

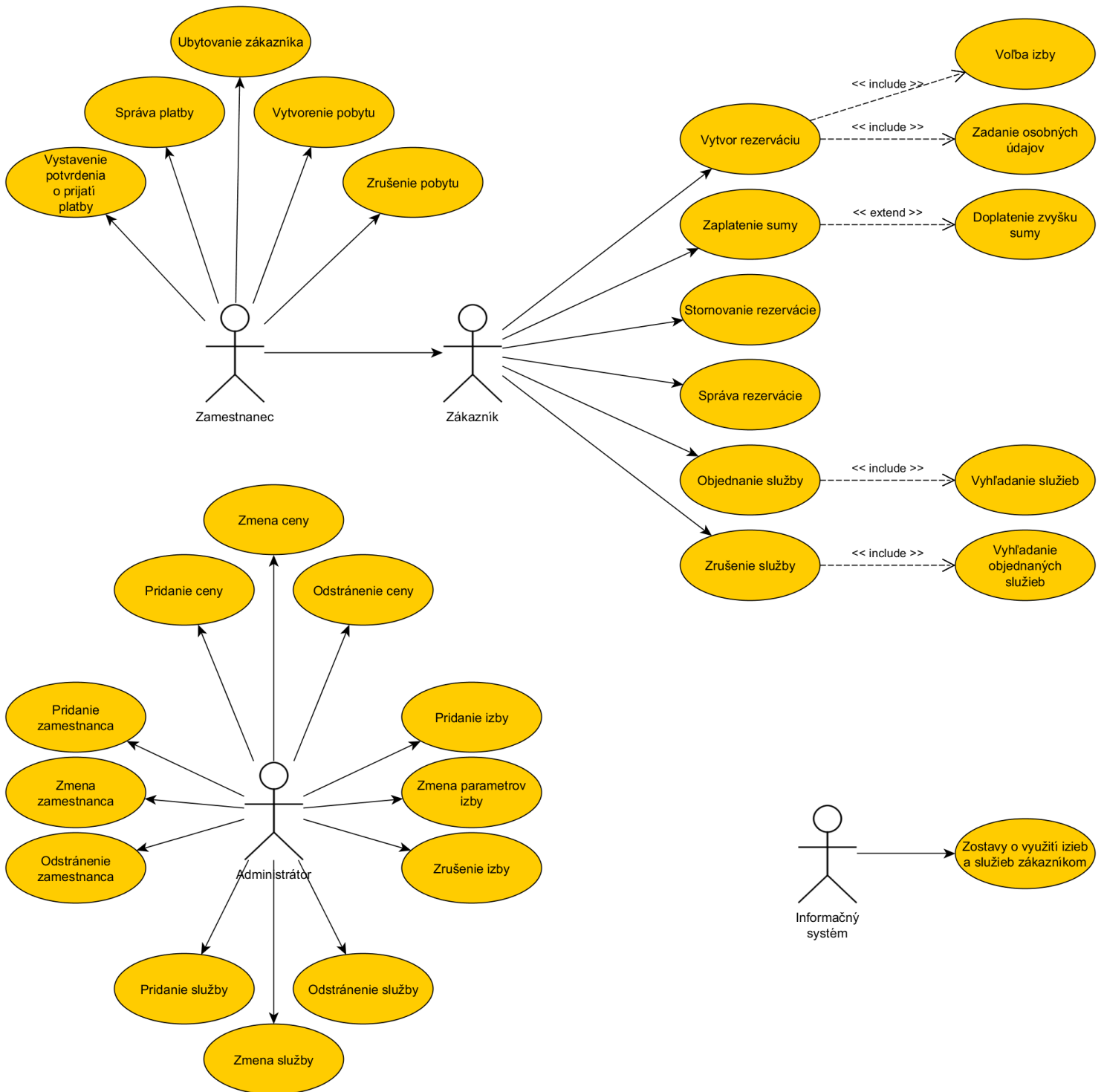
# **Úvod do softwarového inženýrství 2015/2016**

**Projekt IUS – Model informačního systému  
Zadání č. 29 - Hotel**

## Hotel

Navrhněte IS hotelu, který by poskytoval přehled o dostupnosti pokojů, údaje o hostech, jejich pobytech v hotelu, požadavcích na služby, platby za pokoje, atd. Zákazníci mohou provádět rezervace pokojů (tím pádem musí zadat své osobní údaje). Klient si může v rámci jedné rezervace objednat více pokojů, třeba i na jiné datum. Hotelu stačí mít informace pouze o jednom klientovi, který zaštiťuje celý pobyt v hotelu (o ostatních účastnících pobytu nemusí být dostupné žádné informace). Pobyt může být vytvořen na základě rezervace, nebo k rezervaci pokoje vůbec nemusí dojít, pokud klient přijde přímo na recepci hotelu. Jednotlivé typy pokojů mají různé ceny, cena pokoje se navíc může lišit podle období (turistická sezóna), na které si klient pokoj objednává. Cena pokoje se zároveň odvíjí od toho, zda si host pokoj rezervuje dopředu, nebo až na místě. Klient si může přiojednat k danému pobytu služby v hotelu navíc, jako např. pronájem bazénu, a to i vícekrát. IS dále bude schopen evidovat skutečně absolvované pobyty - tj. které pokoje klient od kdy do kdy obýval a jaké služby skutečně využil (od x do x naKteremPokoji). U každého pobytu je evidováno, který zaměstnanec převzal platbu za pobyt.

