



**FAKULTA
INFORMAČNÍCH
TECHNOLOGIÍ
ČVUT V PRAZE**

Our table

Analytická dokumentace

Dokument vytvořen pro potřeby předmětu BI-SI1

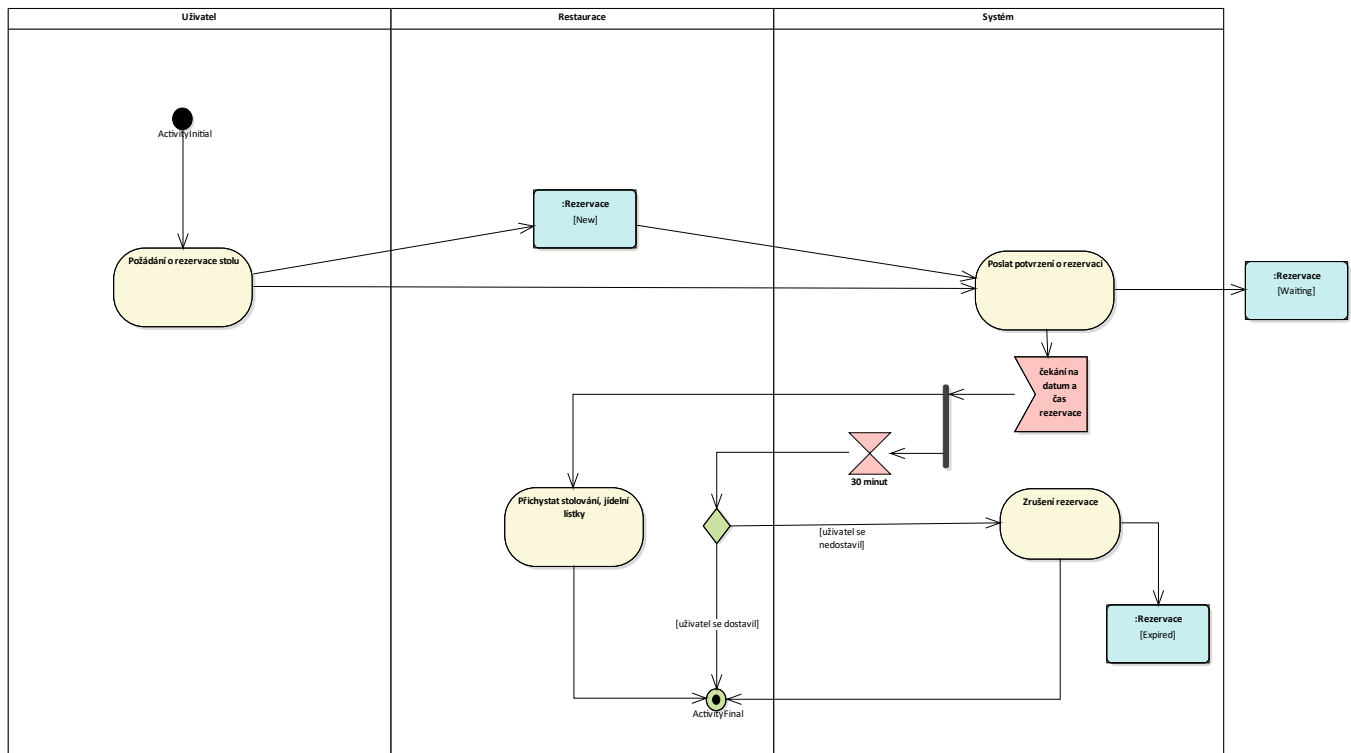
Autoři: Ondřej Hývnar, Jakub Renc, Jiří Szkandera, Daniel Bukač



