

Lenka Houdková (houdklen@fel.cvut.cz)

Eliška Roubalová (roubaeli@fel.cvut.cz)

Petr Beránek (beranpe6@fel.cvut.cz)

Jan Linka (linkaja1@fel.cvut.cz)

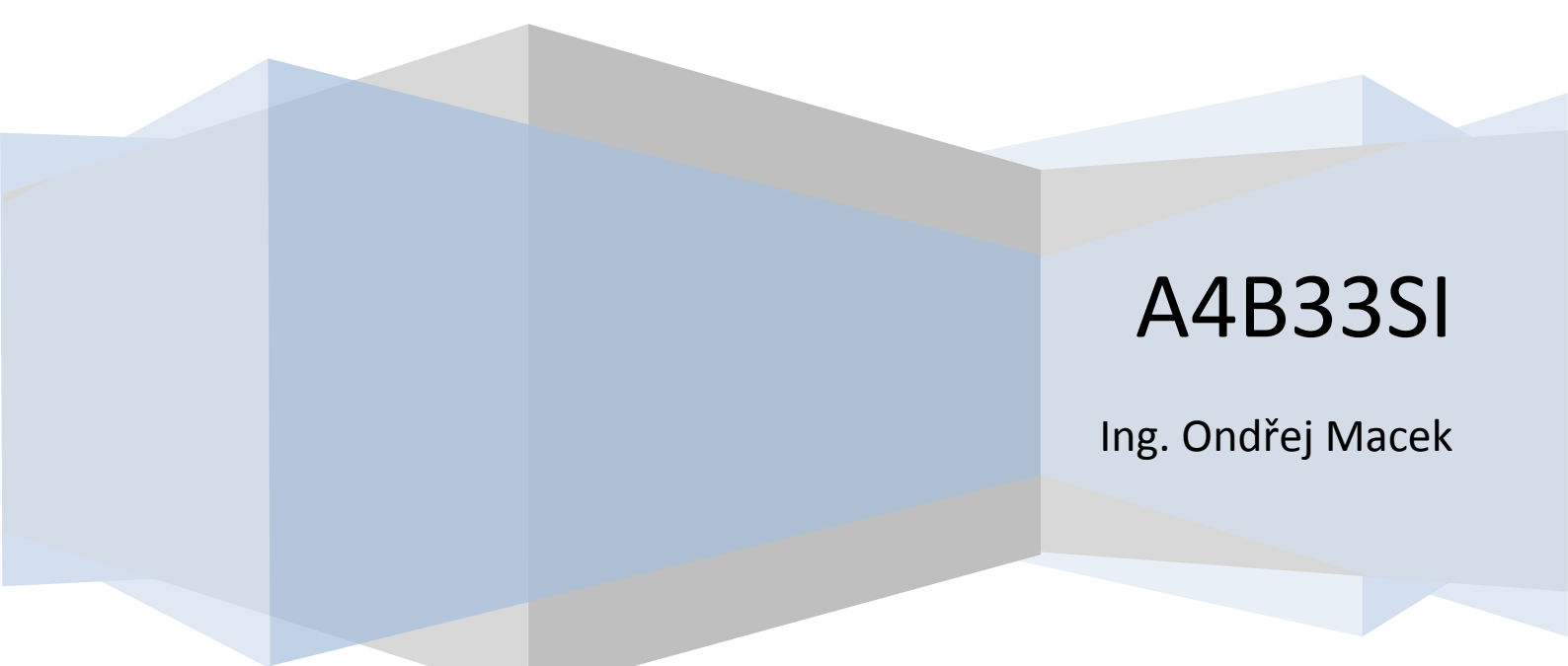
Pavel Štíbal (stibapa1@fel.cvut.cz)

# ISYZ – verze 4.3

Informační systém zoologické zahrady

ZS 2013 Pondělí 12:45

*[https://github.com/linnar/si\\_zoo/wiki/Informační-systém-zoologické-zahrady](https://github.com/linnar/si_zoo/wiki/Informační-systém-zoologické-zahrady)*



A4B33SI

Ing. Ondřej Macek

# OBSAH

Obsah .....	2
Vize projektu .....	15
1 Cíl projektu .....	15
2 Zainterесované instituce a osoby .....	16
2.1 Zadavatel a dodavatel.....	16
2.2 Uživatelské systémy.....	16
3 Současný stav .....	17
3.1 Nevýhody stávajícího systému .....	17
4 Základní funkční požadavky .....	17
4.1 Pro zaměstnance .....	17
4.1.1 Databáze krmiva .....	17
4.1.2 Dokoupení krmiva .....	17
4.1.3 Databáze zvířat .....	18
4.1.4 Seznam zaměstnanců .....	18
4.1.5 Informace o směnách zaměstnanců.....	18
4.1.6 Vzkazovník pro zaměstnance .....	18
4.1.7 Správa financí zoo.....	18
4.2 Pro zákazníky / návštěvníky .....	18
4.2.1 Propagace zoo .....	18
4.2.2 Kalendář akcí pořádaných zoo.....	18
4.2.3 Online nákup / rezervace vstupenek.....	18
4.2.4 E-shop .....	18
4.2.5 Informace o zvířatech .....	18
4.2.6 Sponzorování zvířat .....	18
4.2.7 Vzkazovník pro zákazníky/návštěvníky.....	18
5 Obecné nefunkční požadavky .....	18
6 SWOT analýza projektu .....	19
7 Časový harmonogram a finance .....	19
7.1 Financování.....	19
8 Přínos projektu.....	19
Procesní model.....	21
1 E-shop .....	21
2 Nákup Lístků.....	22
3 Rozhodnutí o přidělení financí .....	23

4	Určování hospodářského výsledku .....	24
5	Žádání o dotace.....	25
6	Povodňová kontrola .....	26
7	Editování kalendáře akcí .....	27
8	Nabídka focení se zvířaty .....	28
9	Pořádání táborů .....	29
10	Veřejné krmení.....	30
11	Zpracování návrhů .....	31
12	Plánování akcí .....	32
13	Adopce .....	33
14	Zahájení propagace.....	34
15	Kontrola krmiva.....	35
16	Najímání zaměstnanců.....	36
17	Přihlášení se do systému .....	37
18	Směny .....	38
19	Editování databáze zvířat .....	39
20	Krmení zvířete .....	40
21	Nákup zvířete .....	41
22	Prodej zvířete .....	42
23	Prohlížení databáze zvířat .....	43
24	Tvorba jídelníčku zvířete .....	44
25	Veterinární kontroly .....	45
26	Lečení zraněného zvířete .....	46
27	Odchyt zvířete .....	47
28	Přijmutí zraněného zvířete.....	48
29	Vypuštění vylečeného zvířete .....	49
	<b>Model požadavků .....</b>	<b>50</b>
1	Mapování Požadavků .....	50
	<b>Model případů užití .....</b>	<b>51</b>
1	Uživatelé .....	51
1.1	Administrátor.....	51
1.2	Manažer .....	51
1.3	Návštěvník .....	51
1.4	Ošetřovatel .....	51
1.5	Vedoucí oddělení .....	52
1.6	Veterinář.....	52

1.7	Zaměstnanec .....	52
2	Databáze zaměstnanců .....	53
2.1	Nahlášení dovolené .....	53
2.1.1	Vazby .....	54
2.1.2	Scénáře .....	54
2.2	Nahlášení nemoci .....	54
2.2.1	Vazby .....	54
2.2.2	Scénáře .....	54
2.3	Nastavení nové směny .....	54
2.3.1	Vazby .....	54
2.3.2	Scénáře .....	55
2.4	Nastavit osobní údaje .....	55
2.4.1	Vazby .....	55
2.5	Prohlížení směny .....	55
2.5.1	Vazby .....	55
2.6	Přidání nového zaměstnance .....	55
2.6.1	Vazby .....	55
2.6.2	Scénáře .....	55
2.7	Přihlášení do systému .....	56
2.7.1	Vazby .....	56
2.8	Smazat směnu .....	56
2.8.1	Vazby .....	56
2.9	Smazání zaměstnance .....	56
2.9.1	Vazby .....	56
2.10	Upravení směny .....	56
2.10.1	Vazby .....	56
2.11	Upravení zaměstnance .....	56
2.11.1	Vazby .....	56
2.11.2	Scénáře .....	57
2.12	Vyhledávání zaměstnanců podle parametrů .....	57
2.12.1	Vazby .....	57
2.12.2	Scénáře .....	57
2.13	Zobrazení seznamu zaměstnanců .....	57
2.14	Zobrazení zaměstnance .....	57
2.14.1	Vazby .....	57

3	Databáze zvířat pro používání.....	58
3.1	Hledat zvíře.....	58
3.1.1	Vazby .....	59
3.1.2	Scénáře .....	59
3.2	Předepsat léky .....	59
3.2.1	Vazby .....	59
3.2.2	Scénáře .....	59
3.3	Zadat záznam o prohlídce.....	60
3.3.1	Vazby .....	60
3.3.2	Scénáře .....	60
3.4	Zadat časový plán cvičení .....	60
3.4.1	Vazby .....	60
3.4.2	Scénáře .....	60
3.5	Zadat časový plán kontrol a úklidu .....	61
3.5.1	Vazby .....	61
3.5.2	Scénáře .....	61
3.6	Zadat časový plán krmení zvířete .....	61
3.6.1	Vazby .....	61
3.6.2	Scénáře .....	61
3.7	Zobrazit seznam zvířat .....	62
3.7.1	Vazby .....	62
3.7.2	Scénáře .....	62
4	Přidání zvířete .....	63
4.1	Potvrdit přidání nového zvířete.....	63
4.1.1	Vazby .....	63
4.1.2	Scénáře .....	63
4.2	Přidat nové zvíře .....	64
4.2.1	Vazby .....	64
4.2.2	Scénáře .....	64
4.3	Zrušit přidání nového zvířete.....	64
4.3.1	Vazby .....	64
4.3.2	Scénáře .....	64
5	Upravení zvířete.....	66
5.1	Najít zvíře.....	67
5.1.1	Vazby .....	67

5.1.2	Scénáře .....	67
5.2	Odstranit zvíře .....	67
5.2.1	Vazby .....	67
5.2.2	Scénáře .....	67
5.3	Potvrdit úpravu zvířete .....	68
5.3.1	Vazby .....	68
5.3.2	Scénáře .....	68
5.4	Změnit nastavení cvičení .....	68
5.4.1	Vazby .....	68
5.4.2	Scénáře .....	68
5.5	Změnit nastavení krmení .....	68
5.5.1	Vazby .....	68
5.5.2	Scénáře .....	68
5.6	Změnit název zvířete.....	69
5.6.1	Vazby .....	69
5.6.2	Scénáře .....	69
5.7	Změnit popis zvířete .....	69
5.7.1	Vazby .....	69
5.7.2	Scénáře .....	69
5.8	Zrušit upravu zvířete.....	70
5.8.1	Vazby .....	70
5.8.2	Scénáře .....	70
6	E-shop .....	71
6.1	Nastavit šablonu pro automaticky generované e-maily pro zákazníky. ....	71
6.1.1	Vazby .....	71
6.2	Objednat zboží.....	72
6.2.1	Vazby .....	72
6.2.2	Scénáře .....	72
6.3	Odebrat zboží z katalogu .....	72
6.3.1	Vazby .....	72
6.4	Odhlásit se .....	72
6.4.1	Vazby .....	72
6.4.2	Scénáře .....	72
6.5	Ověřit, že uřihlašovací údaje jsou správné .....	73
6.5.1	Vazby .....	73

