

# **Pivchart**

Tento dokument popisuje funkcionalitu aplikace Pichart.

1. Úvod	1
2. Actors	1 2 2
3. Funkční požadavky	
4. Nefunkční požadavky	
5. Business požadavky	2
6. Forma implementace	2
7. Výstupy	3
8. Přílohy	3
8.1. UML Diagram (originál)	3

## 1. Úvod

Pivchart je aplikace pro logování toho, kolik toho kdo vypil.

Byli jste už někdy s kamarády na pívu, všichni jste zaplatili, ale na účtu stejně ještě něco zůstalo? S Pivchartem se vám to již nestane.

Cílovým uživatelem aplikace je návštěvník hospody, který si přeje zaznamenávat kolik toho on a jeho kamarádi vypili.

### 2. Actors

 Uživatel - návštěvník hospody - řadový uživatel aplikace. Může spravovat svoje gatherings, competitions a všechno s tím spojené  Administrátor - Správce aplikace, může navíc spravovat drinky, hospody a drinky v rámci hospod.

#### 3. Funkční požadavky

- FREQ 1 Autorizace. Systém bude umožňovat registraci a login pomocí třetí strany
- FREQ 2 Správa pubů. Systém bude administrátorům umožňovat spravování hospod
- FREQ 3 Správa drinků. Systém bude administrátorům umožňovat spravování drinků
- FREQ 4 Správa pub drinků. Systém bude administrátorům umožňovat spravování pub drinků.
- FREQ 5 Správa competitions. Systém bude uživatelům umožňovat spravovat competitions.
- FREQ 6 Správa competition teams. Systém bude uživatelům umožňovat spravovat týmy v rámci competition
- FREQ 7 Správa competition team members. Systém bude uživatelům umožňovat spravovat členy teamů
- FREQ 8 Správa gatherings. Systém bude uživatelům umožňovat gatherings.
- FREQ 9 Správa gathering members. Systém bude uživatelům umožňovat spravovat gathering members
- FREQ 10 Správa gathering drinks. Systém bude uživatelům umožňovat spravovat drinky vypité v rámci gathering
- FREQ 11 Správa team drinks. Systém bude uživatelům umožňovat spravovat drinky vypité v rámci competition.
- FREQ 12 Zobrazení rozděleného účtu. Systém bude uživatelům umožňovat zobrazit si útratu v rámci gatheringu

#### 4. Nefunkční požadavky

 Aplikace je exkluzivní jen pro lidi, co chodí na vysoké školy. Do aplikace se tedy jde přihlásit jen přes univerzitní systémy. V úvodu implementován ČVUT Shibboleth.

### 5. Business požadavky

- Do teamu v rámci competition jde přidat jen uživatel, co ještě v žádném teamu v rámci competition nefiguruje.
- Členy competition teamu může odebírat jen kapitán teamu. Kapitán teamu je ten, kdo byl do teamu pozván jako první a nebo ten, komu bylo kapitánství předáno předchozím kapitánem.

#### 6. Forma implementace

Backend - kotlin spring boot REST API. Frontend - ReactNative aplikace.

# 7. Výstupy

- Design ve formě use case diagramů, class diagramů a stručného popisu jak chcete úlohu realizovat
- Dokumentace REST API pivchartu

# 8. Přílohy

### 8.1. UML Diagram (originál)