Obsah

1. Business process model.....	3
1.1 Uživatel.....	3
2. Doménový model.....	4
3. Requirements.....	5
3.1 Nefunkční požadavky.....	5
3.1.1 99% uptime.....	5
3.1.2 Dodržení standardu HTML5.....	5
3.1.3 Obsloužení více zákazníků najednou.....	6
3.1.4 Responzivní webová aplikace.....	6
3.2 Funkční požadavky.....	6
3.2.1 Objednávka jídla.....	6
3.2.2 Správa denní nabídky jídel.....	6
3.2.3 Správa dostupnosti stolů a otevírací doby.....	6
3.2.4 Správa jídel.....	6
3.2.5 Správa rezervací vrchním.....	7
3.2.6 Vytvoření rezervace.....	7
3.2.7 Zaslání potvrzovacího e-mailu.....	7
3.2.8 Zobrazení detailu rezervace a případné zrušení klientem.....	7
4. Use Case model.....	8
4.1 Přidání jídla do databáze.....	9
4.2 Rezervace stolu.....	9
4.3 Rezervace stolu s objednávkou jídla.....	9
4.4 Správa dostupnosti stolů.....	9
4.5 Správa rezervací.....	10
4.6 Změna otevírací doby.....	10
4.7 Zobrazení detailů rezervace.....	10
4.8 Zrušení rezervace.....	10

1. Business process model



Obrázek 1 - Business process model

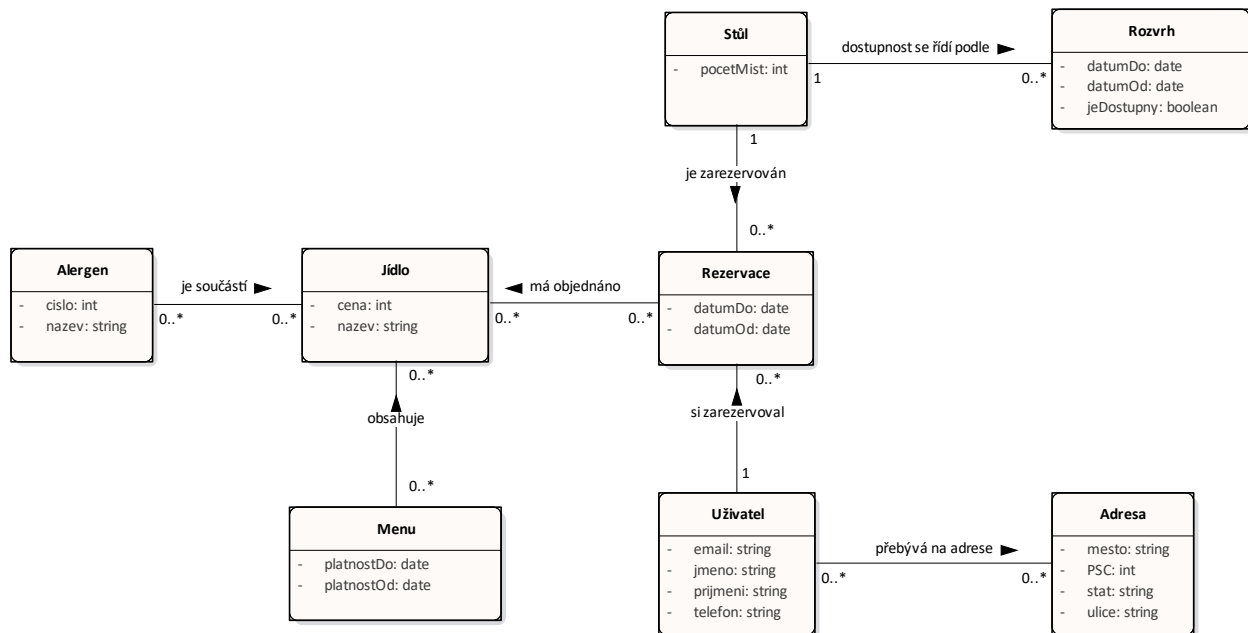
Proces: rezervace stolu.

Aby zákazník mohl zarezervovat stůl, musí do restaurace zavolat. Zákazník sdělí, v jaký den a v kolik chce restauraci navštívit. Následně mu vrchní, pokud je v rezervaci v daný čas volné místo, daný stůl na daný čas zarezervuje.

Personál před začátkem rezervace stůl připraví (jídelní lístky, solničky...). Pokud se zákazník nedostaví do třiceti minut od začátku rezervace, rezervace propadá a stůl může být přidělen někomu jinému.