6.5.2	Scénáře .....	73
6.6	Přidat nové zboží do katalogu .....	73
6.6.1	Vazby .....	73
6.7	Přidat zboží do košíku .....	73
6.7.1	Vazby .....	73
6.7.2	Scénáře .....	73
6.8	Přihlásit se .....	74
6.8.1	Vazby .....	74
6.8.2	Scénáře .....	74
6.9	Upravit filtr vyhledávání zboží .....	75
6.9.1	Vazby .....	75
6.9.2	Scénáře .....	75
6.10	Zaregistrovat se .....	75
6.10.1	Vazby .....	75
6.10.2	Scénáře .....	75
6.11	Zaslat registrovaným zákazníkům informace o novém zboží .....	76
6.11.1	Vazby .....	76
6.11.2	Scénáře .....	76
6.12	Zobrazit katalog zboží .....	76
6.12.1	Vazby .....	76
6.12.2	Scénáře .....	76
6.13	Zobrazit obsah nákupního košíku .....	77
6.13.1	Vazby .....	77
6.13.2	Scénáře .....	77
7	Kalendář ací .....	78
7.1	Hledat akci .....	78
7.1.1	Vazby .....	78
7.1.2	Scénáře .....	78
7.2	Prohlížet seznam akcí .....	79
7.2.1	Vazby .....	79
7.2.2	Scénáře .....	79
7.3	Projevit zájem o účast na akci .....	79
7.3.1	Vazby .....	79
7.3.2	Scénáře .....	79
7.4	Přihlásit se do systému .....	80

7.4.1	Vazby .....	80
7.4.2	Scénáře .....	80
7.5	Vybrat den .....	80
7.5.1	Vazby .....	81
7.5.2	Zadat název.....	81
7.5.3	Vazby .....	81
7.6	Zobrazit denní program .....	81
7.6.1	Vazby .....	81
7.6.2	Scénáře .....	81
7.7	Zobrazit plánované akce .....	81
7.7.1	Vazby .....	81
7.7.2	Scénáře .....	82
7.8	Zobrazit podrobnosti o akci .....	82
7.8.1	Vazby .....	82
7.8.2	Scénáře .....	82
8	Propagace .....	83
8.1	Nastavit automatické odeslání .....	83
8.1.1	Vazby .....	83
8.1.2	Scénáře .....	83
8.2	Nastavit odebrání akcí .....	83
8.2.1	Vazby .....	83
8.2.2	Scénáře .....	83
8.3	Odeslat informaci o akci .....	84
8.3.1	Vazby .....	84
8.3.2	Scénáře .....	84
8.4	Potvrdit přidání akce .....	84
8.4.1	Vazby .....	84
8.4.2	Scénáře .....	84
8.5	Přidat novou akci .....	84
8.5.1	Vazby .....	84
8.5.2	Scénáře .....	84
8.6	Zobrazit akci.....	85
8.6.1	Vazby .....	85
8.6.2	Scénáře .....	85
8.7	Zrušit přidání nové akce .....	85



8.7.1	Vazby .....	85
8.7.2	Scénáře .....	85
9	Sponzorování zoo .....	86
9.1	Adoptovat zvíře .....	86
9.1.1	Vazby .....	86
9.1.2	Scénáře .....	86
9.2	Odeslat finance .....	87
9.2.1	Vazby .....	87
9.2.2	Scénáře .....	87
9.3	Odeslat poděkování za platbu .....	87
9.3.1	Vazby .....	87
9.3.2	Scénáře .....	87
9.4	Odmítnout žádost .....	88
9.4.1	Vazby .....	88
9.4.2	Scénáře .....	88
9.5	Podat žádost na sponzorování .....	88
9.5.1	Vazby .....	88
9.5.2	Scénáře .....	88
9.6	Potvrdit žádost .....	88
9.6.1	Vazby .....	88
9.6.2	Scénáře .....	88
9.7	Sponzorovat celou zoo .....	88
9.7.1	Vazby .....	88
9.7.2	Scénáře .....	89
9.8	Sponzorovat dlouhodobě zvíře .....	89
9.8.1	Vazby .....	89
9.8.2	Scénáře .....	89
9.9	Sponzorovat jednorázově zvíře .....	89
9.9.1	Vazby .....	89
9.9.2	Scénáře .....	89
9.10	Zrušit sponzorování .....	90
9.10.1	Vazby .....	90
9.10.2	Scénáře .....	90
9.11	Zrušit žádost o sponzorování .....	90
9.11.1	Vazby .....	90

9.11.2	Scénáře .....	90
10	Vzkazovník pro zaměstnance .....	91
10.1	Nastavit maximální stáří zobrazovaných zpráv .....	92
10.1.1	Vazby .....	92
10.2	Načtení zpráv z databáze .....	92
10.2.1	Vazby .....	92
10.3	Odeslat zprávu konkrétnímu uživateli.....	92
10.3.1	Vazby .....	92
10.4	Odeslat zprávu všem uživatelům.....	92
10.4.1	Vazby .....	92
10.5	Odhlásit se.....	92
10.5.1	Vazby .....	92
10.6	Odstranit libovolnou zprávu .....	92
10.6.1	Vazby .....	92
10.7	Odstranit svou zprávu .....	93
10.7.1	Vazby .....	93
10.8	Ověřit zda je jméno a heslo správné .....	93
10.8.1	Vazby .....	93
10.9	Přihlásit se .....	93
10.9.1	Vazby .....	93
10.10	Skrytí zpráv starších než je nastavený limit .....	93
10.10.1	Vazby .....	93
10.11	Zobrazit historii zpráv.....	93
10.11.1	Vazby .....	93
10.12	Zobrazit zprávy.....	93
10.12.1	Vazby .....	94
10.13	Zálohování zpráv .....	94
10.13.1	Vazby .....	94
11	Vzkazovník pro návštěvníky .....	95
11.1	Automatické zálohování zpráv .....	96
11.2	Nastavení maximálního stáří vzkazů .....	96
11.2.1	Vazby .....	96
11.3	Načtení vzkazů z databáze .....	96
11.3.1	Vazby .....	96
11.4	Odebrat svůj vzkaz s hodnocením .....	96

11.4.1	Vazby .....	96
11.5	Odebrání jakéhokoliv vzkazu s hodnocením .....	96
11.5.1	Vazby .....	96
11.6	Odhlásit se .....	96
11.6.1	Vazby .....	96
11.7	Ověření zda jsou přihlašovací údaje zprávné .....	96
11.7.1	Vazby .....	96
11.8	Přidat anonymní vzkaz .....	97
11.8.1	Vazby .....	97
11.9	Přidat vzkaz s hodnocením .....	97
11.9.1	Vazby .....	97
11.10	Přihlásit se .....	97
11.10.1	Vazby .....	97
11.11	Skrytí vzkazů starších než je nastavený limit .....	97
11.11.1	Vazby .....	97
11.12	Zobrazit historii vzkazů .....	97
11.12.1	Vazby .....	97
11.13	Zobrazit vzkazy .....	97
11.13.1	Vazby .....	97
11.14	Zálohování vzkazů .....	98
11.14.1	Vazby .....	98
Doménový model .....		99
1	Krmivo .....	99
2	Role .....	100
3	Směna .....	100
4	Vstupenka .....	100
5	Zaměstnanec .....	100
6	Zdravotní prohlídka .....	100
7	Zvíře .....	101
8	Zákazník .....	101
Analytický model .....		102
1	Krmivo .....	102
1.1	Vazby .....	103
2	Role .....	103
2.1	Vazby .....	103
3	Směna .....	103

3.1	Vazby .....	103
4	Vstupenka .....	103
4.1	Vazby .....	103
5	Zaměstnanec .....	103
5.1	Vazby .....	103
6	Zdravotní prohlídka .....	104
6.1	Vazby .....	104
7	Zvíře .....	104
7.1	Vazby .....	104
8	Zákazník .....	104
8.1	Vazby .....	105
Model architektury .....		106
1	Play Framework .....	106
1.1	Vazby .....	106
2	Animal .....	106
2.1	Vazby .....	106
3	Food .....	107
3.1	Vazby .....	107
4	GUI .....	107
4.1	Vazby .....	107
5	Staff .....	107
5.1	Vazby .....	107
Diagram balíčků .....		108
Diagram návrhových tříd .....		109
1	Animal .....	109
1.1	Vazby .....	109
2	AnimalDAO .....	109
2.1	Vazby .....	109
3	AnimalManager .....	110
4	DBConnector .....	110
4.1	Vazby .....	110
Model komunikace .....		111
1	Adopce/sponzorování .....	111
2	Nahlášení dovolené .....	112
3	Nahlášení nemoci .....	113
4	Nastavení nové směny .....	114

5	Přidat do košíku .....	115
6	Create new staff.....	116
7	Přidat zvíře do databáze .....	117
8	Přidání/upravení/vyhledání akce .....	118
9	Přihlášení do systému .....	119
10	Upravení zaměstnance.....	120
11	Upravit zvíře v databázi.....	121
12	Zaregistrovat se.....	122
13	Zobrazit nákupní košík .....	123
14	Zobrazit zvířata/vyhledat zvíře.....	124
15	Zobrazit/Vyhledat zboží .....	125
16	Zobrazit/vyhledat akce a nastavit autoodesílání .....	126
Databázový model.....		127
1	Krmivo.....	127
1.1	Atributy.....	127
1.2	Klíče .....	128
1.3	Vazby .....	128
2	Role .....	128
2.1	Atributy.....	128
2.2	Klíče .....	128
2.3	Vazby .....	128
3	Směna .....	129
3.1	Atributy.....	129
3.2	Klíče .....	129
3.3	Vazby .....	129
4	Vstupenka .....	129
4.1	Atributy.....	129
4.2	Klíče .....	130
4.3	Vazby .....	130
5	Zaměstnanec.....	130
5.1	Atributy.....	130
5.2	Klíče .....	131
5.3	Vazby .....	131
6	Zdravotní prohlídka.....	131
6.1	Atributy.....	131
6.2	Klíče .....	132

6.3	Vazby .....	132
7	Zvíře .....	132
7.1	Atributy.....	132
7.2	Klíče .....	133
7.3	Vazby .....	133
7.4	Zákazník .....	133
7.4.1	Atributy.....	133
7.4.2	Klíče .....	134
7.4.3	Vazby .....	134
	Model nasazení .....	135
1	ClientPC : WindowsPC.....	135
1.1	Konfigurace.....	135
2	Google Chrome/Mozilla Firefox .....	135
2.1	Konfigurace.....	135
3	WebServer : WindowsServer(WindowsPC) .....	135
3.1	Konfigurace.....	135
4	Apache Server : Apache HTTP server s play frameworkem 2.2.1 .....	135
4.1	Konfigurace.....	135
5	Apache Server : Apache HTTP server s play frameworkem 2.2.1 .....	136
5.1	Konfigurace.....	136
6	Firewall : Windows firewall .....	137
6.1	Konfigurace.....	137
7	Microsoft Windows Server 2012.....	137
7.1	Konfigurace.....	137
8	Dell PowerEdge 6650 .....	137
8.1	Konfigurace.....	137
	Zpráva o implementaci.....	138
	Uživatelský manuál ISYZ .....	140
1	Práce s databází zaměstnanců .....	140
1.1	Přidání zaměstnance do databáze .....	140
1.2	Upravení záznamu zaměstnance .....	140
1.3	Vyhledávání mezi zaměstnanci.....	140
1.4	Odstranění záznamu o zaměstnanci.....	140
2	Práce s databází zvířat.....	141
2.1	Přidání zvířete do databáze .....	141
2.2	Upravení záznamu zvířete .....	141

