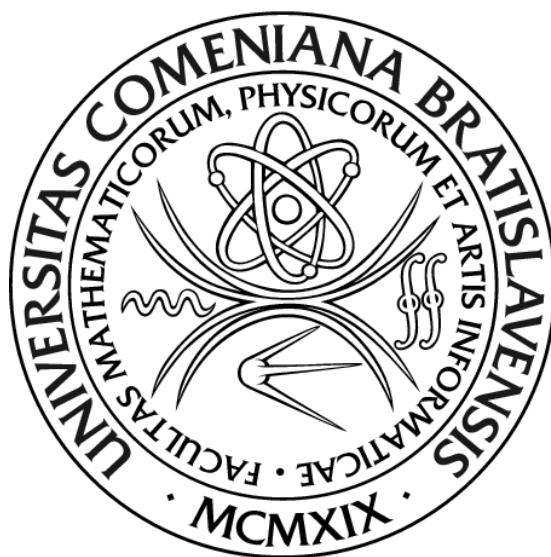


Konceptuálna analýza softvéru

Moja Záhrada 2.0



2014/2015
Peter Zapalač
Robert Sarvaš
Marek Mészáros
Patrícia Fekiačová

Obsah

1. Úvod	3
2. Diagramy	4
2.1. Use-case diagram	4
2.2. Stavový diagram	5
3. Používateľské rozhrania	5
4. Hardvérové rozhrania	6
5. Softvérové rozhrania	6
6. Komunikačné rozhrania	6

1. Úvod

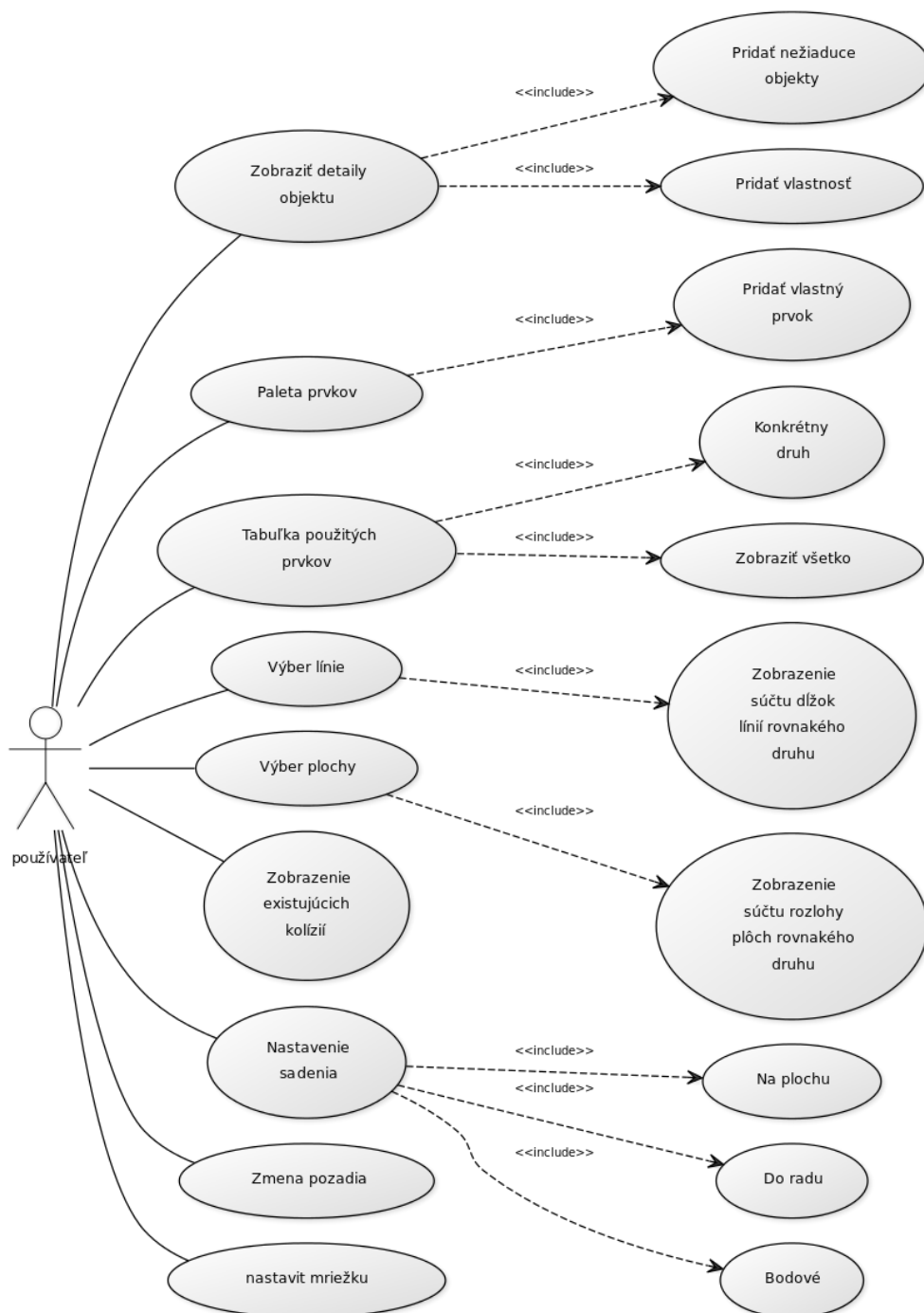
Tento dokument popisuje používateľské, hardvérové, softvérové a komunikačné rozhrania druhej verzie systému pre vizualizáciu vlastného návrhu záhrady. Dokument je štruktúrovaný do nasledujúcich kapitol:

