UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE

FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY

**Technická dokumentácia**

KATEDROVÁ OBRAZOVKA

Simona Bačkovská

Ondrej Hrušovský

Obsah

Katalóg požiadaviek

[1. Úvod 5](#_Toc506232400)

[1.1 Predmet špecifikácie 5](#_Toc506232401)

[1.2 Rozsah projektu a funkcie systému 5](#_Toc506232402)

[1.3 Slovník pojmov, skratky 5](#_Toc506232403)

[1.4 Externé zdroje 6](#_Toc506232404)

[1.5 Prehľad ďalších kapitol 6](#_Toc506232405)

[2. Celkový opis 6](#_Toc506232406)

[2.1 Kontext systému 6](#_Toc506232407)

[2.2 Funkcionalita systému 6](#_Toc506232408)

[2.3 Rozdelenie rolí 7](#_Toc506232409)

[2.4 Všeobecné obmedzenia 7](#_Toc506232410)

[2.5 Predpoklady a závislosti 7](#_Toc506232411)

[3. Špecifikácia požiadaviek 7](#_Toc506232412)

[3.1 Zobrazenie obsahu 7](#_Toc506232413)

[3.1.1 Oblasti 7](#_Toc506232414)

[3.1.1.1 Horný panel 7](#_Toc506232415)

[3.1.1.2 Dolný panel 7](#_Toc506232416)

[3.1.1.3 Stredná časť 8](#_Toc506232417)

[3.1.2 Obsah 8](#_Toc506232418)

[3.1.2.1 Podporované média 8](#_Toc506232419)

[3.1.2.2 Škálovanie 8](#_Toc506232420)

[3.1.2.3 Aktualizácia 8](#_Toc506232421)

[3.1.2.4 Časové obmedzenia 8](#_Toc506232422)

[3.1.2.5 Výnimky 8](#_Toc506232423)

[3.1.2.6 Poradie 8](#_Toc506232424)

[3.1.2.7 Viditeľnosť horného panelu 8](#_Toc506232425)

[3.1.2.8 Viditeľnosť dolného panelu 8](#_Toc506232426)

[3.2 Webová administrácia 9](#_Toc506232427)

[3.2.1 Prihlásenie 9](#_Toc506232428)

[3.2.2 Pridávanie používateľov 9](#_Toc506232429)

[3.2.3 Administrátor 9](#_Toc506232430)

[3.2.4 Spravovanie obsahu používateľom 9](#_Toc506232431)

[3.2.5 Práva administrátora 9](#_Toc506232432)

[3.2.6 Pridávanie obrázka 9](#_Toc506232433)

[3.2.7 Pridávanie videa 9](#_Toc506232434)

[3.2.8 Pridávanie aplikácie 9](#_Toc506232435)

[3.2.9 Zobrazenie obsahu 9](#_Toc506232436)

[3.2.10 Viditeľnosť panelov 9](#_Toc506232437)

[3.2.11 Poradie zobrazovania 10](#_Toc506232438)

[3.2.12 Spravovanie textových správ 10](#_Toc506232439)

[3.2.13 Poradie textových správ 10](#_Toc506232440)

[3.2.14 Archivácia 10](#_Toc506232441)

Návrh

[1. Perzistentné dáta, formáty súborov a komunikačné protokoly 1](#_Toc506232442)

[1.1 Perzistentné dáta 1](#_Toc506232443)

[1.2 Formáty súborov 2](#_Toc506232444)

[1.2.1 Obrázok (Obsah) 2](#_Toc506232445)

[1.2.2 Textová správa pre dolný panel (Obsah) 2](#_Toc506232446)

[1.2.3 Aplikácia (Obsah) 2](#_Toc506232447)

[1.2.4 Konfiguračný súbor každého obsahu 2](#_Toc506232448)

[1.2.5 Konfiguračný súbor celej aplikácie 3](#_Toc506232449)

[1.2.6 Spustiteľný súbor tejto aplikácie 3](#_Toc506232450)

[1.2.7 Obrázok horného panelu 3](#_Toc506232451)

[1.3 Komunikačné protokoly 3](#_Toc506232452)

[1.3.1 Komunikácia s YouTube 3](#_Toc506232453)

[2. Implementácia 5](#_Toc506232454)

[2.1 Rozdelenie technológii 5](#_Toc506232455)

[2.2 Architektúra 6](#_Toc506232456)

[2.2.1 Diagram 6](#_Toc506232457)

[2.2.1 Popis 7](#_Toc506232458)

[2.2.1.1 Main 7](#_Toc506232459)

[2.2.1.2 Nastavenia 7](#_Toc506232460)

[2.2.1.3 Spravca 7](#_Toc506232461)

[2.2.1.4 CitacObsahu 7](#_Toc506232462)

[2.2.1.5 Obsah 7](#_Toc506232463)

[2.2.1.6 Obsah\_Aplikacia 7](#_Toc506232464)

[2.2.1.7 Obsah\_Obrazok 7](#_Toc506232465)

[2.2.1.8 Obsah\_YouTubeVideo 7](#_Toc506232466)

[2.2.1.9 HornyPanel 7](#_Toc506232467)

