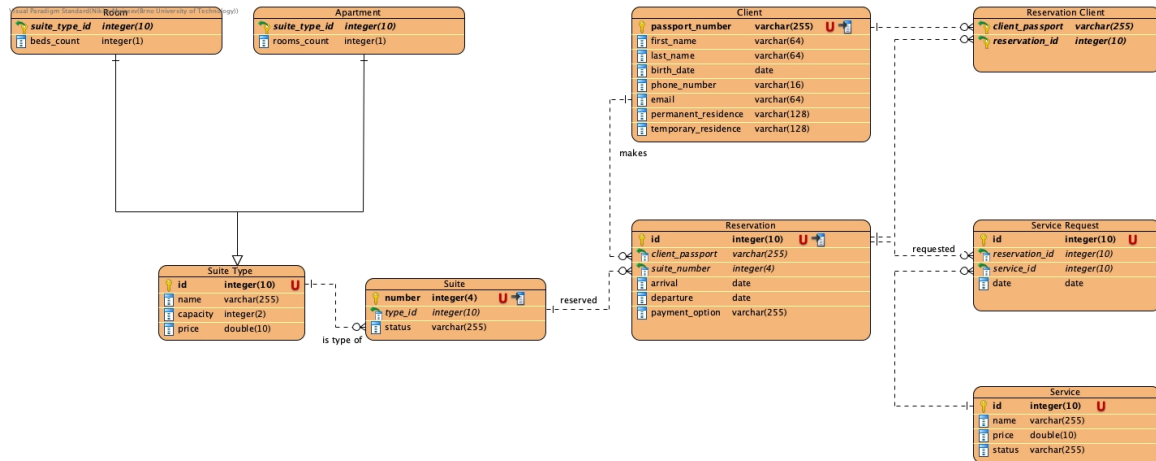


Popís diagramů

xmoise01, xpopch00

1 ERD diagram



Obrázek 1: Entity relationship diagram

1.1 Pokoje

Každá ubytovací jednotka (ERD: Suite) v hotelu je identifikována pomocí svého čísla. Číslo jednotky se skládá ze čtyř číslic. První číslice je číslo patra na kterém se jednotka nachází. Ostatní tři číslice je pořadové číslo jednotky. Každá jednotka taky má svůj stav. Stav jednotky může být použit pro označení opravy nebo staveb v jednotce, což zakazuje rezervaci této jednotky.

Hotel má dva druhy ubytovacích jednotek (ERD: Suite type), které jsou specifikovány pomocí generalizace. Každý druh má svůj název, ubytovací kapacitu a cenu uvedenou za noc. Generalizace specifikuje dva druhy jednotek: pokoj (ERD: Room) a apartmá (ERD: Apartment).

Pokoj je jednotka, která obecně má jeden pokoj určený ke spaní a koupelnu.

Apartmá jsou jednotky, které mají několik pokojů určených ke spaní, koupelnu a případně i další pokoje např.: kuchyň, obývací pokoj.

1.2 Zákazník

Hotel má informace o zákaznících (ERD: Client) včetně jejich jména, data narození, čísla telefonu, emailové adresy, adresy trvalého pobytu, adresy bydliště a čísla pasu. Zákazník je identifikován pomocí čísla pasu.

1.3 Služba

Hotel má nabídku svých služeb (ERD: Service) pro zákazníky. Každá služba má název, cenu a stav. Stav je použit pro kontrolu, zda je služba momentálně dostupná či není.

1.4 Rezervace

Systém umožňuje zákazníkům vytvářet rezervace (ERD: Reservation) ubytovacích jednotek v hotelu. Když zákazník chce udělat rezervaci, musí se předem zaregistrovat v informačním systému