- Diagramy – obsahuje konkrétne diagramy, use-case diagram, ktorý vychádza priamo z platného katalógu požiadaviek, a stavový diagram, kde je možné vidieť jednotlivé stavy, v ktorých sa systém môže nachádzať a ktorý rovnako vychádza z platného katalógu požiadaviek
- Používateľské rozhranie – obsahuje popis a grafické (obrazové) návrhy používateľského rozhrania

2. Diagramy

2.1 Use-case diagram

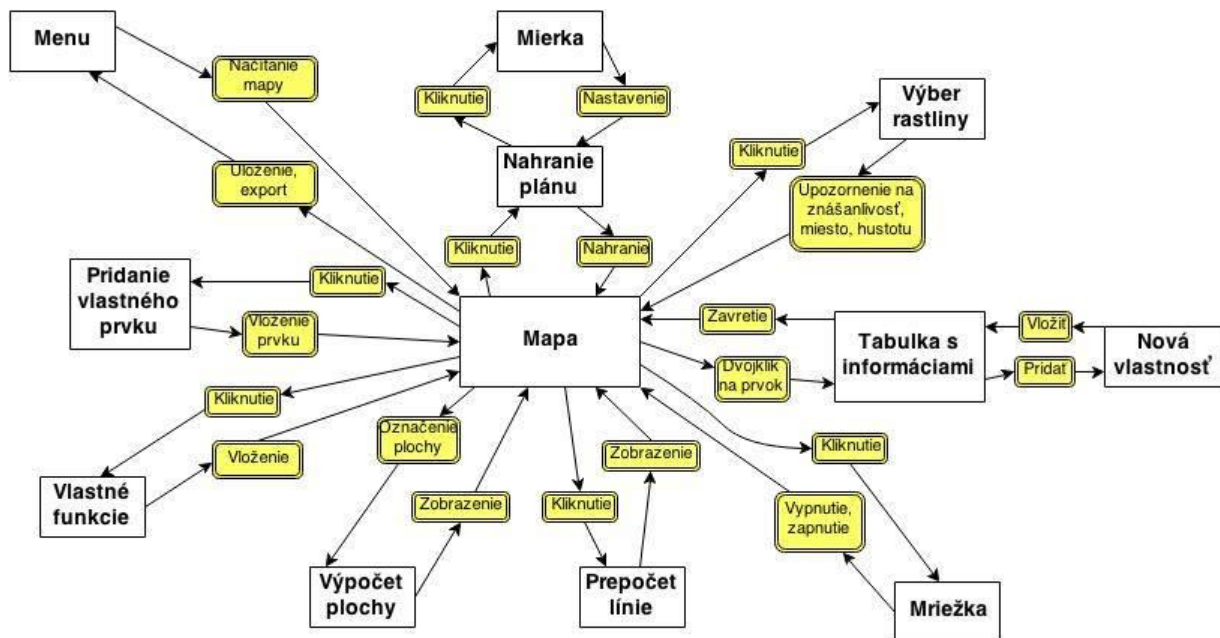
Use-case diagram popisuje prípady a možnosti využitia programu pre jednotlivých užívateľov. Program nerozdeľuje používateľov na základe práv, všetci používatelia majú rovnaké práva. Diagram teda popisuje väčšinu možností, ktoré program používateľovi ponúka.