2.3	Vyhledávání mezi zvířaty .....	141
2.4	Odstranění záznamu o zvířeti .....	142
3	Práce s databází krmiva .....	142
3.1	Přidání krmiva do databáze .....	142
3.2	Upravení záznamu krmiva .....	142
3.3	Vyhledávání v databázi krmiva .....	142
3.4	Odstranění záznamu krmiva .....	143
	Individuální zhodnocení práce na projektu .....	144
1	Lenka Houdková.....	144
2	Eliška Roubalová .....	144
3	Petr Beránek .....	144
4	Pavel Štíbal .....	144
5	Jan Linka.....	145
6	Výkaz práce .....	146
6.1	Petr Beránek .....	146
6.2	Lenka Houdková .....	146
6.3	Jan Linka .....	146
6.4	Eliška Roubalová .....	146
6.5	Pavel Štíbal .....	146
7	Celkem odpracováno hodin ke 4. iteraci.....	146
8	Čas strávený na projektu celkem .....	146

---

## VIZE PROJEKTU

### 1 CÍL PROJEKTU

Cílem našeho projektu je vytvořit komplexní software pro správu menší zoologické zahrady. V současné době má ZOO s ohledem na svou velikost příliš složitou administraci, která ztěžuje komunikaci mezi jednotlivými odděleními. Náš systém tato oddělení propojí a zefektivní spolupráci mezi nimi. Mimo jiné také centralizuje a digitalizuje správu financí, čímž pomůže řídit interní procesy zahrady. Zároveň systém rozšíří služby pro návštěvníky zoo a umožní snazší komunikaci s veřejností. To přinese nové možnosti propagace zoologické zahrady.

## 2 ZAINTERESOVANÉ INSTITUCE A OSOBY

### 2.1 ZADAVATEL A DODAVATEL

Zákazníkem i zadavatelem je zoologická zahrada Dřímov a. s., která nás oslovila přes níže uvedené zaměstnance. Ti nám poskytují potřebné informace a zároveň dohlíží na vývoj projektu.

<i>Vedoucí skupiny</i>	<b>Nikola Hrubá</b>
<i>Odborník z IT oddělení</i>	<b>Bc. Martin Nováček</b>
<i>Odborník na chod ZOO</i>	<b>Ladislav Camrda</b>
<i>Odborník z finančního oddělení</i>	<b>Mgr. Petra Sirotková</b>
<i>Dohlížecí osoba</i>	<b>Lenka Hrubá</b>

Za dodavatele:

<i>Vedoucí projektu</i>	<b>Lenka Houdková</b>
<i>Analýza projektu</i>	<b>Jan Linka</b>
<i>Testování projektu</i>	<b>Pavel Štíbal</b>
<i>Implementace projektu</i>	<b>Petr Beránek</b>
<i>Dokumentace k projektu</i>	<b>Eliška Roubalová</b>

### 2.2 UŽIVATELSKÉ SYSTÉMY

Uživatelé systémů jsou zaměstnanci zoologické zahrady Dřímov i její návštěvníci. Uživatele můžeme rozdělit do pěti skupin:

1. *Finance a správa zoo*
2. *Správa systémů*
3. *Vedoucí oddělení*
4. *Zaměstnanci*
5. *Návštěvníci*

Do skupiny **Finance a správa zoo** patří vedoucí celé zoologické zahrady, asistentka vedoucího a finanční oddělení. Tito uživatelé mají oprávnění spravovat finance a celý chod zoologické zahrady, na který zároveň i dohlíží. Mají nejvyšší oprávnění k přístupu.

Ve skupině **Správa systémů** můžeme nalézt pouze IT oddělení, které se stará o správný chod aplikace. Jako jediní mají oprávnění i ke změnám v aplikaci.

Do kategorie **Zaměstnanci** patří všichni pracovníci zoologické zahrady, kteří nebyli uvedeni výše a nejsou vedoucí oddělení. Zaměstnanci se pouze mohou podívat na své směny, a co mají udělat. Výjimku mají pečovatelé. Ti do systému musí zadat, kolik spotřebovali krmiva a dalších zdrojů. Když množství krmiva klesne pod určitou hranici, systém ohlásí tuto informaci skupině Finance a správa zoo (finančnímu oddělení), které krmivo objedná.

**Vedoucí oddělení** mohou navíc upravovat směny jejich zaměstnanců a jinak mají stejné kompetence jako zaměstnanci.

**Návštěvníci** nemají přístup k systému, který je určen pouze pro zaměstnance, ale mají přístup do svého rozhraní, kde mohou nakupovat vstupenky, adoptovat si zvíře nebo zjišťovat nejnovější informace o dění v zoo.



### 3 SOUČASNÝ STAV

Všechna oddělení zoo sice mají vysokou výkonnost, prakticky vůbec spolu ale nespolupracují. Informace o směnách zaměstnanců se vyvěšují každý týden na nástěnce a jejich případné změny se musí složitě domlouvat s několika odděleními. Někdy se stane, že dva zaměstnanci mají tentýž úkol.

Také kontrola množství krmiva a dalších potřebných věcí probíhá nekoordinovaně. Zoo má dohodnuté pravidelné dodávky nejvíce spotřebovávaného krmiva a zaměstnanci občas hlásí na oddělení, co by bylo třeba přiojednat. Tam se vytvoří seznam, který posléze projednává finanční oddělení a až poté opravdu objednává potřebné.

Pravidelné kontroly zvířat jsou zapisovány do šanonů na veterinárním oddělení, spadajícím pod zaměstnanecké oddělení. Kontroly financí probíhají na všech odděleních zvlášť a výsledky se posílají o úroveň výše, kde se systém opakuje.

Komunikace se zákazníky probíhá pouze přes webové stránky zoologické zahrady, kam se jednou za měsíc nahraje seznam připravovaných akcí. Adopce zvířat pak probíhá pomocí žádosti na PR oddělení zoo, které ji postoupí výše. Každá žádost musí být zvlášť schválena a zapsána. Pak se opět spojí PR s návštěvníkem a řeší s ním trvalý příkaz na účet zoo. Přitom každý krok musí projednávat s finančním oddělením. Nákup vstupenek probíhá na pokladnách zoo u vstupu.

#### 3.1 NEVÝHODY STÁVAJÍCÍHO SYSTÉMU

1. Nespolupráce jednotlivých oddělení.
2. Nedostupnost a obtížná tvorba rozvrhu směn.
3. Nekoordinovaný nákup krmiva a dalšího materiálu.
4. Neexistence systému upozorňování na potřebu veterinárních prohlídek a očkování.
5. Zbytečně zdlouhavá a komplikovaná revize financí.
6. Příliš složitý proces adopce zvířat a vysoké měsíční příspěvky.
7. Nevyužívání věrnostních programů kvůli zbytečné obsazenosti pokladen.
8. Nedostatečná propagace akcí zcela bez cílové skupiny.

### 4 ZÁKLADNÍ FUNKČNÍ POŽADAVKY

#### 4.1 PRO ZAMĚSTNANCE

##### 4.1.1 DATABÁZE KRMIVA

Databáze obsahující informace o všech druzích krmiv a jejich zbývajícím množství. Možnost nastavit minimální mez. Pokud množství krmiva klesne pod tuto hranici, příslušným osobám je zaslána zpráva, co je třeba doplnit.

##### 4.1.2 DOKOUPENÍ KRMIVA

Jednoduchý a rychlý způsob, jak objednat chybějící krmivo u předem nastavených obchodů / producentů. Možnost přidávat a ubírat dodavatele nebo si mezi nimi vybírat.

#### 4.1.3 DATABÁZE ZVÍŘAT

Databáze obsahující všechna zvířata s informacemi o nich, o jejich zdravotním stavu, kdy měla naposledy zdravotní prohlídku. Dále informace o jejich stravě, popřípadě zda vyžadují nějakou zvláštní stravu (v případě diety, nemoci, etc.)

#### 4.1.4 SEZNAM ZAMĚSTNANCŮ

Databáze všech zaměstnanců zoo s důležitými informacemi. Možnost nastavit, které informace jsou viditelné podle oprávnění. Možno přidávat / odebírat / editovat informace.

#### 4.1.5 INFORMACE O SMĚNÁCH ZAMĚSTNANCŮ

Kdo, kdy, kde a co má dělat. Informace mohou být viditelné všem zaměstnancům, nebo pouze těm, kterých se týkají.

#### 4.1.6 VZKAZOVNÍK PRO ZAMĚSTNANCE

Možnost pro zaměstnance zanechat vzkaz (pro všechny zaměstnance nebo soukromý).

#### 4.1.7 SPRÁVA FINANCÍ ZOO

Možnost zadávat příjmy a výdaje zoo. Synchronizace s objednáváním krmiva. Výpočet mezd na základě směn.

### 4.2 PRO ZÁKAZNÍKY / NÁVŠTĚVNÍKY

#### 4.2.1 PROPAGACE ZOO

Zasílání automatických zpráv upozorňujících na akce, které se mají konat v zoo.

#### 4.2.2 KALENDÁŘ AKCÍ POŘÁDANÝCH ZOO

Seznam všech akcí, které se budou v zoo pořádat. Kdy to bude, co to bude, zda je nějaký příplatek (dražší vstupné v době akce). Rozdělení akcí na periodické (viz. krmení tučňáků), jednorázové (viz. oslava narozenin zvířete) a dočasné.

#### 4.2.3 ONLINE NÁKUP / REZERVACE VSTUPENEK

Možnost zakoupit vstupenky přímo po internetu nebo rezervovat (vyzvednou se potom v zoo). Možnost zakoupit různé druhy vstupného (normální, dětské, studentské, rodin, ZTP/P).

#### 4.2.4 E-SHOP

Možnost zakoupit dárkové a upomínkové předměty přes internet.

#### 4.2.5 INFORMACE O ZVÍŘATECH

Informace o zvířatech, které by mohly lidi zajímat, i o tom, kdo zvíře sponzoruje („adopce“).

#### 4.2.6 SPONZOROVÁNÍ ZVÍŘAT

Možnost zaslat sponzorský dar celé zoo, nebo nějakému konkrétnímu zvířeti („adopce“). Sponzoři budou mít určité bonusy (zlevněné vstupné...).

#### 4.2.7 VZKAZOVNÍK PRO ZÁKAZNÍKY/NÁVŠTĚVNÍKY

Možnost pro návštěvníky, aby vyjádřili co se jim ne/líbilo při akci, popřípadě co by změnili / přidali.

## 5 OBECNÉ NEFUNKČNÍ POŽADAVKY

Systém bude vytvořen jako serverová aplikace, která bude napsána v jazyce Java. Uživatelé budou moci přistupovat k aplikaci pomocí prohlížečů podporujících webové standardy. K přístupu do interní části systému bude využit stávající hardware a prohlížeč Mozilla Firefox ESR.

Kód aplikace zůstává majetkem dodavatele, ale bude vydán zadavateli pod licencí GNU GPLv3.