1.1 Uživatel

2. Doménový model



Obrázek 2 - Doménový model

3. Requirements

Funkční požadavky	Nefunkční požadavky
<ul style="list-style-type: none"> + Objednávka jídla + Správa denní nabídky jídel + Správa dostupnosti stolů a otevírací doby + Správa jídel + Správa rezervací vrchním + Vytvoření rezervace + Zaslání potvrzovacího e-mailu + Zobrazení detailu rezervace a případné zrušení klientem 	<ul style="list-style-type: none"> + Dodržení standardu HTML5 + Obsloužení více zákazníků najednou + Responzivní webová aplikace + 99% uptime

Obrázek 3 - Requirements

3.1 Nefunkční požadavky

Responzivní
webová aplikace

Dodržení standardu
HTML5

Obsloužení více
zákazníků
najednou

99% uptime

Obrázek 4 - Nefunkční požadavky

3.1.1 99% uptime

Webová aplikace musí být dostupná a funkční po 99% času.



3.1.2 Dodržení standardu HTML5

Aplikace musí splňovat standard HTML5, zejména sémantické tagy, kvůli indexování webových vyhledávačů.

3.1.3 Obsloužení více zákazníků najednou

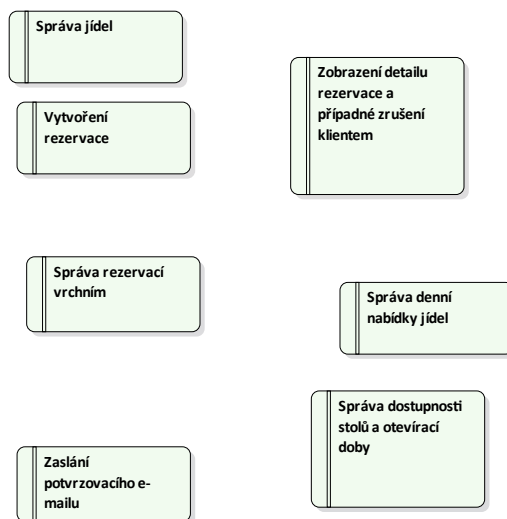
Aplikace musí být schopna zajistit, aby si v jednu chvíli mohlo vytvořit rezervaci více zákazníků nezávisle na sobě.

3.1.4 Responzivní webová aplikace

Aplikace pro vytváření objednávek musí být dostupná na webu, přidružená k webovým stránkám restaurace.

Aplikace musí být pohodlná k používání na všech běžně používaných zařízeních (desktop, notebook, tablet, smartphone)

3.2 Funkční požadavky



Obrázek 5 - Funkční požadavky

3.2.1 Objednávka jídla

Zákazník si může k rezervaci stolu vytvořit i objednávku jídla.

3.2.2 Správa denní nabídky jídel

Vrchní restaurace může spravovat nabídku jídel, která je unikátní pro konkrétní den.

3.2.3 Správa dostupnosti stolů a otevírací doby

Personál restaurace může měnit počet dostupných stolů a otevírací dobu restaurace.

3.2.4 Správa jídel

Systém umožňuje vrchnímu přidat jídlo s příslušnými alergeny do databáze



3.2.5 Správa rezervací vrchním

Personál restaurace si může prohlížet všechny rezervace, filtrovat je podle data a případně rezervace rušit (v případě propadlé rezervace).

3.2.6 Vytvoření rezervace

Systém poskytuje uživateli možnost vytvořit si rezervaci v restauraci. Uživatel si rezervuje stůl pro zvolený počet osob a ve zvolený čas.