# Use-case diagram



## Details of use-case diagram

<b>Identifikátor</b>	UC01		
<b>Název</b>	Voľba izby		
<b>Popis</b>	Zákazník si zvolí izbu.		
<b>Priorita</b>	1 = stredná	<b>Frekvencia</b>	Niekoľko krát týždenne.
<b>Vstupní podmínky</b>	Zákazník musí zadať svoje osobné údaje.		
<b>Výstupní podmínky</b>	Izba je priradená ku zákazníkovi a eviduje sa ako obsadená. Systém vypíše požadovanú sumu za izbu / izby.		
<b>Uživatelé</b>	Zákazník.		
<b>Základní posloupnost</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnost</b>	
	1.	Zákazník musí zadať svoje osobné údaje.	
	2.	Systém ich eviduje.	
	3.	Zákazník si vyberie izbu / izby ktoré chce rezervovať.	
	4.	Systém priradí izbu a sumu k zákazníkovi.	
	5.	Zákazník musí potvrdiť správnosť zadaných údajov.	
	6.	Systém vypíše sumu za vybraté izby ktorú musí zákazník uhradiť.	
<b>Alternativní posloupnost</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnost</b>	
	2.	Ak zákazník už bol raz evidovaný v systéme, systém použije už existujúce údaje.	
	4.	Na základe výberu typu izby sa účtuje cena za jednotlivé pokoje. Podľa toho pre koľko osôb je daná izba, podľa toho sa cena odvíja.	
	4.	Podľa toho kedy (obdobie) je izba rezervovaná sa účtuje suma za pokoje. Ak je izba rezervovaná v letnom období môže sa účtovať vyšší poplatok za jednotlivé izby.	

<b>Identifikátor</b>	UC02		
<b>Název</b>	Stornovanie rezervácie		
<b>Popis</b>	Zákazník má možnosť zrušiť rezerváciu.		
<b>Priorita</b>	3 = stredná	<b>Frekvencia</b>	Niekoľkokrát za mesiac.
<b>Vstupní podmínky</b>	Zákazník musí zadať svoje osobné údaje a údaje o rezervácii.		
<b>Výstupní podmínky</b>	Úspešné stornovanie rezervácie.		
<b>Uživatelé</b>	Zákazník.		
<b>Základní posloupnost</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnost</b>	
	1.	Zákazník zadá svoje osobné údaje.	
	2.	Zákazník zadá identifikačný kľúč rezervácie.	
	3.	Systém vyhledá rezerváciu.	
	4.	Zákazník požiadá o stornovanie rezervácie.	
	5.	Systém uskutoční stornovanie rezervácie.	
	6.	Systém informuje zákazníka schválením úspešného stornovania rezervácie.	
<b>Alternativní posloupnost</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnost</b>	
	1 až 5	Zákazník môže kedykoľvek zrušiť „stornovanie rezervácie“.	
	3	Ak zákazník zadal identifikačný kľúč rezervácie ktorá neprislúcha zákazníkovi alebo neexistuje, tak informačný systém upozorní zákazníka o nesprávnosti identifikačného kľúča. Systém žiada o zadanie nového kľúča ktorý má zadať zákazník.	

<b>Identifikátor</b>	UC03		
<b>Název</b>	Zaplatenie sumy		
<b>Popis</b>	Zákazník uhradí požadovanú finančnú sumu.		
<b>Priorita</b>	1 = vysoká	<b>Frekvencia</b>	Niekoľko krát týždenne.
<b>Vstupní podmínky</b>	Zákazník musí zadať svoje osobné údaje a primárny kľúč rezervácie.		
<b>Výstupní podmínky</b>	Úspešné zaplatenie sumy a potvrdenie o zaplatení.		
<b>Uživatelé</b>	Zákazník.		
<b>Základní posloupnost</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnost</b>	
	1.	Zákazník zadá objekt platby (izba, služba, rezervácia).	
	2.	Systém vyhledá objekt.	
	3.	Systém určí velikost platby kterou treba uhradit.	
	4.	Zákazník vyplatí požadovanú finančnú čiastku.	
	6.	Zamestnanec prevezme platbu alebo potvrdí príjem platby.	
	5.	Systém zaeviduje platbu.	
	7.	Zamestnanec vystaví potvrdenie o prijatí platby.	
<b>Alternativní posloupnost</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnost</b>	
	2.	Ak už bola časť platby vyplatená vopred, tak systém dopočíta zvyšok platby ktorý treba doplatiť.	

## Entity-relationship diagram