## 6 SWOT ANALÝZA PROJEKTU

<b>Silné stránky</b> Sjednocení všech systémů Lepší organizace uvnitř Zjednodušení práce zaměstnanců Zlepšení zážitku pro návštěvníky	<b>Možnosti do budoucna</b> Rozšíření vytvořením aplikace pro návštěvníky
<b>Možné problémy</b> Komplexnost systému kladoucí velké nároky na implementaci	<b>Konkurence</b> Jiná řešení pro zoo (jako <a href="http://www.expsoft.com/zoo-software/">http://www.expsoft.com/zoo-software/</a> ) Kompletnější finanční systémy

## 7 ČASOVÝ HARMONOGRAM A FINANCE

Byznys analýza bude vypracována do 14. 10. 2013. Jejím obsahem bude zachycení obchodních procesů zoologické zahrady. Na jejím základě budou stanoveny první požadavky na dodávaný software. Které budou prodiskutovány na schůzce se zadavatelem 28. 10. 2013.

Podrobná analýza s konečnou představou o budoucí podobě software bude dokončena 4. 11. 2013. Pokud nebude mít zadavatel závažné výhrady proti podobě a funkčnosti systému začne vývoj vlastního softwaru.

První prototyp s omezenou funkcí pro představu zadavatele o prostředí softwaru bude k dispozici 11. 11. 2013. Bude sloužit převážně pro představu zadavatele a pro jeho případné připomínky.

Následně bude pokračovat vývoj a testování softwaru. Informační schůzky s přehledem o momentálním stavu softwaru budou probíhat vždy na začátku měsíce po bližší domluvě.

Nasazení první funkční verze do provozu je naplánováno na 1. 4. 2014. Následující měsíc se bude analyzovat funkčnost a budou se zjišťovat případné chyby a nedostatky, které budou neprodleně opraveny.

Finální verze by měla být nasazena 1. 5. 2014. Dále bude několikrát ročně probíhat údržba softwaru.

### 7.1 FINANCOVÁNÍ

Finanční odhad je pouze orientační.

- **Analýza** 40
- **Vývoj** 100
- **Testování** 20
- **Údržba** 2/rok

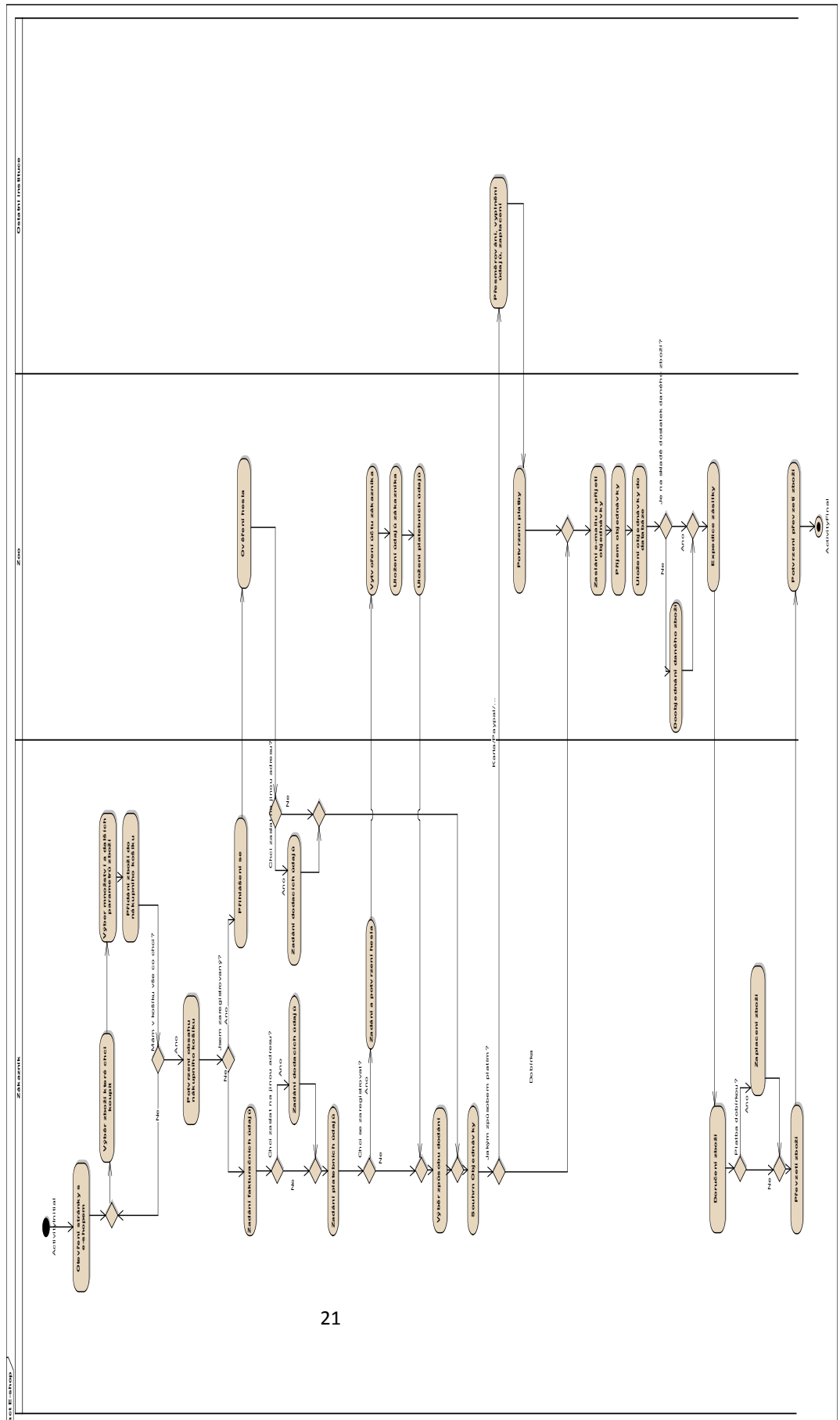
*Odhad je v tisících Kč.*

## 8 PŘÍNOS PROJEKTU

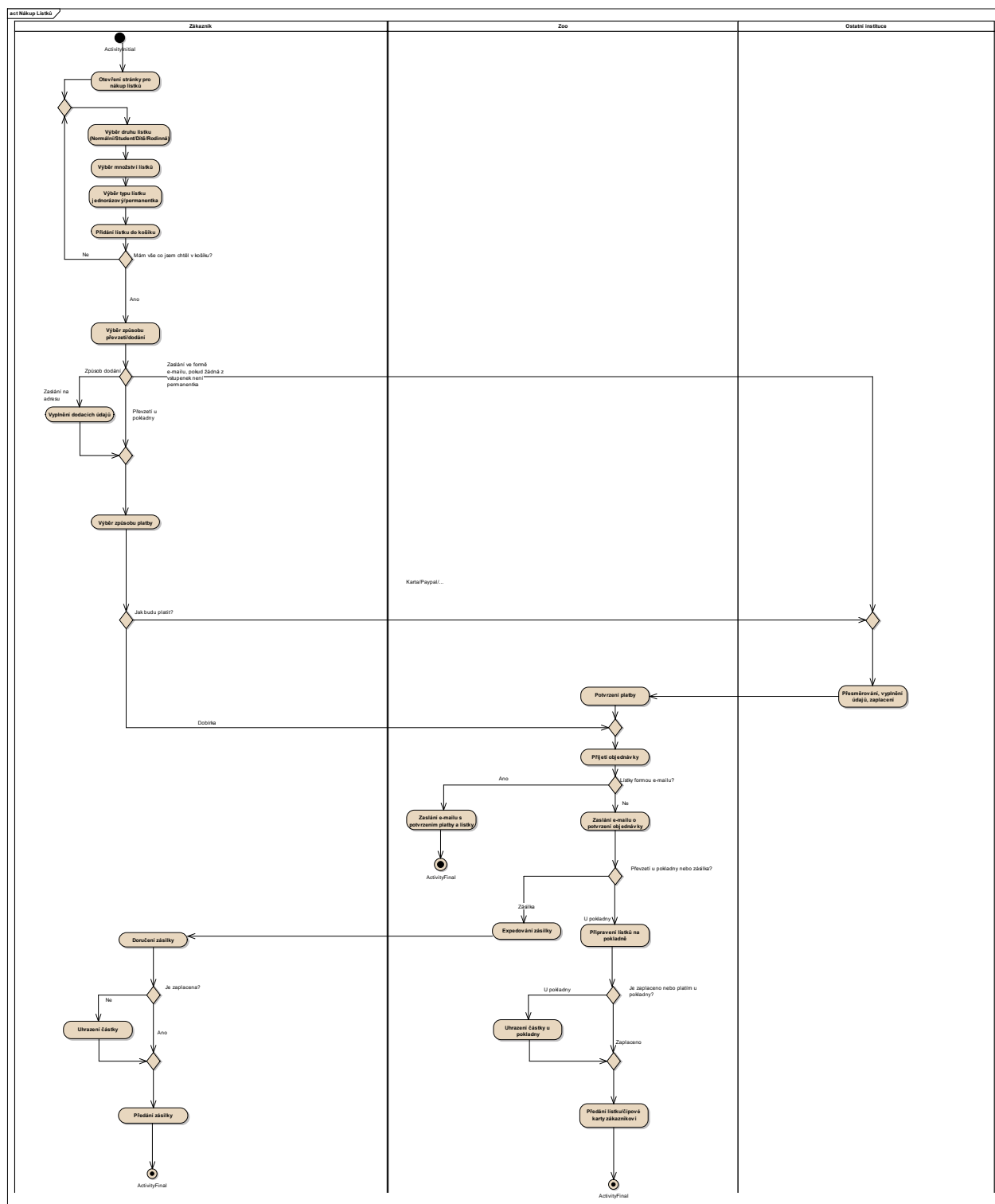
Přínosem navrhovaného projektu bude zejména centralizace správy financí a vytvoření digitalizovaného archivu informací, přístupného pomocí různých úrovní oprávnění. To umožní snazší přehled o dění v zoo, zjednoduší proces adopce a zpřístupní ho více zájemcům a sjednotí a zrychlí objednávky krmiva. Vedle toho se zefektivní

komunikace s návštěvníky a bude možné začít vytvářet komunitu pravidelných zákazníků i díky nákupu vstupenek přes internet.