[2.2.1.10 DolnyPanel 8](#_Toc506232468)

Testovacie scenáre

[1. Návštevník 10](#_Toc506232469)

[1.1 Prezeranie obsahu 10](#_Toc506232470)

[2. Neprihlásený používateľ 10](#_Toc506232471)

[2.1 Registrácia neprihláseného používateľa 10](#_Toc506232472)

[2.2 Prihlásenie používateľa 10](#_Toc506232473)

[3. Prihlásený používateľ 11](#_Toc506232474)

[3.1 Správa obrazoviek 11](#_Toc506232475)

[3.1.1 Pridanie novej obrazovky 11](#_Toc506232476)

[3.1.2 Úprava obrazovky 12](#_Toc506232477)

[3.1.3 Vymazanie obrazovky 12](#_Toc506232478)

[3.2 Správa textových oznamov 12](#_Toc506232479)

[3.2.1 Pridanie nového textového oznamu 12](#_Toc506232480)

[3.2.2 Úprava textového oznamu 13](#_Toc506232481)

[3.2.3 Vymazanie textového oznamu 13](#_Toc506232482)

[4. Administrátor 13](#_Toc506232483)

[4.1 Správa obsahu 13](#_Toc506232484)

[4.1.1 Správa všetkých obrazoviek 13](#_Toc506232485)

[4.1.2 Správa všetkých textových oznamov 14](#_Toc506232486)

[4.1.3 Správa všetkých používateľov 14](#_Toc506232487)

**Katalóg požiadaviek**

KATEDROVÁ OBRAZOVKA

# 1. Úvod

## 1.1 Predmet špecifikácie

Tento dokument je špecifikáciou požiadaviek pre softvér katedrovej obrazovky. Obsahuje funkčné aj používateľské požiadavky pre vývoj systému, ktorými sa bude riadiť tím pri navrhovaní architektúry a jej výslednej implementácie. Špecifikácia je súčasťou zmluvy medzi objednávateľom a dodávateľom a zároveň podkladom pre vyhodnocovanie splnenia objednávky.

## 1.2 Rozsah projektu a funkcie systému

Projekt bude softvérovým riešením pre obrazovku, ktorá bude vystavená v oblasti katedry. Na obrazovke bude bežať aplikácia, ktorá si bude automaticky aktualizovať obsah. Obsah bude nastaviteľný prostredníctvom webového rozhrania.

## 1.3 Slovník pojmov, skratky

Administrátor - osoba, ktorá sa do systému prihlasuje heslom, má poverenie vytvárať a editovať obsah, schvaľuje úpravy používateľov.

Používateľ - osoba, ktorá sa do systému prihlasuje heslom, má poverenie vytvárať obsah a upravovať jej obsah, zmeny musia byť potvrdené administrátorom.

Fullscreen – zobrazenie, ktoré pokryje celú obrazovku

## 1.4 Externé zdroje

Ako inšpiráciu možno využiť stránku fakultnej obrazovky. Prikladáme odkaz na stránku s jej obsahom a zdrojovým kódom:

<https://sluzby.fmph.uniba.sk/infoboard/>

<https://github.com/fmfi-svt/infoboard>

## 1.5 Prehľad ďalších kapitol

Kapitola 2 ponúka rozsiahlejší opis systému - funkčnosť, role a použité technológie. Kapitola 3 predstavuje detailný opis všetkých požiadaviek na aplikáciu.

# 2. Celkový opis

## 2.1 Kontext systému

Katedra aplikovanej informatiky na FMFI má záujem o odlíšenie sa od ostatných katedier vlastnou obrazovkou, ktorá bude zobrazovať aktuálne informácie o katedre, udalostiach spojených s ňou a výsledky študentov a výskumníkov katedry.

## 2.2 Funkcionalita systému

Na obrazovke sa bude meniť obsah v nejakom intervale. Obsah môžu predstavovať obrázky, videá, aplikácie, textové oznamy. V dolnej časti obrazovky môžu byť zobrazené pohyblivé textové oznamy. V hornej časti obrazovky môže byť zobrazená hlavička obsahu (napr. logo katedry). Obrázky, videá a aplikácie sú zobrazené vo fullscreen režime, za horným a dolným panelom. Administrátor a používatelia majú prihlasovacie údaje, pomocou ktorých sa dokážu dostať na webovú stránku, kde sa spravuje obsah. Webová stránka je tvorená rozhraním na nahrávanie obsahu, prípadne úpravu a mazanie aktuálneho obsahu. Administrátor má prístup ku všetkému obsahu, používateľ ma prístup len k obsahu, ktorý nahral on. Po úprave obsahu používateľom, musí byť tento obsah prv schválený administrátorom a až potom zobrazený na obrazovke. Schválený a zobrazený obsah môže byť dodatočne upravený používateľom, avšak ďalšie úpravy musia byť opäť schválené. Obsah môže mať časové obmedzenie, po jeho vypršaní sa už nebude zobrazovať.

## 2.3 Rozdelenie rolí

Administrátor - používateľ s najväčšími kompetenciami pre spravovanie obsahu. Spravuje všetok obsah, pridáva nový, schvaľuje obsah používateľov.

