...): void

SpravceZadosti
+ vytvorit_zadost(pro_uzivatele: ID): Zadost + zrusit_zadost(id_zadosti: ID): void + prijmut_zadost(id_zadosti: ID): void + zamitnout_zadost(id_zadosti: ID): void + archivovat_zadost(id_zadosti: ID): void + zobraz_zadosti_pro(id_u: ID): Zadost[0..*]

SpravcePrispevku
+ vytvorit_prispevek(obsah: string): Prispevek + najdi_prispevek(id_prispevku: ID): Prispevek + upravit_prispevek(id: ID, obsah: string): Prispevek + smazat_prispevek(id: ID): void + oznacit_na_prispevku(id_p: ID, id_u: ID): void + smazat_oznaceni_na_prispevku(id_p: ID, id_u: ID): void

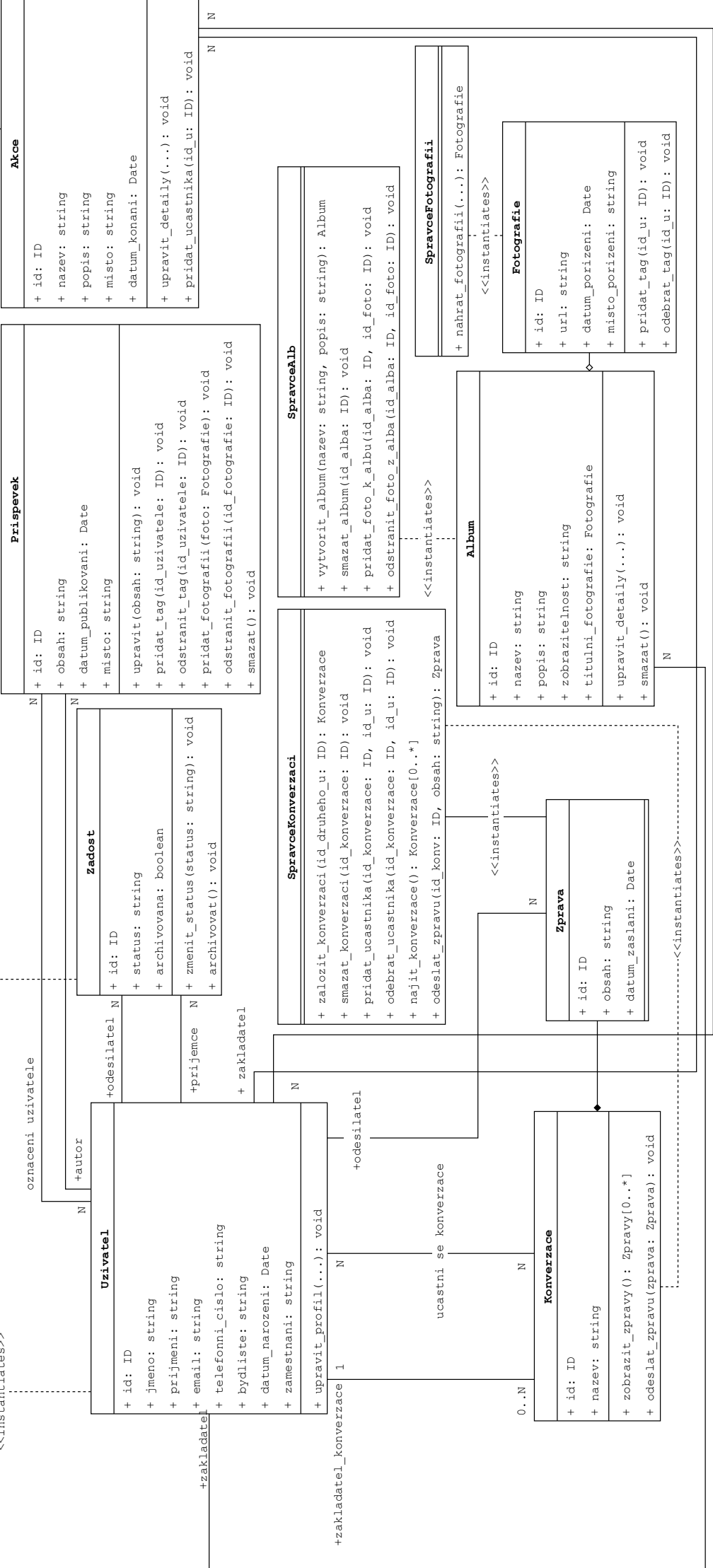
SpravceAkci
+ vytvorit_akci(): Akce + upravit_detailly_akce(id_akce: ID, ...): void + pozvat_ucastnika(id_akce: ID, id_u: ID): void + odebrat_ucastnika(id_akce: ID, id_u: ID): void + upravit_akci(id_akce: ID, ...): void + smazat_akci(id_akce: ID): void + zapsat_ucast(id_a: ID, id_u: ID, ucast: bool): void

