

Semestrálne zadanie č.1

Cieľom zadania je vypracovať a odprezentovať dokument, ktorý bude obsahovať špecifikáciu softvérového systému, ktorý vám bol pridelený. Samotný dokument bude prehľadný, vhodne štruktúrovaný a formátovaný, s obsahom a prednou stranou. Jazyk dokumentu je písaný odborným štýlom. Použité skratky vysvetlite, prípadne môžete zaviesť aj malý slovník použitých pojmov. Dokument odovzdáte do AIS do **utorok 15.11.2015 23:59 (vrátane)** vo formáte PDF a tiež aj so zdrojom (napr. .doc, .docx, .odt .tex, ...) z ktorého to PDF vzniklo. V dokumente použite normálne riadkovanie (1.0), Times font veľkosti 12pt a okraj 1".

Odovzdaný dokument obsahuje nasledovné časti:

1. Používateľská špecifikácia (max. 2 strany textu)

Vžite sa do role majiteľa firmy, ktorého zákazník požiadal o vytvorenie systému a vytvorte používateľskú špecifikáciu, ktorá bude slúžiť ako súčasť zmluvy.

1.1 *Stručný úvod do problematiky.* Tu treba popísať, čo sa v danej oblasti robí, aké sú tam pravidlá, ciele, postupy, aká je business logika (doménová logika) atď. Heslovite je táto informácia zhrnutá v zadaní, ktoré ste dostali, avšak treba ju rozvinúť a doplniť nespomenuté časti a súvislosti. Použite vlastnú inteligenciu, tvorivosť, externé zdroje a diskusiu s inými ľuďmi, aby ste zistili, ako funguje daná doménová oblasť.

1.2 *Používateľské požiadavky.* Definujte zákazníkove ciele a prepíšte ich na merateľné požiadavky. Identifikujte a popíšte funkcionálne, nefunkcionálne a doménové požiadavky.

2. Systémová špecifikácia

V diagramoch použite notáciu UML verzie 2.x.

2.1 *Diagramy prípadov použitia.* Nakreslite diagram(y) prípadov použitia pre daný softvérový systém. Diagram (minimálne jeden, prípadne viacej ak sa to hodí), bude pomocou prípadov použitia obsahovať *všetku* funkcionálnu funkciu systému. Každý prípad použitia by mal, v rámci svojej realizácie, poskytovať svojmu hráčovi (alebo hráčom) niečo hodnotné, nejakú užitočnú funkcionálnu funkciu, nejaký pozorovateľný výsledok alebo zmenu.

2.2 Stručne popíšte role jednotlivých hráčov

2.3 K trom najzložitejším prípadom použitia vytvorte tabuľku, ktorá bude obsahovať:

- identifikátor - ako identifikátor môžete použiť svoje vlastné číslovanie, ktoré bude spájať jednotlivé prípady použitia z diagramu s ich popisom
- názov
- vstupné podmienky
- hráčov
- postupnosť udalostí
- alternatívnu postupnosť (ak je)
- poznámky (ak sú)

<http://pmblog.accompa.com/2009/10/08/use-case-template-example-requirements-management-basics/>

2.4 *Diagramy aktivít a sekvenčné diagramy.* K vybraným netriviálnym prípadom použitia nakreslite diagramy graficky popisujúce tieto prípady použitia. Nakreslite 2 sekvenčné diagramy a 2 diagramy aktivít.

2.5 *Stavový diagram.* Nakreslite stavový diagram pre vami vyvíjaný systém a v tabuľkách popíšte jednotlivé stavy a prechody.

Hodnotenie

Zadanie je v rozsahu 15 bodov. Hodnotiť sa bude korektnosť a konzistencia špecifikácie, správne použitie UML 2.x diagramov, obsahová stránka ako aj dodržanie pokynov zadania. Prvých 5 z 15 bodov bude pridelených na cvičení za odprezentovanie časti 1. Používateľská špecifikácia (cca. 2 strany textu) a za aspoň náčrt hlavného UML diagramu prípadov použitia.

PS: Vymyslite aj svoj vlastný marketingovo pôsobivý, komerčne úspešný a jedinečný názov pre vami vyvíjaný softvérový systém.