Používateľ – má právo vyžiadať pridanie jeho obsahu, prípadne tento obsah upraviť alebo zmazať.

Návštevník – osoba, ktorá sleduje obsah na obrazovke.

## 2.4 Všeobecné obmedzenia

Aplikácia bude nezávislá od hardvéru, nakoľko momentálne nie je jasné, aké zariadenie bude využité na prevádzku obrazovky.

## 2.5 Predpoklady a závislosti

*Softvérové rozhrania*

Budú rozdelené medzi dve základne časti, webovú administráciu a klienta, ktorý bude zobrazovať obsah na obrazovke.

*Používateľské rozhrania*

Používateľské rozhranie bude vytvorené formou webovej aplikácie. Bude rozdelené na užívateľskú a administrátorskú časť. Na obrazovke bude spustená aplikácia, ktorá bude premietať obsah.

*Hardvérové rozhrania*

Nezávislosť na platforme.

# 3. Špecifikácia požiadaviek

## 3.1 Zobrazenie obsahu

### 3.1.1 Oblasti

### 3.1.1.1 Horný panel

Obsahuje nemennú hlavičku katedry. Táto hlavička je načítaná zo súboru pri spustení programu na obrazovke.

### 3.1.1.2 Dolný panel

Obsahuje jednoriadkový pohyblivý text, ktorý sa pohybuje do strany. Tento text cyklicky zobrazuje jednotlivé aktívne správy určené pre dolný panel. Väčšinou to budú krátke oznamy a novinky.

### 3.1.1.3 Stredná časť

Hlavná časť v ktorej sa nachádza zobrazovaný obsah. Jednotlivé typy obsahu sú popísané v časti 3.2.

### 3.1.2 Obsah

### 3.1.2.1 Podporované média

Obrazovka podporuje štyri druhy médií: obrázky, videá, aplikácie a textové správy pre dolný panel.

### 3.1.2.2 Škálovanie

V prípade, že má obsah iný pomer strán ako poskytuje zobrazovacie zariadenie, je táto prázdna plocha vyplnená čiernou farbou.

### 3.1.2.3 Aktualizácia

Obrazovka kontroluje aktuálnosť obsahu každú minútu. Po detegovaní zmeny obsahu je tento obsah stiahnutý a zobrazený.

### 3.1.2.4 Časové obmedzenia

Každý obsah má definovaný začiatočný a koncový dátum a čas, ktorý určuje, kedy sa obsah zobrazuje. Ak tento čas nie je zadaný, tak je tento obsah zobrazovaný až do manuálneho odstránenia.

### 3.1.2.5 Výnimky

Vybraný obsah možno nastaviť ako exkluzívny, čo znamená, že sa v danom čase zobrazuje len tento obsah, aj keď by sa podľa platných intervalov mal zobrazovať bežný obsah. Týmto spôsobom je možné nastaviť mimoriadny režim, keď sa napr. očakáva návšteva určitého charakteru, ktorej treba zobraziť príslušný obsah. Ak je viac obsahov nastavených ako exkluzívnych, zobrazený je len jeden z nich.

### 3.1.2.6 Poradie

Pre každý obsah možno určiť číselné poradie, ktoré určuje poradie

zobrazenia obsahu v cykle zobrazovania bežného obsahu.

### 3.1.2.7 Viditeľnosť horného panelu

Pre každý obsah je možnosť nastaviť viditeľnosť horného panelu.

### 3.1.2.8 Viditeľnosť dolného panelu

Pre každý obsah je možnosť nastaviť viditeľnosť dolného panelu.

## 3.2 Webová administrácia

### 3.2.1 Prihlásenie

Administrátor aj registrovaný používateľ vstupujú do aplikácie zadaním svojho e-mailu a hesla.

### 3.2.2 Pridávanie používateľov

Administrátor môže buď cez webové rozhranie, alebo z príkazového riadku, alebo editovaním nejakého súboru na serveri pridať nového používateľa (jeho e-mail a heslo).

### 3.2.3 Administrátor

Možnosti administrátora sú nadmnožinou možností registrovaného používateľa, t.j. administrátor môže vystupovať aj v roli registrovaného používateľa. Rolu administrátora je možné priradiť jednému alebo viacerým registrovaným používateľom.

### 3.2.4 Spravovanie obsahu používateľom

Registrovaný používateľ môže meniť a mazať obsah, ktorý sám pridal. Po úprave obsahu používateľom, musí byť znovu schválený na zobrazenie administrátorom.

### 3.2.5 Práva administrátora

Administrátor môže meniť, mazať a potvrdzovať obsah vytvorený ľubovoľným používateľom.

### 3.2.6 Pridávanie obrázka

Podporovaný formát obrázkov je JPG, PNG a SVG. Obrázok pridáva používateľ nahraním obrázka cez webovú aplikáciu.

### 3.2.7 Pridávanie videa

Video pridáva používateľ zadaním URL na zobrazované YouTube video.

### 3.2.8 Pridávanie aplikácie

Aplikáciu pridáva používateľ nahraním balíčka, ktorý obsahuje spustiteľný súbor, prípadné jeho pomocné súbory. Tento balíček je na zobrazujúcom počítači rozbalený do samostatného priečinka, z ktorého sa aplikácia štartuje.