<<instantiates>>

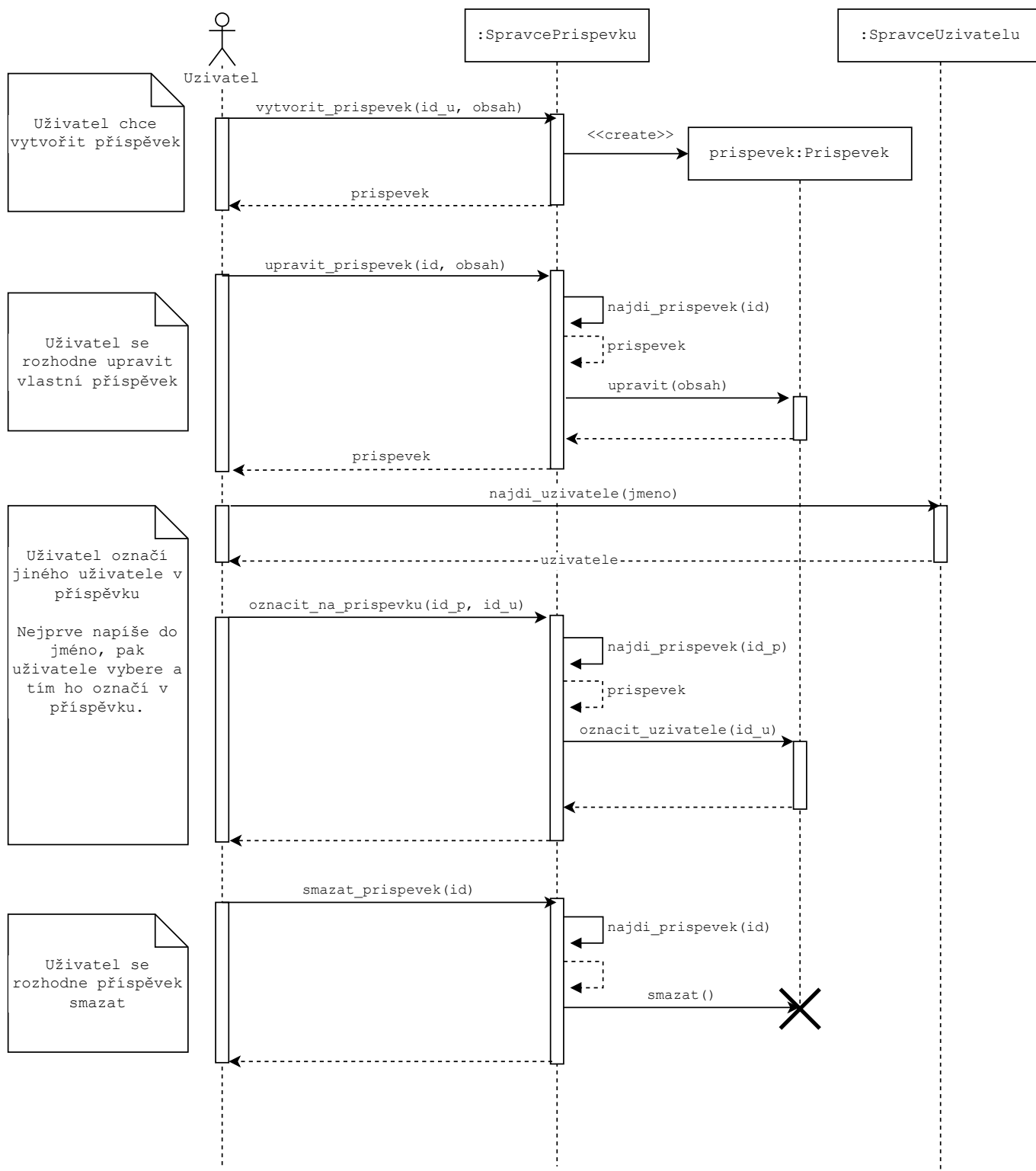
<<instantiates>>

<<instantiates>>