3.2.7 Zaslání potvrzovacího e-mailu

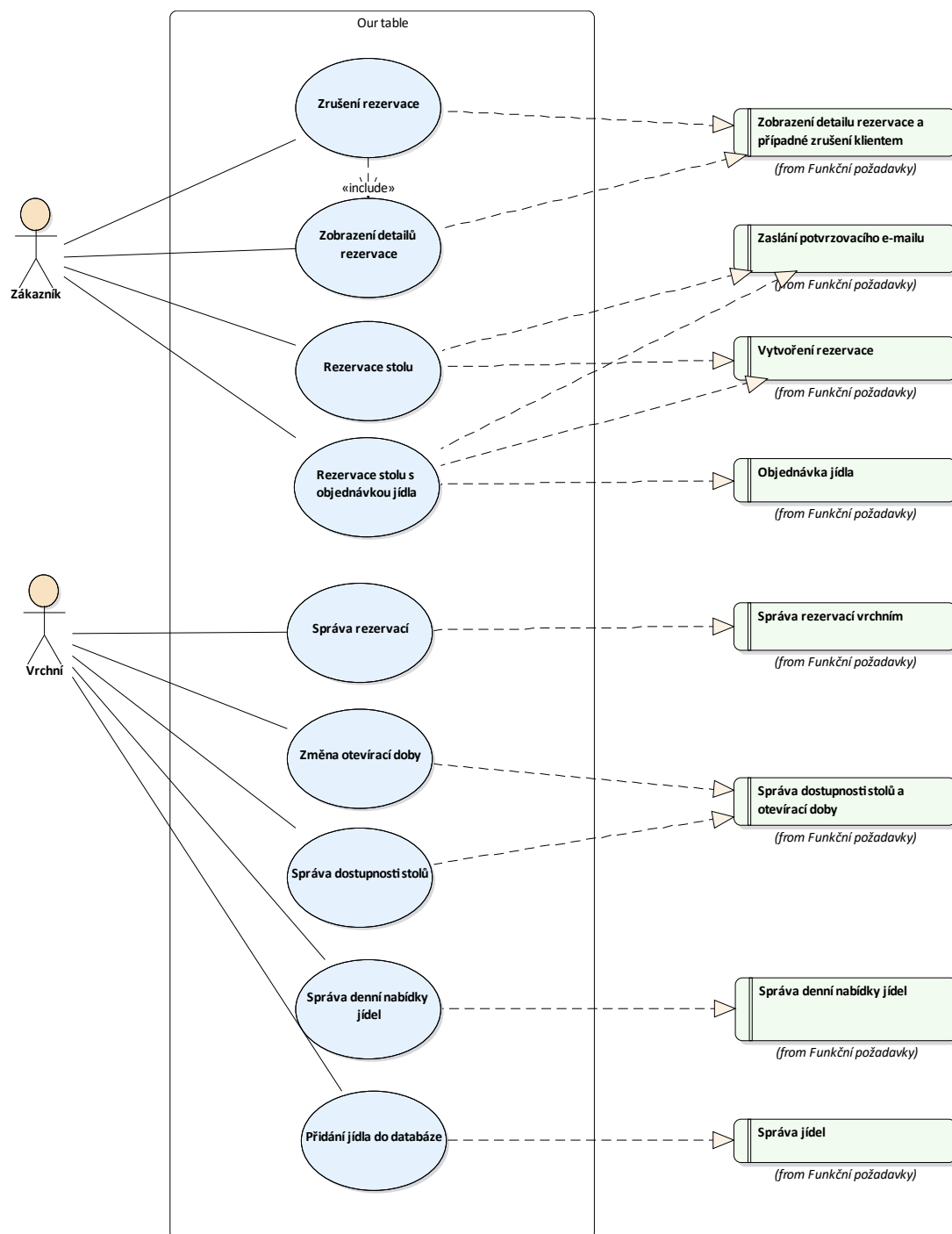
Aplikace musí odeslat e-mail potvrzující úspěšné vytvoření rezervace.

3.2.8 Zobrazení detailu rezervace a případné zrušení klientem

Klient může zobrazit detail své rezervace pomocí odkazu, který mu bude zaslán v potvrzovacím e-mailu.

Na této stránce může případně klient svou rezervaci zrušit.

4. Use Case model





Obrázek 6 - Use Case model

4.1 Přidání jídla do databáze

Systém umožňuje spravovat jídla v databázi.

Basic Path: Basic Path

1. Vrchní se rozhodne přidat do databáze nové jídlo
2. Systém zobrazí jednotlivé alergeny
3. Vrchní vyplní název jídla a zaškrtně obsažené alergeny
4. Systém přidá jídlo do databáze

Alternate: Alternate1

1. Vrchní se rozhodne změnit obsažené alergeny u jídla
2. Systém zobrazí veškerá jídla v databázi
3. Vrchní zvolí jídlo, které si přeje upravit
4. Systém zobrazí všechny alergeny
5. Vrchní přidá/odebere vybrané alergeny
6. Systém vše uloží

4.2 Rezervace stolu

Zákazník si v systému zarezervuje stůl na daný čas a systém mu zašle potvrzení o rezervaci.