### 3.2.9 Zobrazenie obsahu

Obsah pridaný používateľom sa zobrazí až keď ho schváli administrátor.

### 3.2.10 Viditeľnosť panelov

Viditeľnosť horného a dolného panelu pre daný obsah nastavuje používateľ, ktorý pridáva obsah.

### 3.2.11 Poradie zobrazovania

Poradie zobrazovania obsahu určuje administrátor.

### 3.2.12 Spravovanie textových správ

Textové správy pre dolný panel pridáva, maže a upravuje administrátor.

### 3.2.13 Poradie textových správ

Administrátor určuje poradie textových správ na dolnom paneli.

### 3.2.14 Archivácia

Obsah, ktorému časový limit na zobrazovanie vypršal, sa nezmaže, ale ostáva archivovaný, pričom je možné mu znovu aktualizovať interval tak, aby bol opäť viditeľný.

**Návrh – klient**

KATEDROVÁ OBRAZOVKA

# 1. Perzistentné dáta, formáty súborov a komunikačné protokoly

## 1.1 Perzistentné dáta

V koreňovom adresári aplikácie sa nachádza konfiguračný súbor celej aplikácie. V tomto konfiguračnom súbore možno nastaviť veľkosť textov, prípadne iné lokálne nastavenia klienta.

Obsah sa bude spravovať a načítavať z vopred definovanej adresárovej štruktúry „Obsah“. V tomto adresári sa nachádza všetok aktuálne zobrazovaný obsah. Každý z obsahov identifikuje adresár s názvom, ktorý je reprezentovaný unikátnym ID obsahu. Tieto zložky ďalej obsahujú súbor obsahu a konfiguračný súbor obsahu. Túto štruktúru kopíruje adresár „Archív“, do ktorého je obsah presunutý, keď mu vyprší interval na zobrazovanie. Názov obrázku alebo aplikácie je totožný s ID.

Štruktúra adresárov

* **Spustiteľný súbor**
* **Konfiguračný súbor aplikácie**
* *Obsah*
  + *ID*
    - **Obrázok**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + *ID*
    - **Odkaz na video**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + *ID*
    - **Aplikácia**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + ID
    - **Textová správa pre dolný panel**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + **...**
* *Archív*
  + *ID*
    - **Obrázok**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + *ID*
    - **Odkaz na video**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + *ID*
    - **Aplikácia**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + ID
    - **Textová správa pre dolný panel**
    - **Konfiguračný súbor obsahu**
  + **...**

Nakoľko videá sú prehrávané zo služby YouTube, ich zdrojový súbor nemusí byť dostupný offline. Odkaz na video sa nachádza v konfiguračnom súbore obsahu.

Konfiguračný súbor každého typu obsahu zahŕňa aj dátum a čas zobrazovania.

## 1.2 Formáty súborov

### 1.2.1 Obrázok (Obsah)

**Formát:** png, jpg

**Definícia:** Výhodou formátu PNG je takmer bezstratová kompresia. Nevýhodou je väčší objem dát oproti JPG. JPG je formát s veľmi nízkym objemom dát, avšak viditeľne stratovou kompresiou.

### 1.2.2 Textová správa pre dolný panel (Obsah)

**Formát:** txt

**Definícia:** Textové správy sú v jednom txt súbore. Štandardný názov súboru je DolnyPanel.txt a je uložený v koreňovom adresári aplikácie. Jeho názov a cestu možno zmeniť v konfiguračnom súbore aplikácie. Každú správ oddeľuje nový riadok.

### 1.2.3 Aplikácia (Obsah)

**Formát:** exe

**Definícia:** Skompilovaný spúšťací súbor aplikácie. Parametre pre spustenie sa nachádzajú v konfiguračnom súbore obsahu.

### 1.2.4 Konfiguračný súbor každého obsahu

**Formát:** ini

**Definícia:** Štandardný formát konfiguračných súborov, ktorý je delený na sekcie a kľúče s hodnotami. Obsahuje zobrazovací interval, prípadne odkaz na YouTube video alebo spúšťacie parametre aplikácie.

Štruktúra:

[Obsah]

CasZaciatok=10.05.2017,10:55

CasKoniec=10.05.2018,20:55

Prioritny=false

TrvanieZobrazovania=00:03 min:sek

ZobrazDolnyPanel=true

ZobrazHornyPanel=true

Typ=Obrazok /YouTubeVideo/Aplikacia

[Obsah.YouTubeVideo]

VideoId=TesTIdYt

[Obsah.Aplikacia]

CommandLine=Test.exe param

[Obsah.Obrazok]

Subor=obr.png

### 1.2.5 Konfiguračný súbor celej aplikácie

**Formát:** ini

**Definícia:** Štandardný formát konfiguračných súborov, ktorý je delený na sekcie a kľúče s hodnotami.

Štruktúra:

[Nastavenia]