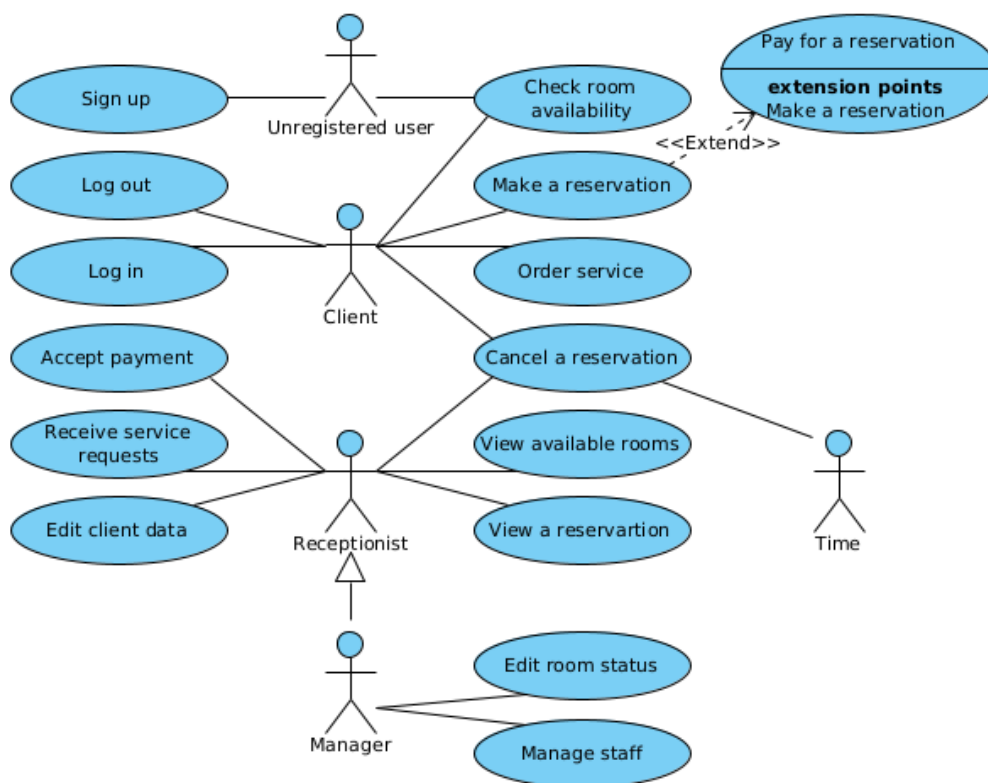
hotelu. Pro vytváření rezervace je nutno uvést data příjezdu a odjezdu, vybrat ubytovací jednotku hotelu pro rezervaci a uvést způsob platby: kartou nebo v hotovosti.

Několik zákazníků může bydlet v jedné jednotce. Pro tuto evidenci informační systém hotelu obsahuje vztah mezi zákazníkem a rezervací (ERD: Reservation Client).

1.5 Požadavek na službu

Zákazník může požádat o jakoukoliv službu, kterou poskytuje hotel (ERD: Service Request). Pro rezervaci služby musí oznámit na jaké datum tuto služby chce a v jakém pokoji bydlí. Požadavky na služby jsou účtovány na rezervaci, protože zpravidla celou rezervaci platí jeden zákazník, i když v jednotce bydlí více zákazníků. Služby se hradí během odjezdu z hotelu.

2 Use Case diagram



Obrázek 2: Diagram případu užití

Diagram případu užití zahrnuje 5 aktorů.

Informační systém může používat každý uživatel k prohlížení volných pokojů, ale pro rezervaci je nutná registrace v systému.

Registrovaný uživatel si po přihlášení může vybrat, zda chce vytvořit rezervaci, zrušit ji nebo objednat službu. Vytvoření rezervace je rozšířeno pomocí funkce $\langle\langle\text{Extend}\rangle\rangle$ o možnost tuto rezervaci zaplatit (logicky není možné zaplatit rezervaci před jejím vytvořením).

Pokud není platba provedena včas, rezervace se automaticky zruší. To provede abstraktní aktor Čas.

Recepční si při přihlášení může prohlédnout klientovu rezervaci a vybrat vhodný volný pokoj. Dále do systému zadá údaje o hostovi, jako je jméno a příjmení, číslo pasu apod. a přijme platbu za pobyt. Dalším případem použití recepčního je přijímání požadavků na služby od klienta.

Recepce řídí manažer. Ten může dělat totéž, co recepční, což je znázorněno šipkou dědičnosti. Navíc může měnit stav pokojů, což běžný zaměstnanec nemůže.