## 1 E-SHOP

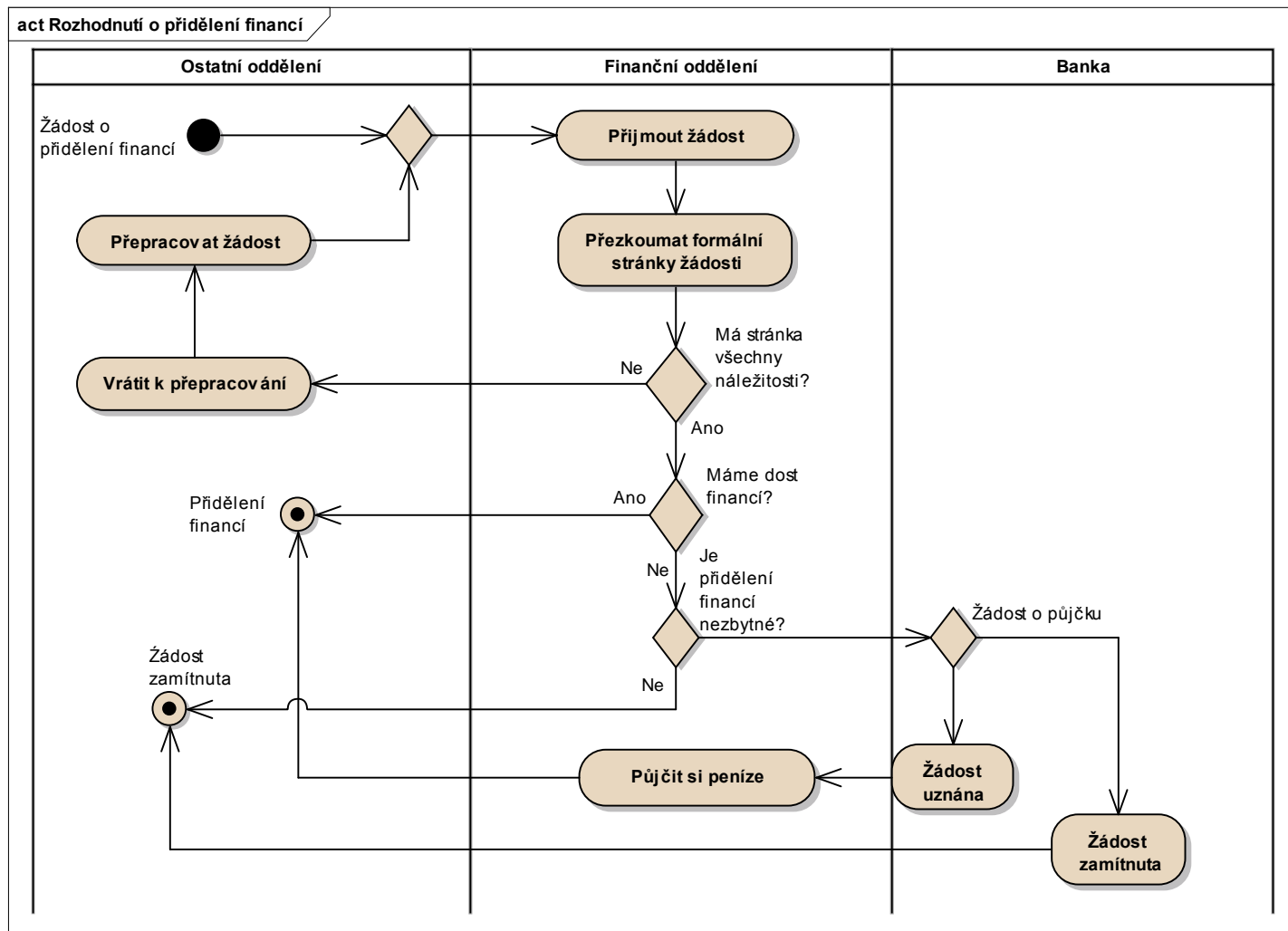


## 2 NÁKUP LÍSTKŮ

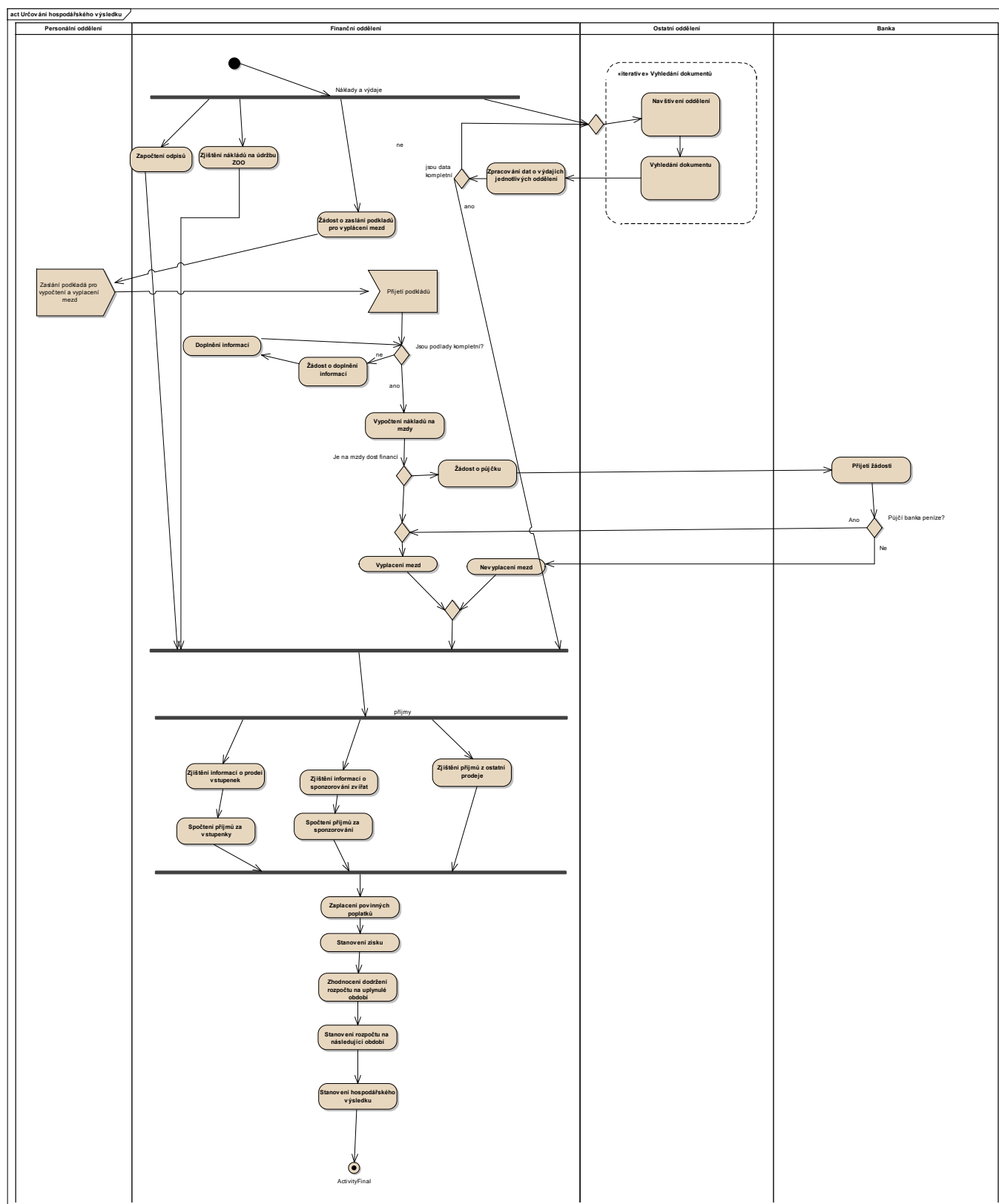


### 3 ROZHODNUTÍ O PŘIDĚLENÍ FINANČÍ

act Rozhodnutí o přidělení financí

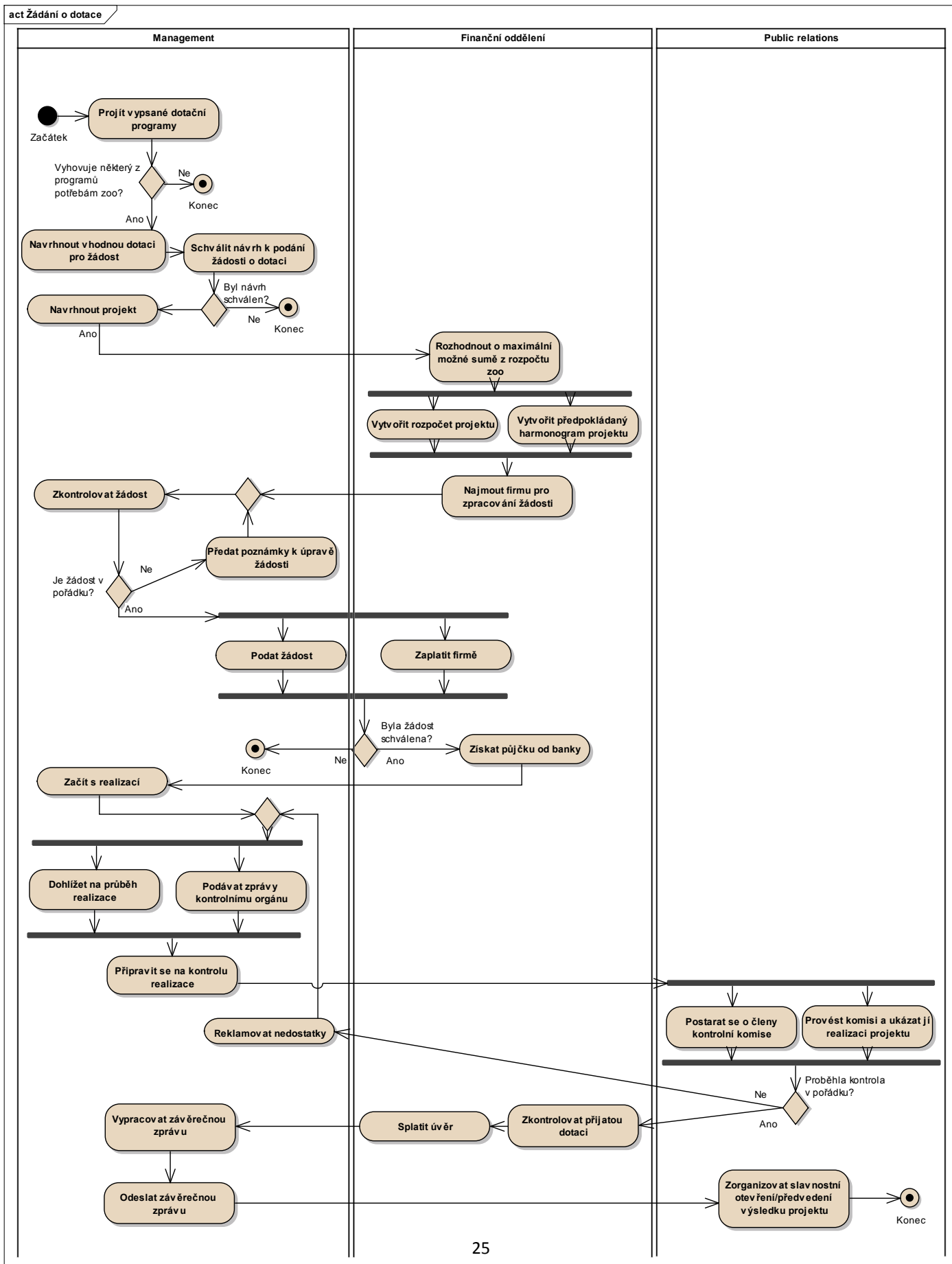