ZlozkaObsah=Obsah

ZlozkaArchiv=Archiv

HornyPanelSubor=HornyPanel.png

DolnyPanelSubor=DolnyPanel.txt

DolnyPanelSeparator=|

DolnyPanelRychlost=5.0

DolnyPanelFontVelkost=25

DolnyPanelFontFarba=white

DolnyPanelTimelineAktualizaciaMs=20

MinimalizovanaVelkost=900

CelaObrazovka=false

FarbaPozadia=black

### 1.2.6 Spustiteľný súbor tejto aplikácie

**Formát:** jar

**Definícia:** Skompilovaný spúšťací súbor aplikácie.

### 1.2.7 Obrázok horného panelu

**Formát:** jpg, png

**Definícia:** Obrázok ktorý bude zobrazený ako horný panel. Jeho umiestnenie je štandardne v koreňovom adresári a názov je HornyPanel.png. Cestu a názov možno zmeniť v konfiguračnom súbore aplikácie.

## 1.3 Komunikačné protokoly

### 1.3.1 Komunikácia s YouTube

**Komunikačný protokol:** HTTP

**Definícia:** Klient bude streamovať obsah prostredníctvom priameho pripojenia na webstránku YouTube, kde bude vystupovať ako bežný používateľ tejto služby.

# 2. Implementácia

## 2.1 Rozdelenie technológii

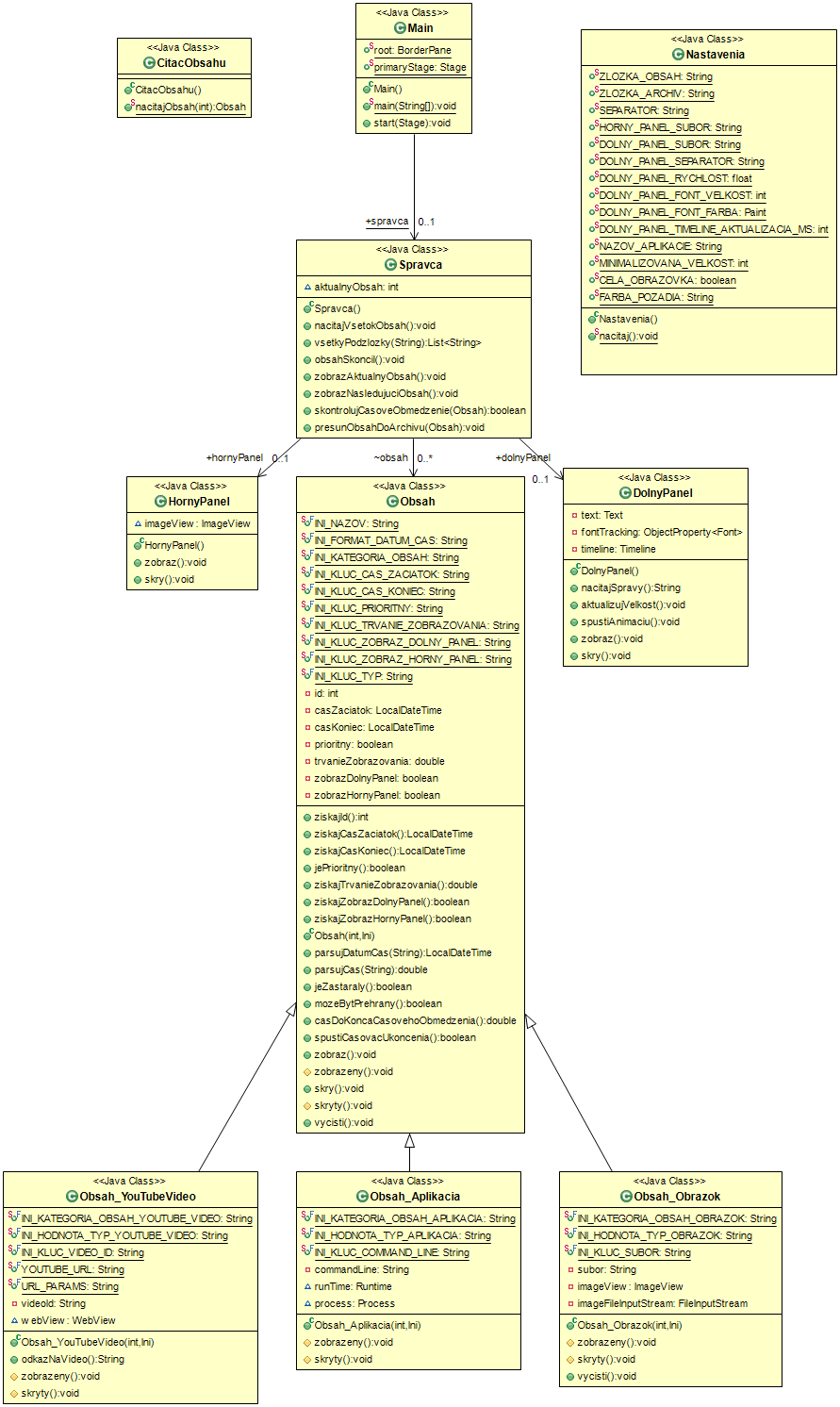
Klient je naprogramovaný v jazyku Java. Využíva štandardnú knižnicu jazyku Java pre tvorbu užívateľského rozhrania - Java FX.

