

**FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY
UNIVERZITA KOMENSKÉHO**

KONCEPTUÁLNA ANALÝZA

VYSKLADAJ SI AVATARA

zimný semester 2015/2016

Michal Piják

Károly Belokostolský

Michal Rakovský

János Rosztovics

Obsah

1	Úvod	3
2	Analýza používateľov.....	3
3	Používateľské rozhranie	4
4	Diagramy	4
4.1	Use-case diagram pre jednotlivých používateľov.....	4
4.2	Stavový diagram	5

1 Úvod

Tento dokument analyzuje jednotlivé koncepty projektu vychádzajúc z platného katalógu požiadaviek na projekt „Vyskladaj si avatara“. Na ilustráciu týchto konceptov využívame rôzne typy diagramov. Obsahuje aj popis, funkčnosť a náčrtky jednotlivých častí systému vychádzajúc z katalógu požiadaviek. Na začiatku dokumentu sa nachádza analýza používateľov, ktorí by mali figurovať v tomto projekte.

Popis funkcií použitých diagramov:

- Use-case diagram - analyzuje množinu činností, ktoré môžu vykonávať jednotliví používatelia aplikácie – administrátor, prihlásený používateľ.
- Stavový diagram – slúži na analýzu celkového pohybu používateľa v systéme od prihlásenia do systému a až po odhlásenie. Jednotlivými krokmi pohybu používateľa v aplikácii diagram vykresľuje množinu stavov a funkcionalít konkrétnych častí projektu.
- Entitno-relačný diagram – je špeciálny graf, ktorý naznačuje vzťahy medzi jednotlivými subjektmi v aplikácii (databáze).

2 Analýza používateľov

Na základe požiadaviek stanovených zadávateľom, sme stanovili nasledovných používateľov, ktorí budú pracovať s aplikáciou:

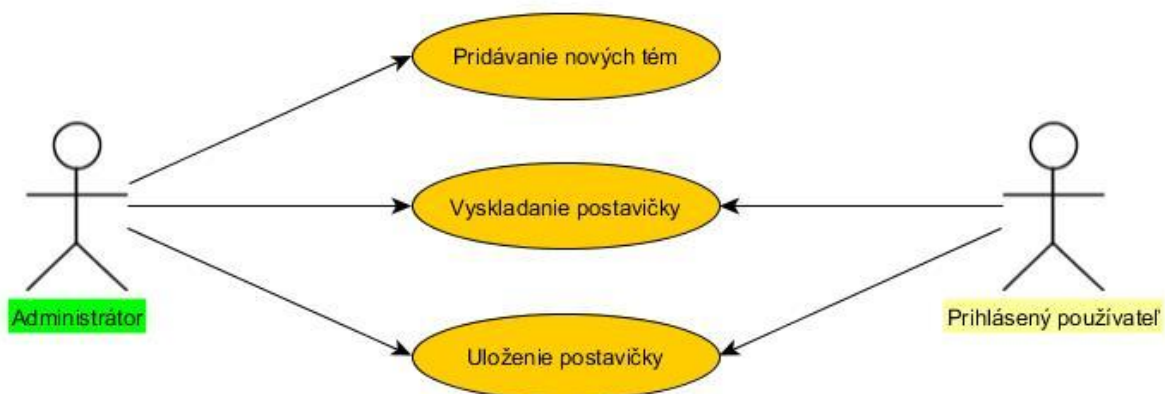
- Administrátor – bude sa prihlasovať do aplikácie cez rozhranie prístupné cez webový prehliadač. Toto rozhranie už je naprogramované, keďže aplikácia do ktorej bude tento model implementovaný už reálne funguje. Systém bude administrátorovi umožňovať pridávať nové témy avatarov, ich modifikáciu a odstraňovanie.
- Prihlásený používateľ – bude sa taktiež prihlasovať do aplikácie cez rozhranie prístupné cez webový prehliadač. Aplikácia mu bude umožňovať vybrať si jednu z prednastavených tém a následne si vyskladať postavičku (avatara). K takto vyskladanej postavičke sa bude môcť kedykoľvek vrátiť a upraviť.