Obr. č. 1 Use-case diagram

2.2 Stavový diagram

Stavový diagram popisuje množinu stavov, ktoré môže program nadobudnúť počas jeho behu a popisuje prechody medzi jednotlivými stavmi.



Obr. č. 2 Stavový diagram

3. Používateľské rozhrania

Po štarte programu bude mať používateľ nasledovné možnosti:

- začať pracovať na novom projekte s predvolenými parametrami (mapa, mierka mapy)
- načítať si rozpracovaný projekt z hornej lišty **FILE → LOAD**
- nastaviť si vlastnú mapu a mierku v bočnom menu. Takisto si bude môcť zapnúť/vypnúť viditeľnosť mriežky pre presný odhad vzdialenosti.

Program bude obsahovať MENU, kde bude nasledovné:

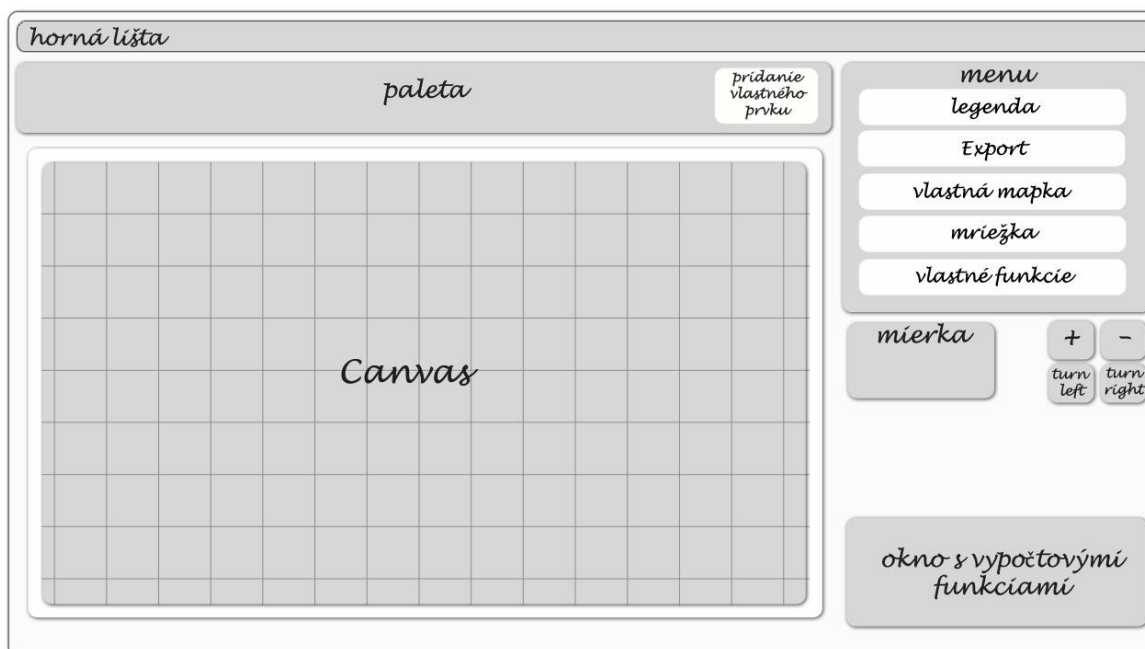
- legenda, kde sa po zakliknutí zobrazí vyskakovacie okno s tabuľkou všetkých prvkov na mape a ich počtom
- export v PDF formáte. Užívateľ si bude môcť pri exporte vybrať z možností exportu tabuľky alebo mapky. Mapka sa bude exportovať do PDF formátu. Tabuľku bude možné exportovať do PDF alebo do excelovského dokumentu
- vlastná mapka
- mriežka
- vlastné funkcie

Pod hlavným menu bude mierka mapy, ktorú si bude môcť užívateľ nastaviť.

Tlačidlá na priblíženie/oddialenie a rotáciu mapy presunieme z pravého dolného rohu pod hlavné menu.

Okno s výpočtovými funkciami umiestnime do pravého dolného rohu. Toto okno bude slúžiť na vypočítavanie obsahu plôch, ktoré vytvoríme, a dĺžok všetkých línií.

Do palety pridáme možnosť pridania vlastného prvku.



Obr. č. 3 Graphical User Interface

4. Hardvérové rozhrania

Systém nebude obsahovať žiadne hardvérové rozhrania.

5. Softvérové rozhrania

- Programovací jazyk Java
- Prostredie Netbeans pre vizualizáciu GUI

6. Komunikačné rozhrania

Bez komunikačných rozhraní.