Na načítavanie konfiguračných súborov je využitá knižnica tretej strany, Ini4j.

Triedny diagram vytvoril Eclipse plugin ObjectAid.

## 2.2 Architektúra

### 2.2.1 Diagram



### 2.2.1 Popis

### 2.2.1.1 Main

Main je východzia trieda v ktorej sa nachádza hlavná funkcia main(). Táto trieda vytvorí základný JavaFX Border Pane, ktorý bude obsahovať grafické prvky. O jeho správu sa potom starajú ostatné triedy. Pri štarte aplikácie sa vytvorí trieda Spravca(), ktorá načíta obsah a zobrazí prvý z obsahov.

### 2.2.1.2 Nastavenia

Zoskupuje konfigurovateľné parametre, aby ich neskoršia úprava bola zjednodušená. Načítava ich z konfiguračného súboru aplikácie.

### 2.2.1.3 Spravca

Stará sa o načítavanie, prepínanie, kontrolu časových obmedzení a archiváciu obsahu. Obsah je načítaný pomocou triedy CitacObsahu. Trieda Spravca tiež obsahuje referencie na horný a dolný panel, ktoré sú neskôr v závislosti od obsahu vypínané a zapínané. Kontroluje časové obmedzenia obsahu.

### 2.2.1.4 CitacObsahu

Načíta obsah podľa daného id a vytvorí objekt Obsah, ktorý zodpovedá jeho typu.

### 2.2.1.5 Obsah

Abstraktná rodičovská trieda pre rôzne typy obsahu. Obsahuje spoločné atribúty obsahu, načítane z jeho konfiguračného obsahu. Pri vytvorení načíta tieto atribúty. Trieda implementuje aj funkciu na kontrolu zastaranosti obsahu jeZastaraly(), funkcie na kontrolu jeho časovača a časových obmedzení. Dôležité sú funkcie zobraz() a skry(), ktoré zobrazujú, resp. skrývajú obsah. Tieto funkcie potom volajú funkcie zobrazeny() a skryty(), ktoré využívajú podtriedy na vykonávanie vlastných funkcionalít pri zobrazení a skrytí obsahu.

### 2.2.1.6 Obsah\_Aplikacia

Implementuje funkcionalitu špecifickú pre zobrazenie aplikácie pomocou konkrétneho príkazu a parametrov.

### 2.2.1.7 Obsah\_Obrazok

Implementuje funkcionalitu špecifickú pre zobrazenie obrázka, jeho správne škálovanie a centrovanie.

### 2.2.1.8 Obsah\_YouTubeVideo

Implementuje funkcionalitu špecifickú pre zobrazenie YouTube videa pomocou JavaFX WebView.

### 2.2.1.9 HornyPanel

Vykresľuje obrázok horného panela, nastavuje jeho škálovanie.

### 2.2.1.10 DolnyPanel

Vykresľuje pás dolného panelu s textom, ktorý má nastavené vhodné škálovanie a animovanie pomocou časovača Timeline.

**Testovacie scenáre**

KATEDROVÁ OBRAZOVKA

# 1. Návštevník

## 1.1 Prezeranie obsahu

**Vstup:** Návštevník otvorí aplikáciu vo webovom prehliadači.  
**Výstup:** Zobrazí sa zoznam všetkých aktuálne zobrazovaných obrazoviek a ich obrázkov, textových oznamov, videí a aplikácií. Každá obrazovka sa dá osobitne rozkliknúť.

**Vstup:** Návštevník si prezerá obrazovku umiestnenú na katedre informatiky.

**Výstup:** Zobrazí sa administrátorom potvrdený sled obrazoviek, ich obrázkov, textových oznamov, videí a aplikácií, v danom intervale.

# 2. Neprihlásený používateľ

## 2.1 Registrácia neprihláseného používateľa

**Vstup:** Používateľ stlačí na tlačidlo „Registrovať“ umiestnené na hlavnej prihlasovacej stránke Katedrovej obrazovky.

**Výstup:** Zobrazí sa registračný formulár, ktorý obsahuje tlačidlo „Registrovať“ a polia:

* Meno,
* Priezvisko,
* email,
* heslo,
* heslo znova.

**Vstup:** Používateľ správne vyplní všetky polia údajmi a stlačí na tlačidlo „Registrovať“

**Výstup:** Formulár sa spracuje, stránka sa presmeruje na hlavnú prihlasovaciu stránku a zobrazí sa informácia o nutnosti potvrdenia registrácie administrátorom.  
  
**Vstup:** Používateľ dostane emailom informáciu o potvrdení registrácie administrátorom.  
**Výstup:** Používateľ sa môže prihlásiť.

## 2.2 Prihlásenie používateľa

**Vstup:** Používateľ zadá do prihlasovacieho formulára nesprávne údaje a stlačí tlačidlo „Prihlásiť“.  
**Výstup:** Zobrazí sa chybové hlásenie o nesprávnych údajoch, používateľ sa neprihlási.

**Vstup:** Používateľ do prihlasovacieho formulára správne zadá svoj prihlasovací email a heslo a stlačí tlačidlo „Prihlásiť“.