3 Používateľské rozhranie

4 Diagramy

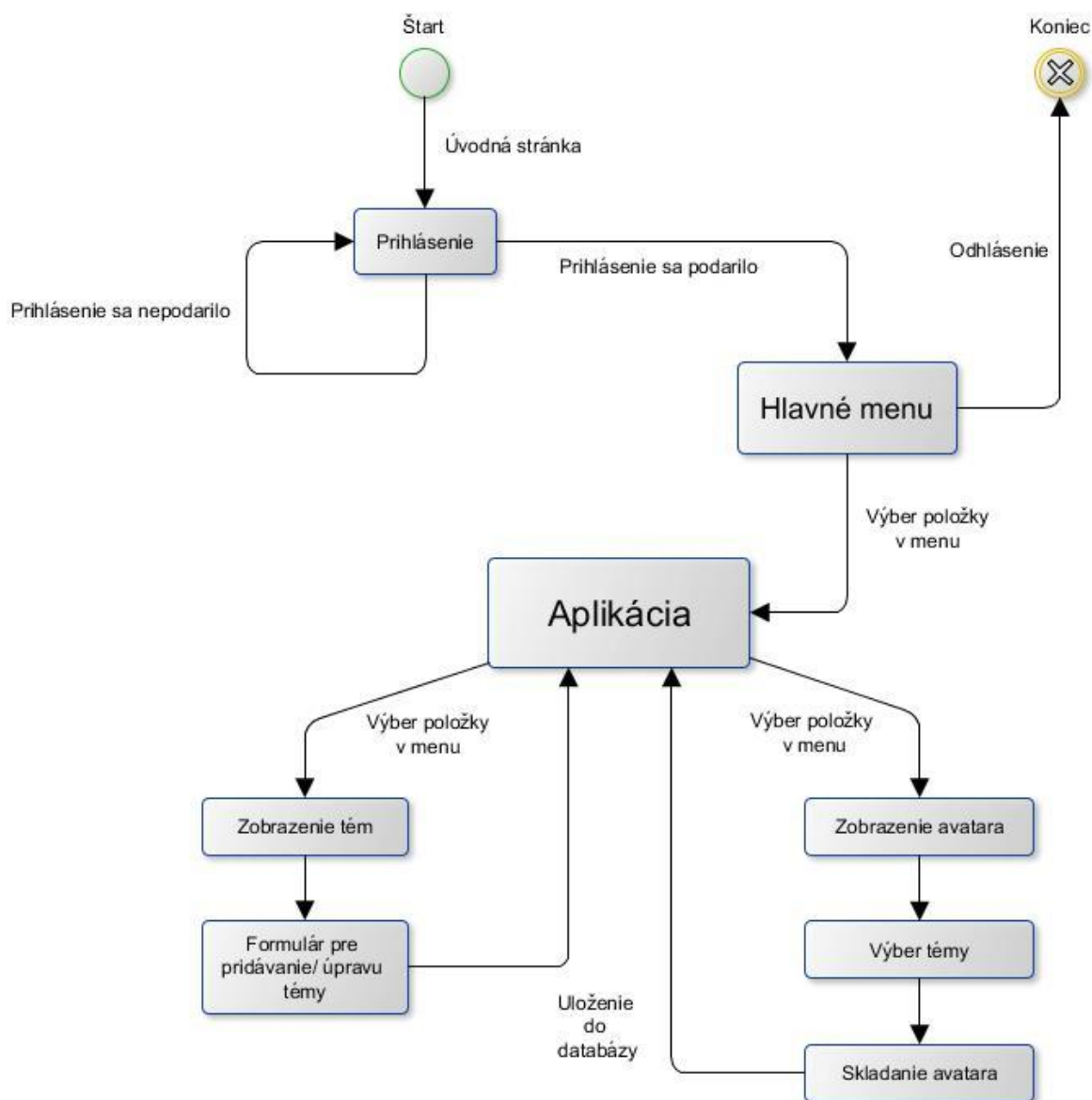
4.1 Use-case diagram pre jednotlivých používateľov

Nasledujúci use-case diagram zobrazuje množinu činností, ktoré môže vykonávať administrátor systému a prihlásený používateľ.



4.2 Stavový diagram

Nasledujúci stavový diagram zachytáva všetky kroky a stavy práce používateľa v aplikácii od jeho prihlásenia až po odhlásenie.



4.3 Entitno-relačný diagram

Diagram znázorňuje vzťahy medzi používateľom a jednotlivými fázami behu aplikácie.

