

Scénáře

Název: Vydání jídla

Akteři: Pracovník jídelny, strážník

Spoštěč: Strážník si přišel vyzvednout objednávku

Úspěšný scénář:

1. Strážník předá zaměstnanci jídelny informace potřebné k vyhledání jeho objednávek
2. Pracovník jídelny zadá informace do systému
3. Systém vyhledá strážnickovy objednávky pro daný den a zobrazí je pracovníkovi jídelny
 - 3.A [Strážník nemá na daný den žádné objednávky]
 - 3.A.1 Systém zobrazí zaměstnanci jídelny, že strážník nemá nic objednané
 - 3.A.2 Konec
4. Systém zobrazí pracovníkovi jídelny strážnickovy oobjednané jídla
5. Pracovník jídelny nachystá strážníkovi jídla a označí je v systému jako vydané.
6. Systém zjistí, zda je strážník zaměstnancem firmy
 - 6.A [Strážník je zaměstnancem firmy.]
 - 6.A.1 Strážníkovi je na účet vrácena dotace zaměstnavatele na jídlo. (25% z ceny vydaných jídel)
7. Strážník převezme od zaměstnance jídelny jídlo
8. Konec

Název: Přidání jídla do systému

Akteři: Pracovník jídelny

Spoštěč: Pracovník jídelny zvolí v seznamu jídel, že chce přidat nové jídlo.

Úspěšný scénář:

1. Pracovník jídelny zadá do systému informace o přidávaném jídle
2. Systém zkontroluje, zda zaměstnanec jídelny zadal všechny potřebné informace.
 - 2.A [některé potřebné informace chybí]
 - 2.A.1 Systém upozorní zaměstnance jídelny o nevyplněných informacích
 - 2.A.2 Systém vrátí zaměstnance jídelny zpět na formulář, kde vyplňoval informace o jídle
3. Systém zkontroluje, zda již v systému neexistuje jídlo se stejným názvem
 - 3.A [Jídlo se stejným názvem již v systému existuje]
 - 3.A.1 Systém upozorní zaměstnance jídelny, že jídlo s takovým názvem již v systému existuje
 - 3.A.2 Systém vrátí zaměstnance jídelny zpět na formulář, kde vyplňoval informace o jídle
4. Systém uloží zadávané jídlo
5. Systém vrátí uživatele do seznamu jídel
6. Konec

Název: Vytvoření objednávky

Aktéři: Strávník

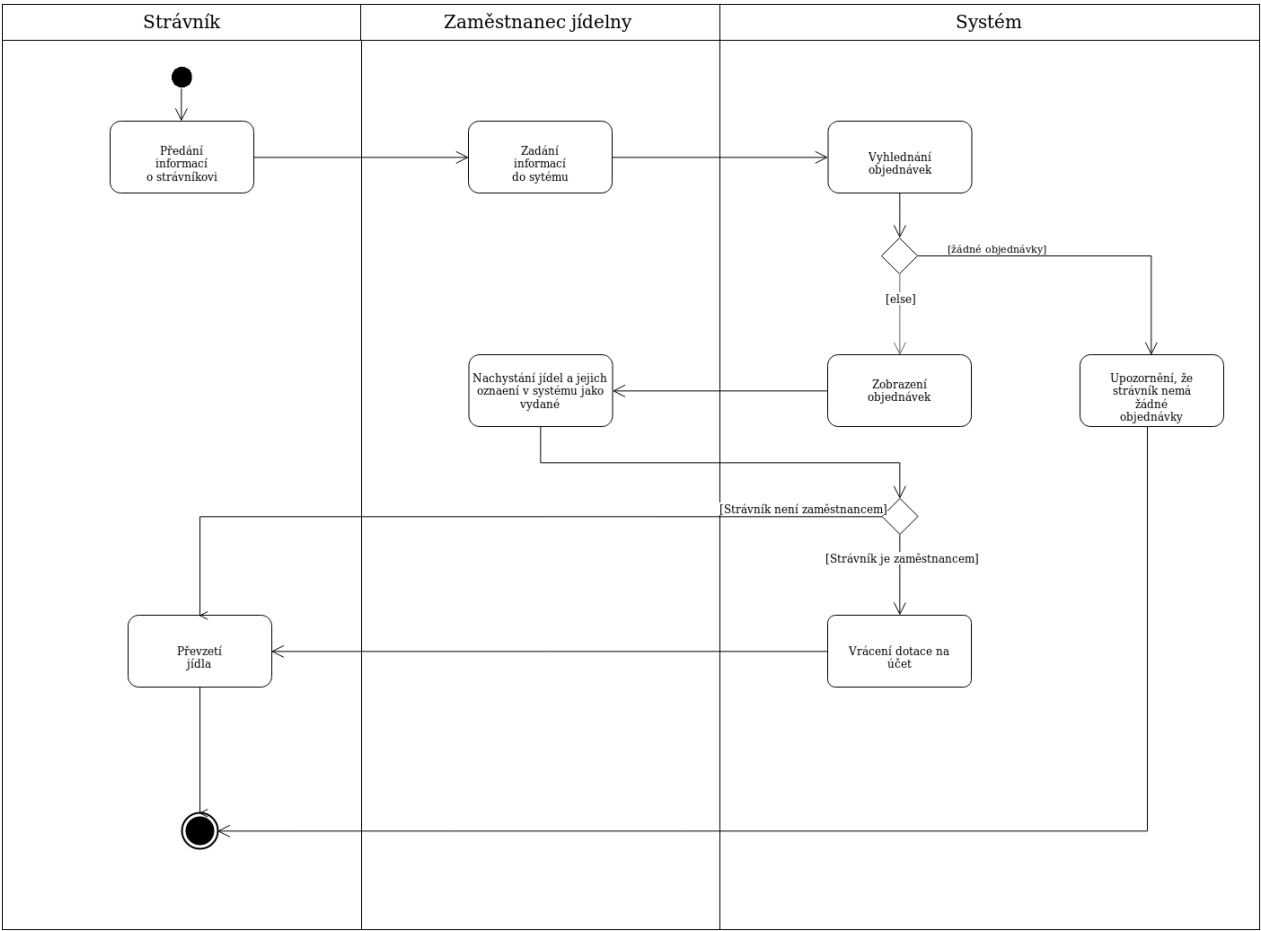
Spoštěč: Strávník zvolí možnost objednat jídlo.