**Výstup:** Formulár sa spracuje a používateľ sa úspešne prihlási. Zobrazí sa správa používateľových obrazoviek, ktoré obrazovky sú schválené, neschválené alebo zamietnuté, a aký je dôvod ich zamietnutia, tlačidlá „Vymazať“, „+“ pre pridanie novej obrazovky a tlačidlo v tvare šípky pre presun na správu textových oznamov. V pravom hornom rohu je nápoveda a tlačidlo pre odhlásenie.

# 3. Prihlásený používateľ

Prihlásený používateľ má možnosť pridávať, upravovať a vymazávať obsah, ktorý sám pridal.

## 3.1 Správa obrazoviek

### 3.1.1 Pridanie novej obrazovky

**Vstup:** Používateľ stlačí tlačidlo „+“.  
**Výstup:** Zobrazí sa nová stránka „Pridanie Vašej obrazovky“ s možnosťami pre pridanie Obrázku/Aplikácie alebo Videa. Štandardne je zvolená možnosť Obrázok/Aplikácia s poľom pre prehľadávanie obsahu v počítači, tlačidlom „Uložiť“ a možnosťami zobrazovania pridaného obsahu. Tieto možnosti sú:

* Trvanie zobrazenia (hodiny, minúty, sekundy),
* čas a dátum od kedy,
* čas a dátum do kedy sa bude obsah zobrazovať,
* checkbox „Prioritné“.

**Vstup:** Používateľ nahrá obrázok alebo aplikáciu z počítača, vyplní dané možnosti podľa želania a stlačí tlačidlo „Uložiť“.

**Výstup:** Dáta sa spracujú a stránka sa presmeruje naspať na správu obrazoviek, kde sa novopridaná obrazovka zobrazuje ako „neschválená“ a musí byť potvrdená alebo zamietnutá administrátorom.

**Vstup:** Používateľ zvolí možnosť pridania videa.

**Výstup:** Zobrazí sa pole na pridanie URL odkazu na video, tlačidlo „Uložiť“ a možnosti:

* čas a dátum od,
* čas a dátum do kedy sa bude obsah zobrazovať,
* checkbox „Prioritné“.

**Vstup:** Používateľ skopíruje URL odkaz na video do poľa, vyplní dané možnosti podľa želania a stlačí tlačidlo „Uložiť“.

**Výstup:** Dáta sa spracujú a stránka sa presmeruje naspať na správu obrazoviek, kde sa novopridaná obrazovka zobrazuje ako „neschválená“ a musí byť potvrdená alebo zamietnutá administrátorom.

### 3.1.2 Úprava obrazovky

**Vstup:** Požívateľ na stránke správy obrazoviek stlačí obrazovku, ktorú si želá upraviť.  
**Výstup:** Zobrazí sa stránka ako pri pridávaní novej obrazovky (3.1.1). Dáta a údaje sú vyplnené a súhlasia s predošlým používateľovým uložením.

**Vstup:** Používateľ upraví obrazovku a jej možnosti podľa želania a stlačí tlačidlo „Uložiť“.

**Výstup:** Dáta sa spracujú a stránka sa presmeruje naspať na správu obrazoviek, kde sa upravená obrazovka zobrazuje ako „neschválená“ a musí byť potvrdená alebo zamietnutá administrátorom. Nezáleží na tom, či bola predtým schválená alebo zamietnutá.

### 3.1.3 Vymazanie obrazovky

**Vstup:** Používateľ označí jednotlivé obrazovky pomocou checkboxov k inm patriacim a stlačí tlačidlo „Vymazať“.

**Výstup:** Jednotlivo označené obrazovky sa vymažú.

**Vstup:** Používateľ označí checkbox „označiť všetky“ a stlačí tlačidlo „Vymazať“,

**Výstup:** Všetky obrazovky sa vymažú.

## 3.2 Správa textových oznamov

**Vstup:** Používateľ stlačí tlačidlo v tvare tojuholníka na stránke správy obrazoviek.  
**Výstup:** Zobrazí sa stránka správy používateľových textových oznamov. Zobrazujú sa schválené, neschválené a zamietnuté oznamy, checkboxy ku každému oznamu, checkbox „označiť všetky“, tlačidlá „Výmazať“, „+“ a tlačidlo v tvare tojuholníka pre návrat na stránku správy obrazoviek.

V pravom hornom rohu je tlačidlo pre odhlásenie.

### 3.2.1 Pridanie nového textového oznamu

**Vstup:** Používateľ stlačí tlačidlo „+“.

**Výstup:** Zobrazí sa nová stránka „Pridanie Vášho textového oznamu“ s textovým poľom pre vpísanie samotného oznamu a možnosťami nastaviť čas a dátum od kedy – do kedy sa oznam bude zobrazovať. Vpravo dole je tlačidlo „Uložiť“.

**Vstup:** Používateľ vpíše do poľa želaný oznam, nastaví časový interval a stlačí tlačidlo „Uložiť“.  
**Výstup:** Dáta sa spracujú a stránka sa presmeruje naspäť na správu textových oznamov, kde sa novopridaný oznam zobrazuje ako sivý, teda „neschválený“, a musí byť potvrdený alebo zamietnutý administrátorom.