#### 4 URČOVÁNÍ HOSPODÁŘSKÉHO VÝSLEDKU

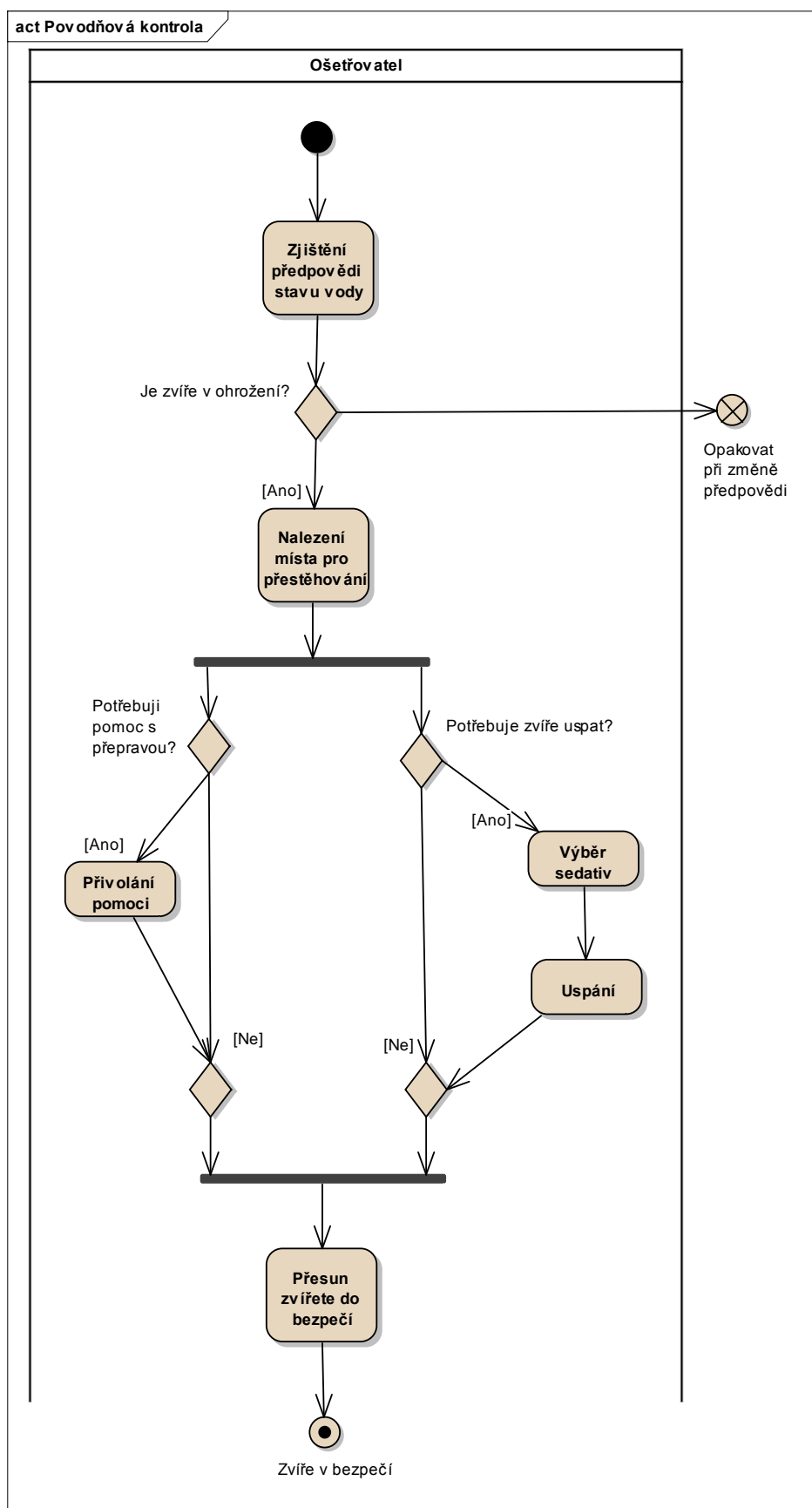




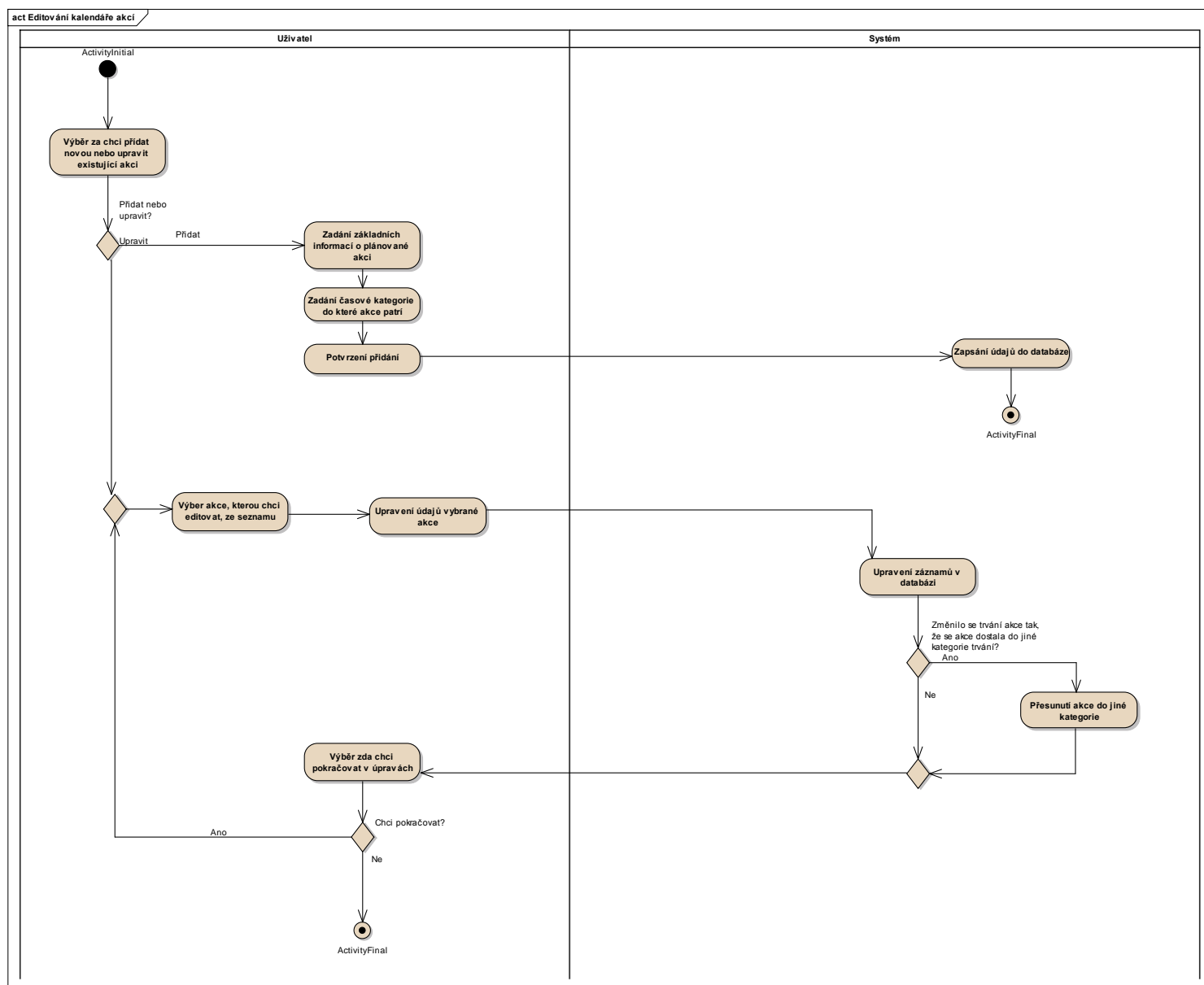
## 5 ŽÁDÁNÍ O DOTACE



## 6 POVODŇOVÁ KONTROLA

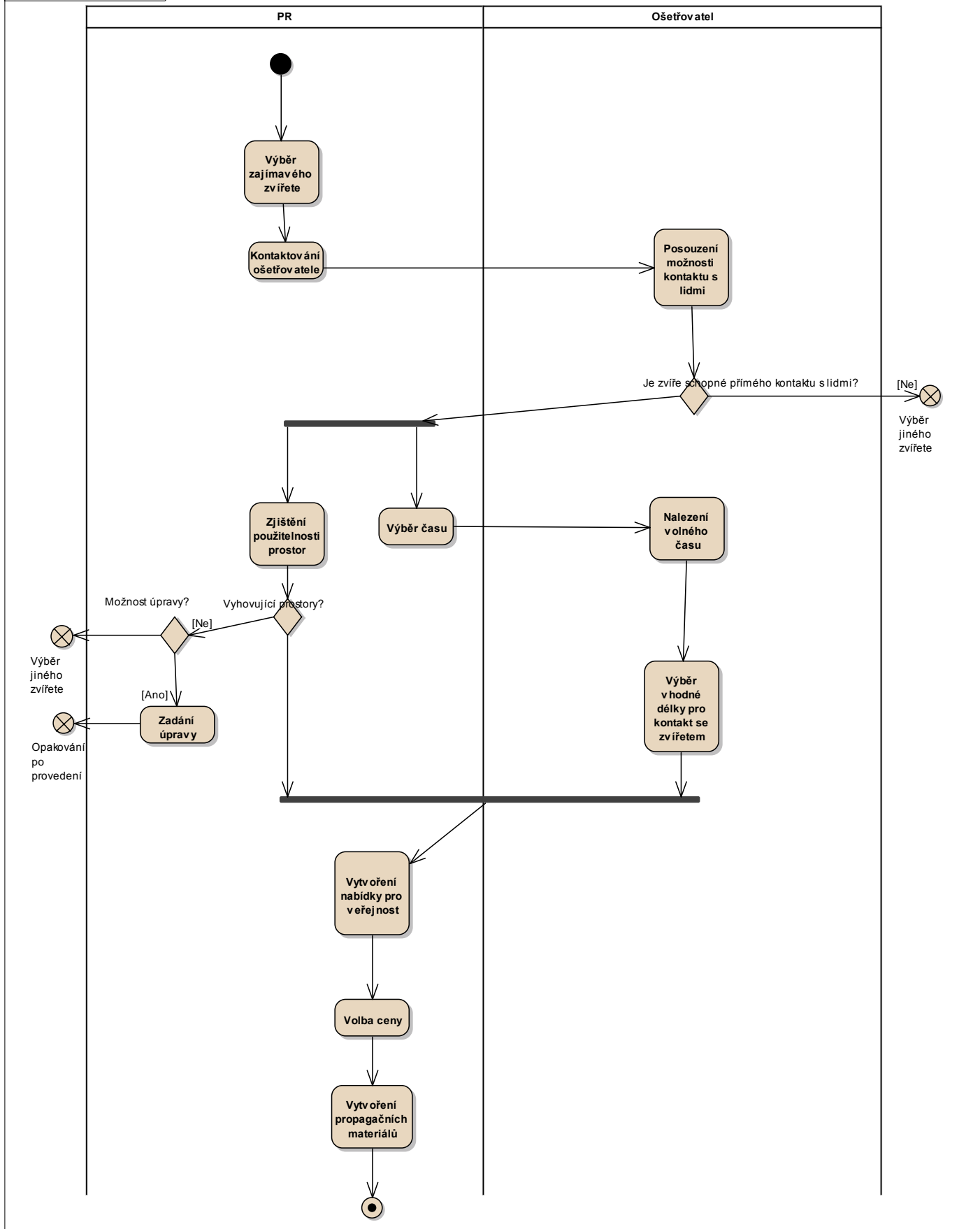