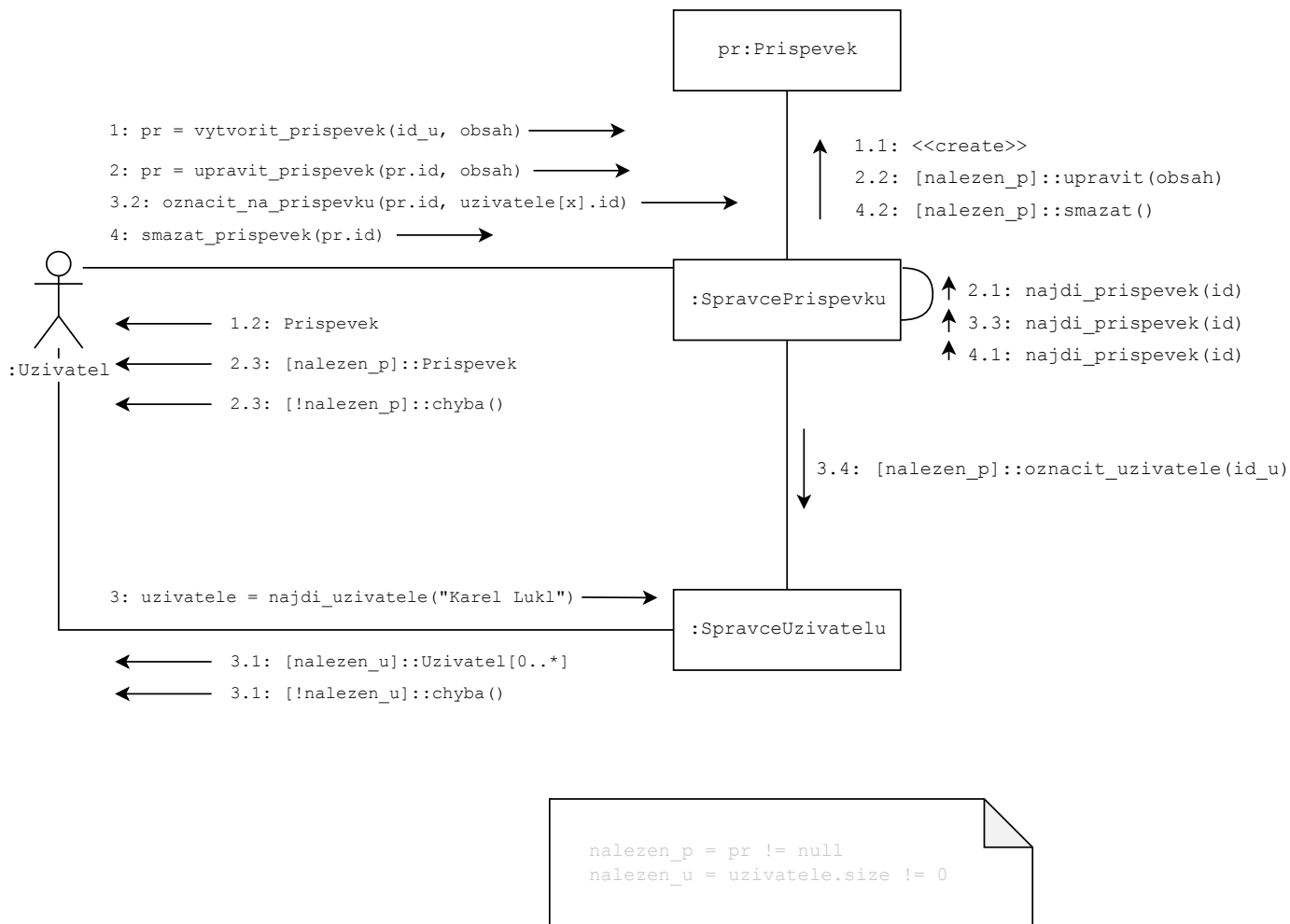
<<instantiates>>



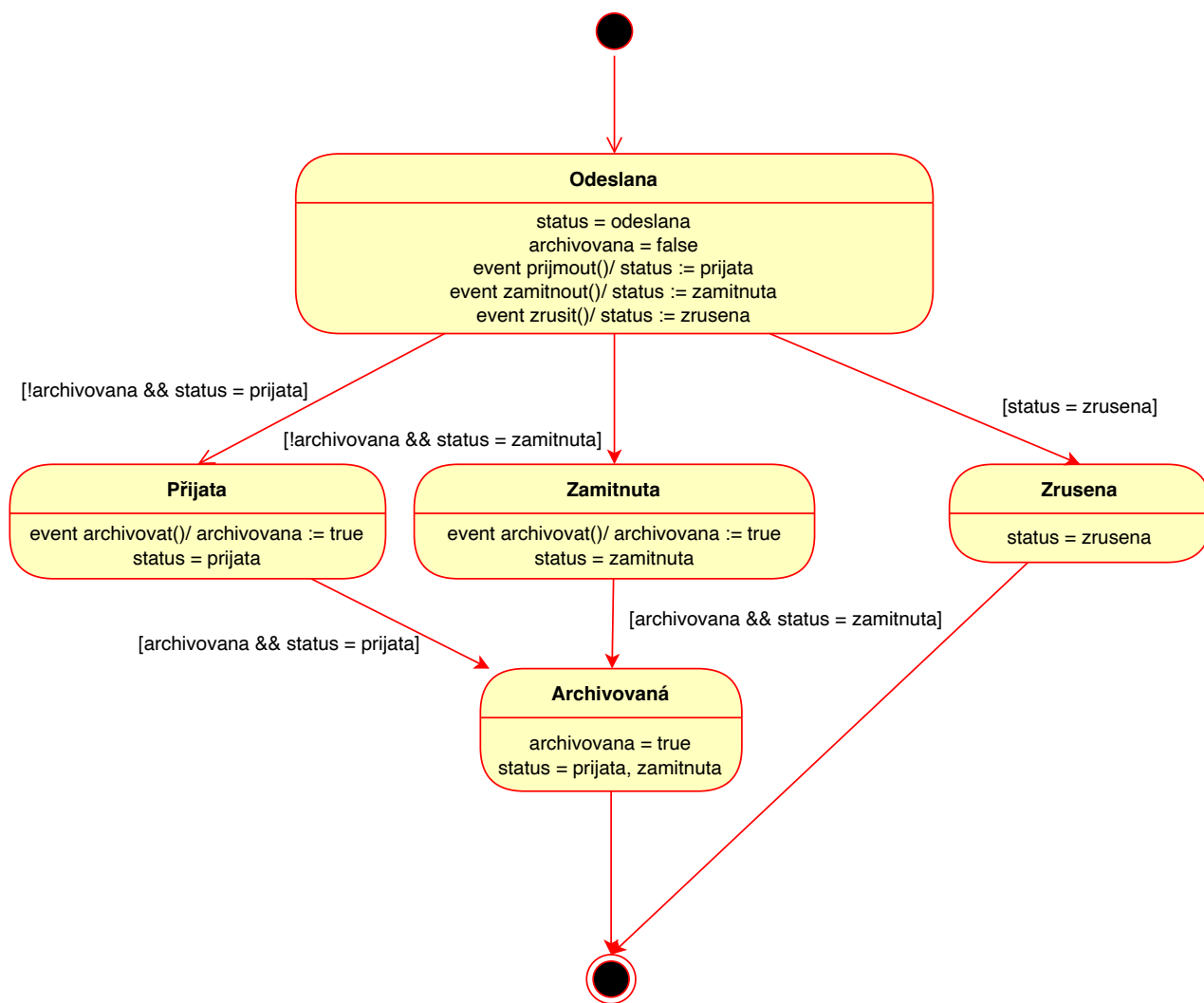
Obrázek 3: Diagram Tříd



Obrázek 4: Sekvenční diagram



Obrázek 5: Diagram komunikace



Obrázek 6: Stavový diagram