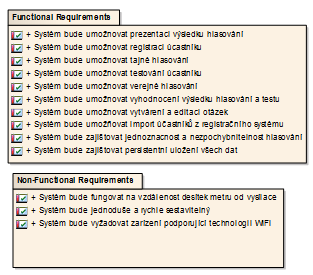
# Požadavky



## Funkční požadavky

* Systém bude umožnovat prezentaci výsledku hlasování
* Systém bude umožnovat registraci úcastníku
* Systém bude umožnovat tajné hlasování
* Systém bude umožnovat testování úcastníku
* Systém bude umožnovat verejné hlasování
* Systém bude umožnovat vyhodnocení výsledku hlasování a testu
* Systém bude umožnovat vytvárení a editaci otázek
* Systém bude umožňovat import účastníků z registračního systému
* Systém bude zajištovat jednoznacnost a nezpochybnitelnost hlasování
* Systém bude zajištovat persistentní uložení všech dat

## Nefunkční požadavky

* Systém bude fungovat na vzdálenost desítek metru od vysílace
* Systém bude jednoduše a rychle sestavitelný
* Systém bude vyžadovat zarízení podporující technologii WiFi

# Případy užití



## Importovat uživatele

**Aktéři:** Pořadatel

1. Uživatel klikne na účastníci
2. zvolí podmenu import
3. vybere import z registračního systému
4. systém zobrazí okno s nastavením importu
5. uživatel vyplní IP adresu a port a stiskne ok
6. systém uloží informace

## Nastavit parametry otázky

**Aktéři:** Pořadatel

1. Uživatel klikne na otázku u které chce nastavi parametry
2. Uživatel vyplní název a popis otázky
3. Systém ihned uloží provedené změny

## Přidat účastníka

**Aktéři:** Pořadatel

1. Uživatel klikne na Účastníci
2. klikne na registrovat
3. klikne na tlačítko přidat
4. systém zobrazí formulář pro přidání účastníka
5. uživatel vyplní jméno, příjmení, heslo, uživatelské jméno
6. klikne na uložit
7. systém uloží účastníka do systému

## Spustit hlasování

**Aktéři:** Pořadatel

1. uživatel v hlavním okně vybere, které otázky chce zahrnout do hlasování
2. vybere položku hlasování a klikne na start

## Uložit hlasování

**Aktéři:** Pořadatel

1. uživatel klikne na "Uložit"
2. systém uloží hlasování

## Vytvořit hlasování

**Aktéři:** Pořadatel

1. uživatel klikne na položku Hlasování
2. zvolí "nové"
3. zadá typ události, typ hlasování a hranici platnosti

## Vytvořit otázku

**Aktéři:** Pořadatel

1. Uživatel klikne na položku otázka
2. poté klikne na "přidat"
3. systém vloží prázdnou otázku do hlasování

## Vytvořit seznam alternativ

**Aktéři:** Pořadatel

1. uživatel klikne na otázku ke které chce přidat alternativy
2. ve spodním okně klikne na tlačítko přidat
3. systém přidá alternativu
4. uživatel vyplní název alternativy

## Zastavit hlasování

**Aktéři:** Pořadatel

1. uživatel klikne na položku hlasování
2. klikne na položku stop
3. systém zastaví hlasování

## Zobrazit výsledky

**Aktéři:** Pořadatel

1. Uživatel klikne na záložku Ukončené otázky
2. Vybere otázku ke které si přeje znát výsledky
3. systém zobrazí v dolním panelu výsledky

# Případy užití – hlasovací aplikace na Android



# Doménový model



# Platforma / frameworky

Jedná se o stávající systém, který běží na platformě Java SE, grafické rozhraní serverové části používá Groovy. Mobilní hlasovací aplikace běží na platformě Android 2.1.