### 3.2.2 Úprava textového oznamu

**Vstup:** Používateľ na stránke správy textových oznamov stlačí oznam, ktorý si želá upraviť.  
**Výstup:** Zobrazí sa stránka ako pri pridávaní nového textového oznamu (3.2.1). Dáta a údaje sú vyplnené a súhlasia s predošlým používateľovým uložením.

**Vstup:** Používateľ upraví oznam a jeho možnosti podľa želania a stlačí tlačidlo „Uložiť“.

**Výstup:** Dáta sa spracujú a stránka sa presmeruje naspať na správu textových oznamov, kde sa upravený oznam zobrazuje ako sivý, teda „neschválený“, a musí byť potvrdený alebo zamietnutý administrátorom. Nezáleží na tom, či bol predtým červený – zamietnutý, alebo zelený – schválený.

### 3.2.3 Vymazanie textového oznamu

**Vstup:** Používateľ označí jednotlivé textové oznamy pomocou checkboxov k inm patriacim a stlačí tlačidlo „Vymazať“.

**Výstup:** Jednotlivo označené oznamy sa vymažú.

**Vstup:** Používateľ označí checkbox „označiť všetky“ a stlačí tlačidlo „Vymazať“,

**Výstup:** Všetky textové oznamy sa vymažú.

# 4. Administrátor

Administrátor má možnosť pridávať (rovnako ako v testovacom scenári 3.1.1 Pridanie novej obrazovky, 3.2.1 Pridanie nového textového oznamu), upravovať (3.1.2 Úprava obrazovky, 3.2.2 Úprava textového oznamu) a vymazávať (rovnako ako 3.1.3 Vymazanie obrazovky, 3.2.3 Vymazanie textového oznamu) nový obsah a obsah všetkých používateľov. Schvaľuje a zamieta pridaný obsah a registrovaných používateľov.

## 4.1 Správa obsahu

**Vstup:** Administrátor sa prihlási do aplikácie (prihlasovanie administrátora prebieha rovako ako 2.2 Prihlasovanie používateľa).  
**Výstup:** Zobrazí sa úvodná stránka „Správa obsahu“ s troma tlačidlami:

* Obrazovky,
* Oznamy,
* Používatelia.

Nad tlačidlami sa zobrazuje oznamenie o novej aktivite, v pravom hornom rohu sa nachádza tlačidlo odhlásenia.

### 4.1.1 Správa všetkých obrazoviek

**Vstup:** Administrátor stlačí tlačidlo „Obrazovky“.

**Výstup:** Zobrazí sa stránka „Správa všetkých obrazoviek“ so zoznamom obrazoviek všetkých používateľov, pri každej obrazovke je meno používateľa, ktorý ju pridal. Textové pole, ktoré slúži na pridanie poznámky, alebo dôvodu zamietnutia/schválenia obrazovky. Tlačidlá „Vymazať“, „+“, „Schváliť“, „Zamietnuť“.

**Vstup:** Administrátor označí jednu alebo viac obrazoviek pomocou checkboxov pri jednotlivých obrazovkách, voliteľne napíše poznámku a stlačí tlačidlo „Zamietnuť“ alebo „Schváliť“.

**Výstup**: Obrazovka alebo viacero obrazoviek sa schváli alebo zamietne.

### 4.1.2 Správa všetkých textových oznamov

**Vstup:** Administrátor stlačí tlačidlo „Oznamy“.

**Výstup:** Zobrazí sa stránka „Správa všetkých textových oznamov“, kde je zoznam oznamov všetkých používateľov. Pri každom ozname je meno používateľa, ktorý oznam pridal. Zobrazuje sa aj textové pole pre poznámku alebo dôvod zamietnutia/schválenia, tlačidlá „Vymazať“, „+“, „Schváliť“, „Zamietnuť“.

**Vstup:** Administrátor označí jeden alebo viac textových oznamov pomocou checkboxov pri jednotlivých oznamoch. Voliteľne napíše poznámku a stlačí tlačidlo „Zamietnuť“ alebo „Schváliť“.

**Výstup:** Textový oznam, alebo viacero oznamov sa schváli alebo zamietne.

### 4.1.3 Správa všetkých používateľov

**Vstup:** Administrátor stlačí tlačidlo „Používatelia“.

**Výstup:** Zobrazí sa stránka „Správa zaregistrovaných používateľov“, kde je zoznam všetkých používateľov a ich údaje. Pri každom používateľovi je:

* meno,
* priezvisko,
* email,
* používateľské meno.

Zobrazuje sa textové pole pre poznámku prípadného zamietnutia alebo schválenia používateľa, dole sú tlačidlá „Schváliť“ a „Zamietnuť“. Noví, ešte neschválení používatelia sa farebne odlišujú.

**Vstup:** Administrátor označí jedného alebo viacerých používateľov pomocou checkboxov pri jednotlivých používateľoch. Voliteľne napíše poznámku a stlačí tlačidlo „Zamietnuť“ alebo „Schváliť“.

**Výstup:** Registrácie používateľa, alebo viacero používateľov sa schvália alebo zamietnú.