## 7 EDITOVÁNÍ KALENDÁŘE AKCÍ



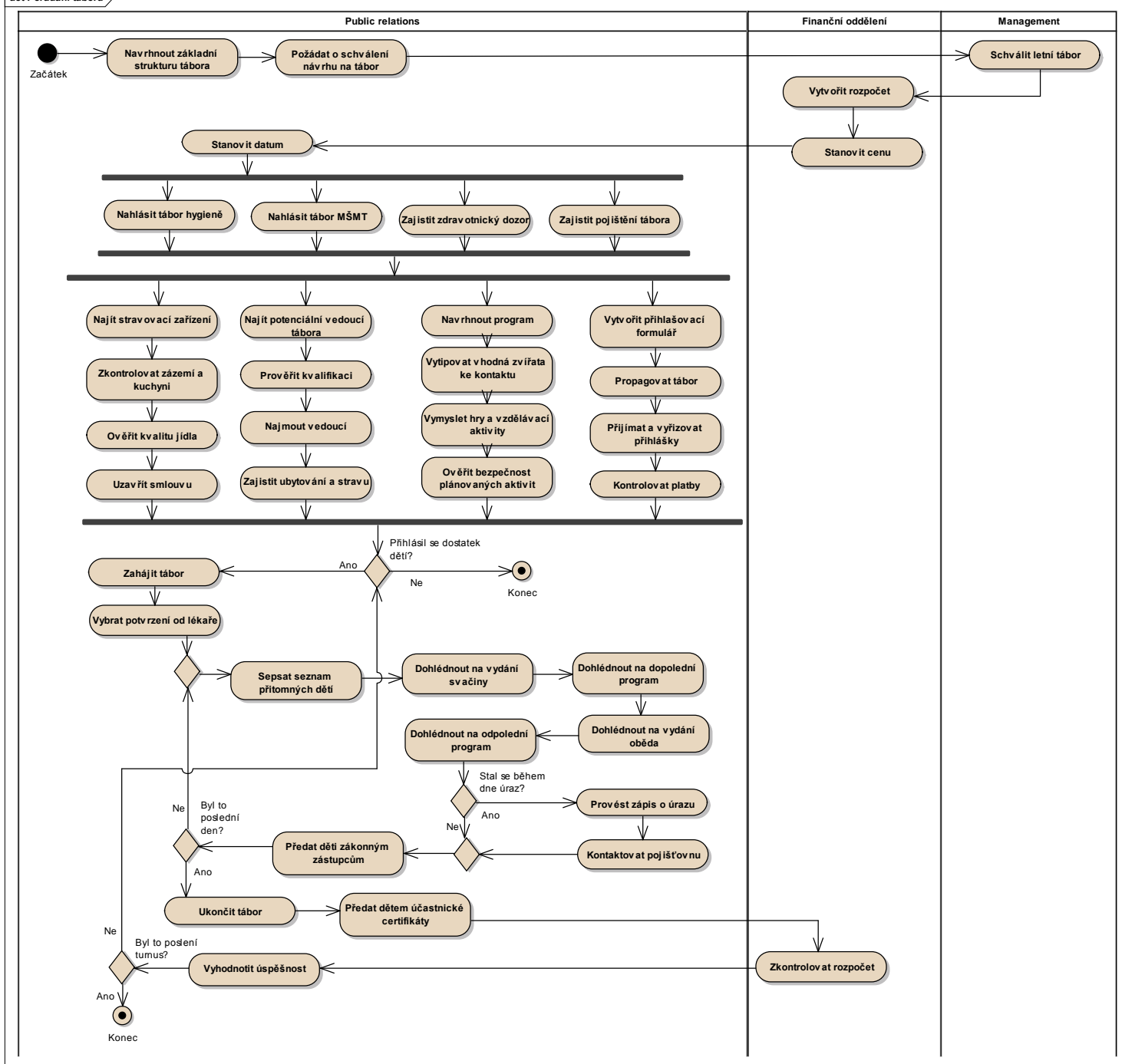
## 8 NABÍDKA FOCENÍ SE ZVÍŘATY

act Nabídka focení se zvířaty

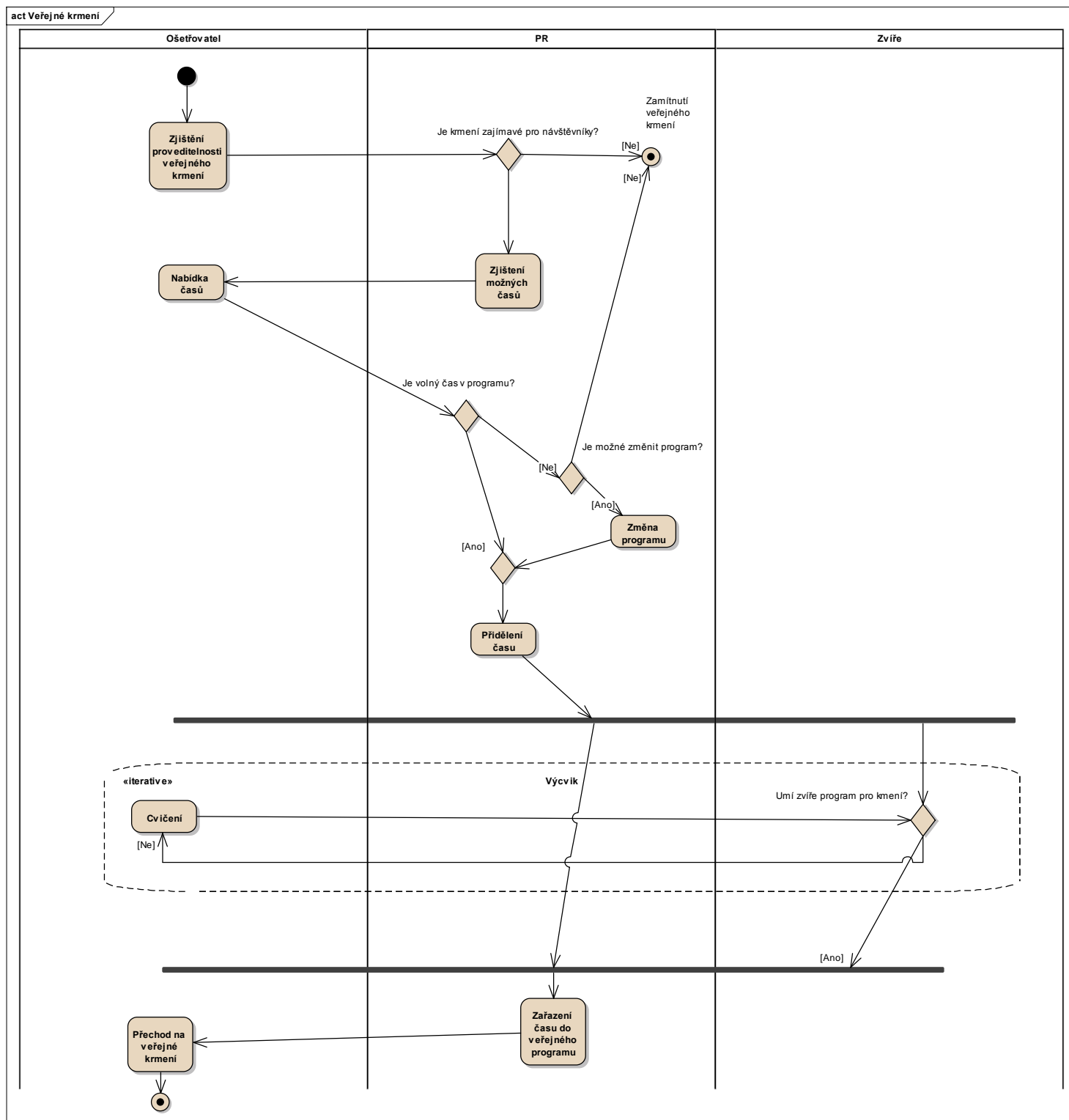


## 9 POŘÁDÁNÍ TÁBORŮ

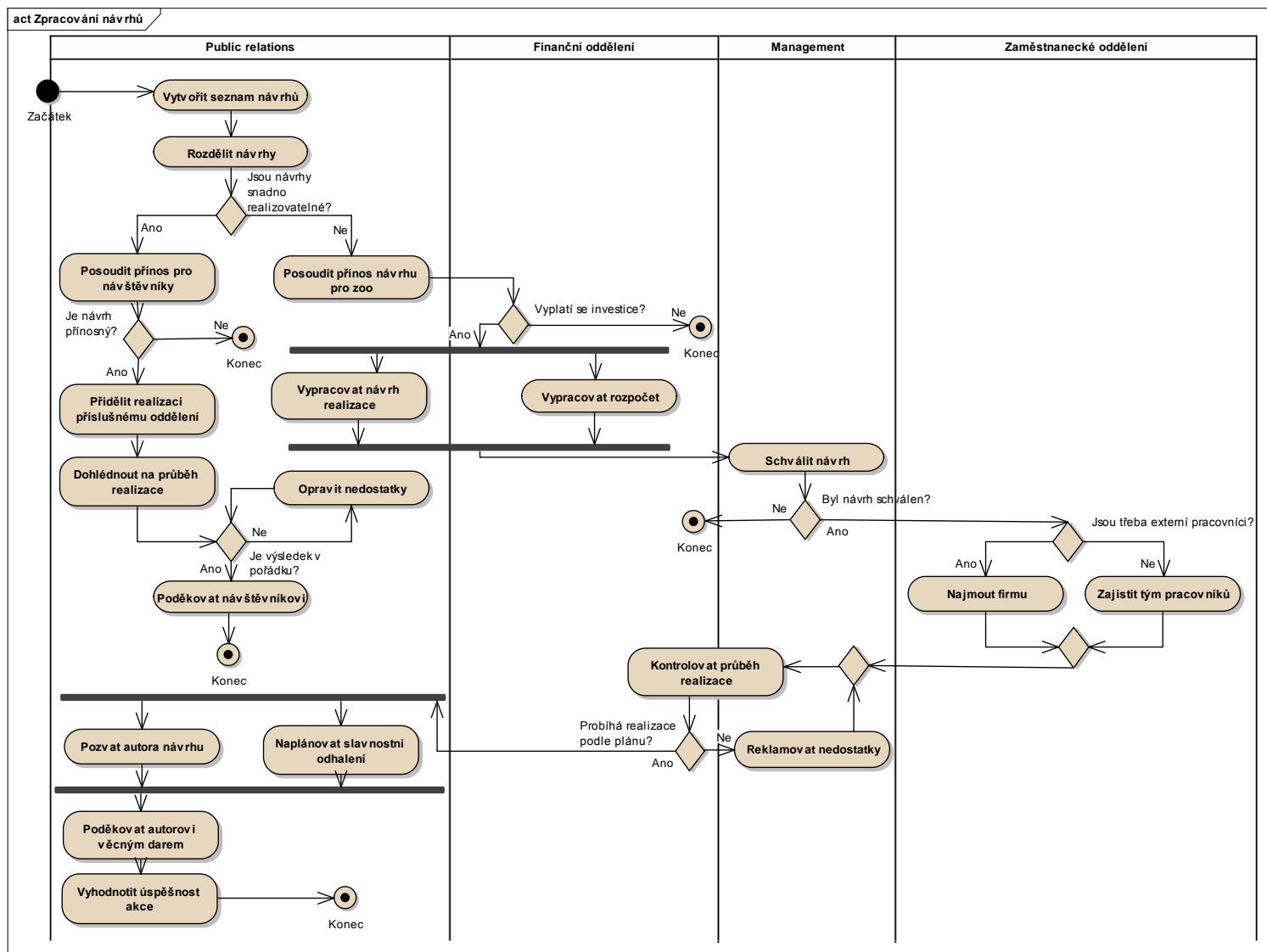