Úspěšný scénář:

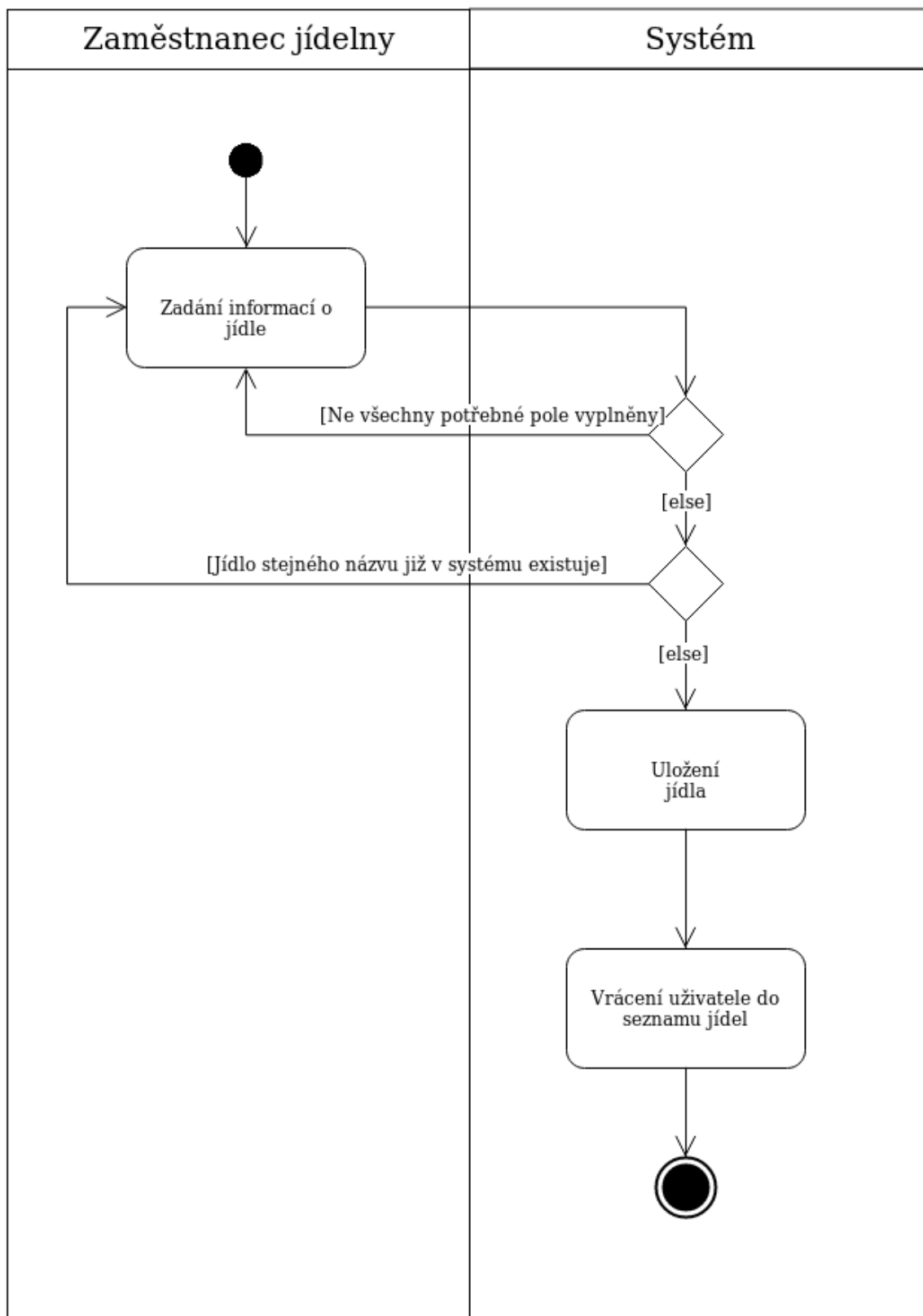
1. Strávník zvolí datum, na které si objednává jídlo.
2. Systém zkontroluje, zda je na daný den možné objednat nějaké jídlo
 - 2.A [Na daný den není vypsáno žádné jídlo k objednání]
 - 2.A.1 Systém strávníka upozorní, že v daný den není žádné jídlo k objednání.
 - 2.A.2 Strávník je navrácen zpět na zadávání data.
(GO TO 1)
3. Systém ukáže strávníkovi jídla, které si může na daný den objednat.
4. Strávník vybere jídla, které si chce objednat a jejich počet.
5. Systém spočítá cenu objednávky a zkontroluje, zda má strávník dostatek peněz na kontě.
 - 5.A [Strávník nemá na kontě dostatek peněz]
 - 5.A.1 Strávník je upozorněn, že nemá na kontě dostatek peněz.
 - 5.A.2 Strávník je navrácen na formulář, kde vybíral jídla a jejich počet
(GO TO 4)
6. Systém uloží objednávku do systému a strhne strávníkovi z konta patřičný počet peněz
7. Konec

Aktivitní diagramy

Vydání jídla:



Přidání jídla do systému:



Vytvoření objednávky