Basic Path: Rezervace stolu

1. Zákazník si zvolí datum a čas své rezervace.
2. Systém zobrazí všechny dostupné stoly pro daný interval.
3. Zákazník si vybere stůl a zadá kontaktní údaje.
4. Systém zašle na kontaktní údaje potvrzení o rezervaci a rezervaci uloží.

4.3 Rezervace stolu s objednávkou jídla

Umožňuje zákazníkovi vytvořit rezervaci s objednávkou jídla z jídelního lístku.

Basic Path: Basic Path

1. Zákazník si vybere čas a datum.
2. Systém zobrazí volné stoly v danou dobu.
3. Zákazník si zvolí jeden z dostupných stolů, zadá kontaktní údaje a zvolí, že chce objednat i jídlo.
4. Systém zobrazí jídelní lístek.
5. Zákazník si vybere pokrmy z jídelního lístku.
6. Systém vše uloží a pošle potvrzovací email.

4.4 Správa dostupnosti stolů

Umožňuje vrchnímu aktivaci/deaktivaci stolů podle potřeby.

Basic Path: Basic Path

1. Vrchní se rozhodne změnit kapacitu restaurace.
2. Systém zobrazí kalendář
3. Vrchní zvolí datum a čas, pro který chce modifikovat dostupnost stolů.
4. Systém zobrazí všechny stoly.



5. Vrchní zvolí volné stoly, které si přeje deaktivovat a nedostupné stoly, které si přeje zpřístupnit.
6. Systém vše uloží.

4.5 Správa rezervací

Umožňuje vrchnímu prohlížet stav restaurace a výsledky filtrovat a případně rušit rezervace, když se zákazník včas nedostaví.

Basic Path: Správa rezervací

1. Vrchní se rozhodne zkontrolovat dostupnost stolů pro danou dobu a zvolí kritéria filtrování.
2. Systém zobrazí zarezervované a volné stoly

Alternate: Zrušení rezervace

1. Vrchní se rozhodne zrušit rezervaci
2. Systém zobrazí veškeré rezervace pro daný časový interval.
3. Vrchní vybere rezervaci, kterou si přeje zrušit a případně změnit časové okno nebo datum, podle rezervace, kterou se chystá zrušit.
4. Systém s pomocí pop up window upozorní vrchního na zrušení rezervace.
5. Vrchní potvrdí zrušení rezervace.
6. Systém vše uloží a zpřístupní daný stůl pro rezervace.

4.6 Změna otevírací doby

Umožňuje vrchnímu v případě potřeby modifikovat otevírací dobu restaurace.

Basic Path: Basic Path

1. Vrchní se rozhodne změnit otevírací dobu restaurace.
2. Systém zobrazí kalendář.
3. Vrchní vybere interval a zadá novou otevírací dobu pro daný úsek.
4. Systém vše uloží.

4.7 Zobrazení detailů rezervace

Umožňuje zákazníkovi prohlédnout si detaily rezervace a případně ji zrušit.

Basic Path: Zobrazení detailů rezervace

1. Zákazník se rozhodne prohlédnout si detaily rezervace. Použije k tomu link z rezervačního emailu.
2. Systém zobrazí veškeré detaily rezervace.

Alternate: Zrušení rezervace

1. Zákazník se rozhodne zrušit si rezervaci. Použije k tomu link z rezervačního emailu.
2. Systém zobrazí veškeré dostupné detaily o rezervaci.
3. Zákazník zvolí možnost zrušení rezervace.
4. Systém upozorní zákazníka s pomocí pop up window.
5. Zákazník potvrdí zrušení rezervace.

4.8 Zrušení rezervace

Uživatel si zobrazí detaily rezervace a rozhodne se ji zrušit.

Basic Path: Basic Path

1. Uživatel si zobrazí detaily své rezervace pomocí linku z mailu a rozhodne se rezervaci zrušit.
2. Systém se dotáže Uživatele na potvrzení zrušení.



**FAKULTA
INFORMAČNÍCH
TECHNOLOGIÍ
ČVUT V PRAZE**

3. Uživatel klikne na potvrdit.
4. Systém rezervaci zneplatní.