act Pořádání táborů



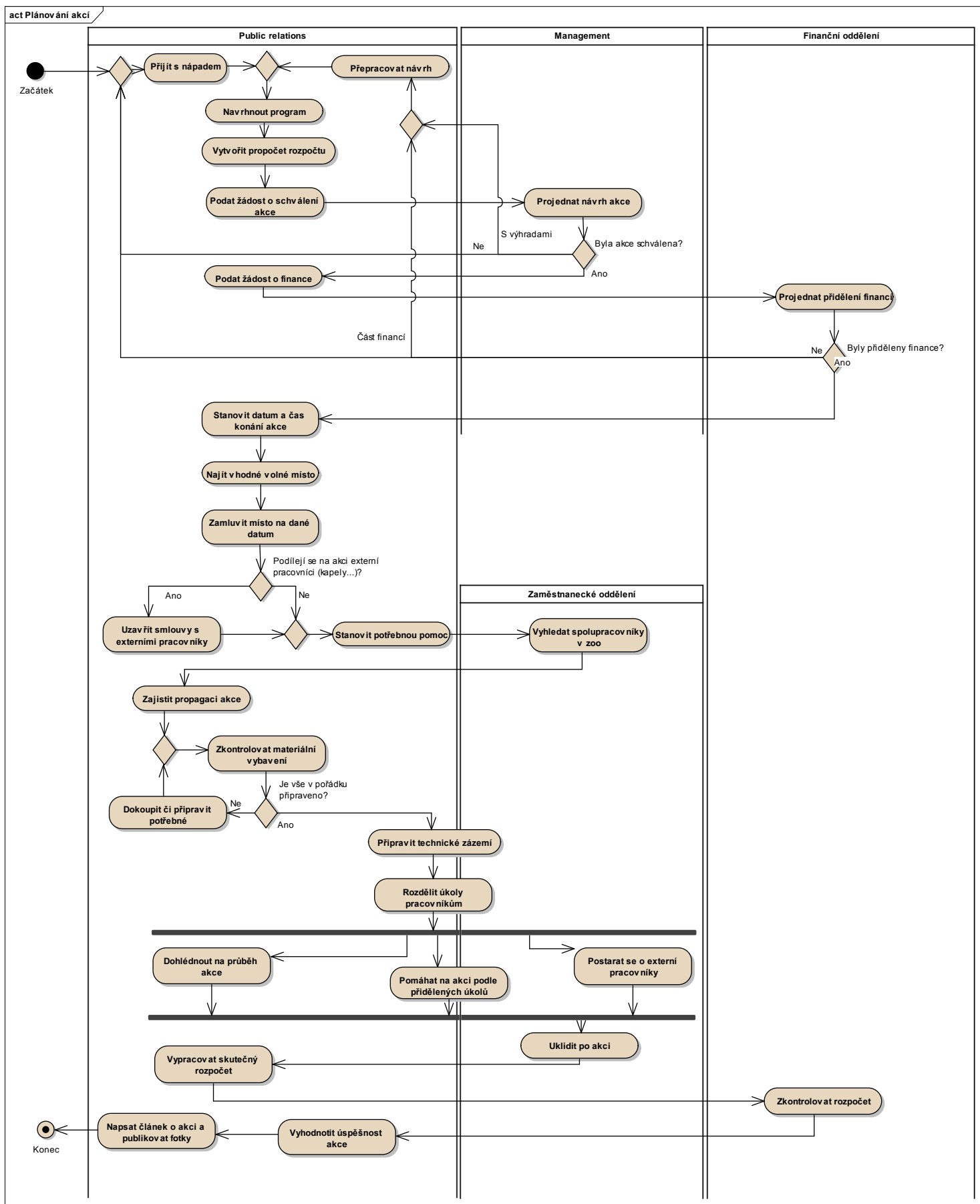
## 10 VEŘEJNÉ KRMENÍ



# 11 ZPRACOVÁNÍ NÁVRHŮ

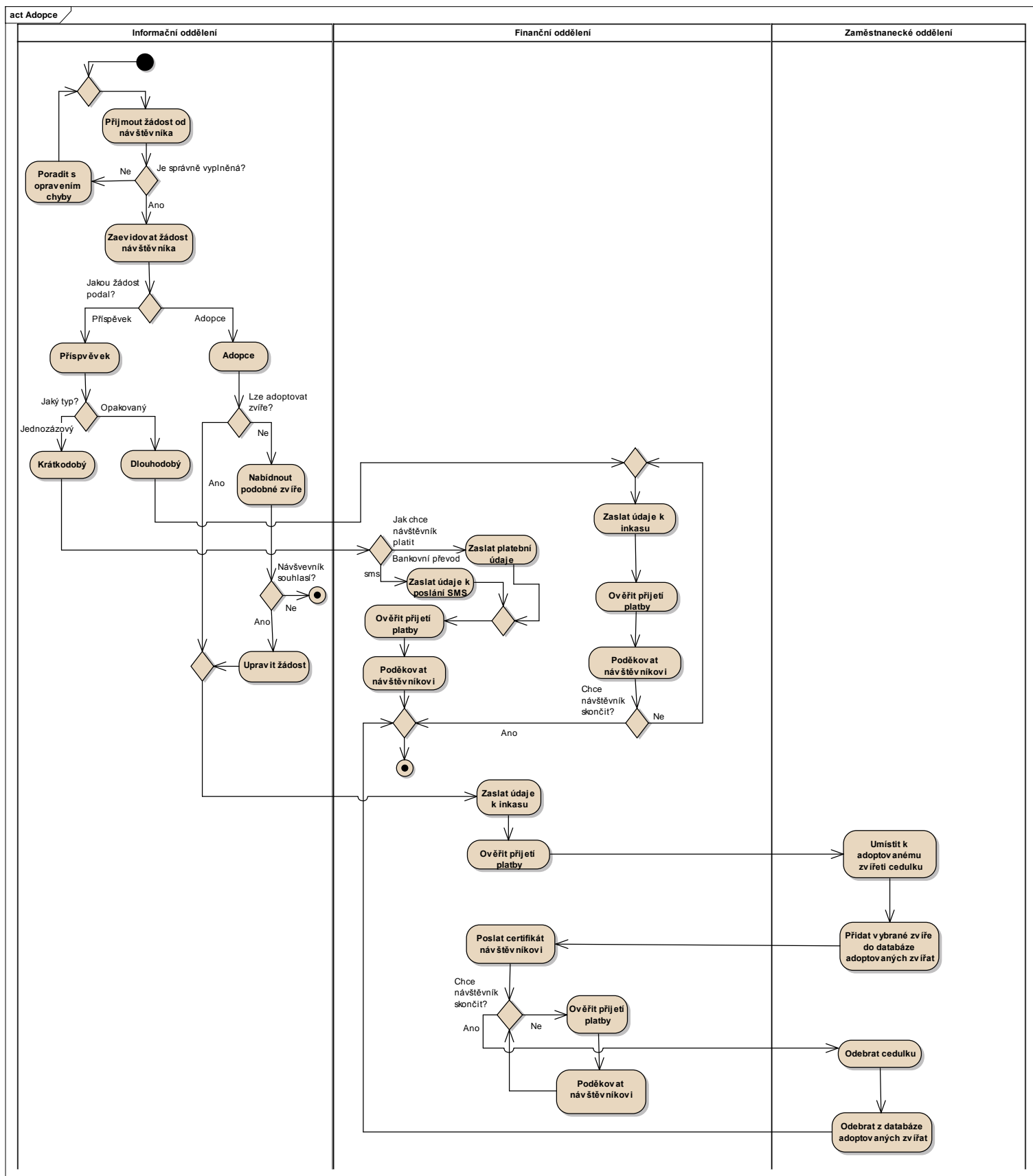


## 12 PLÁNOVÁNÍ AKCÍ

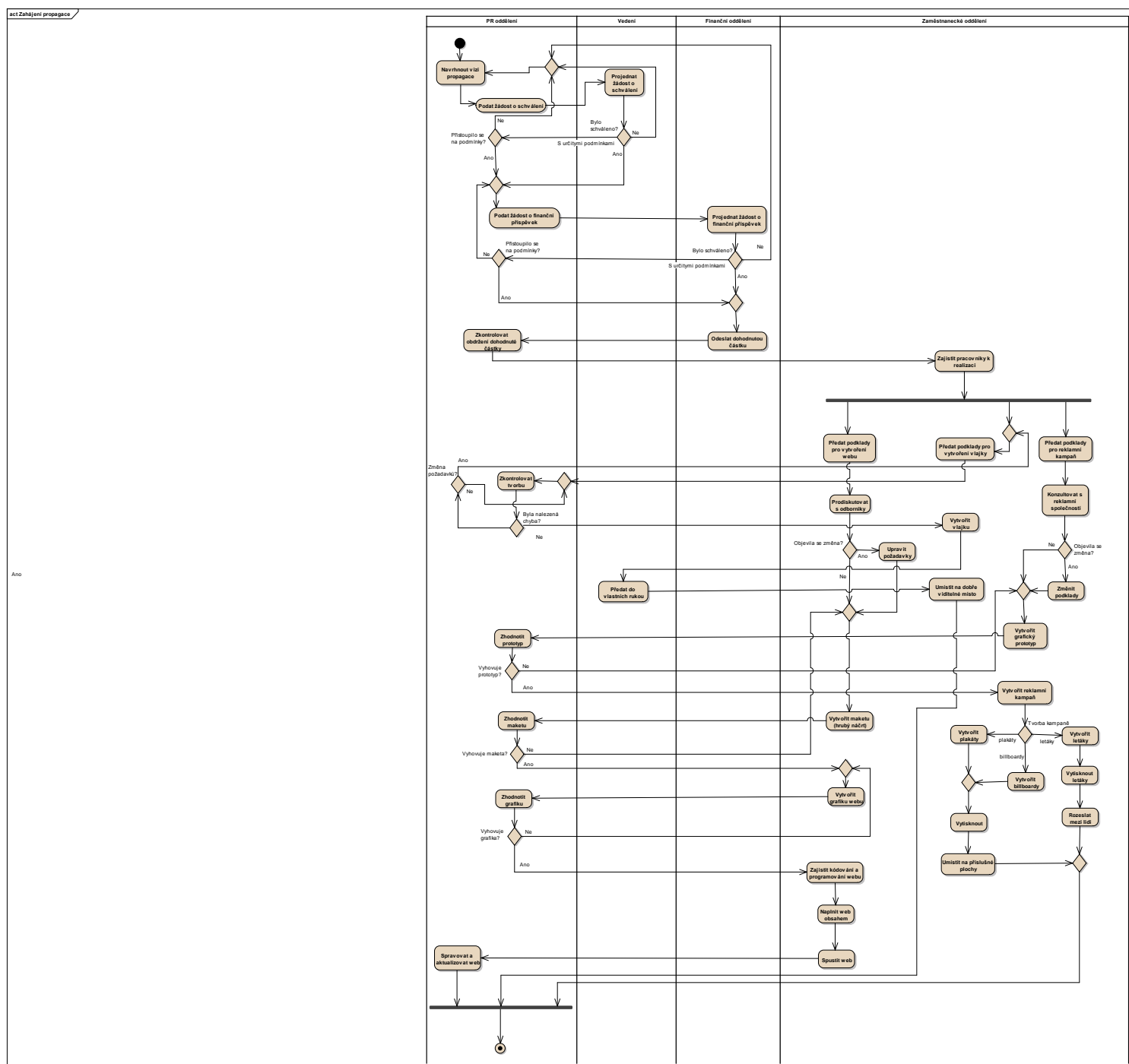




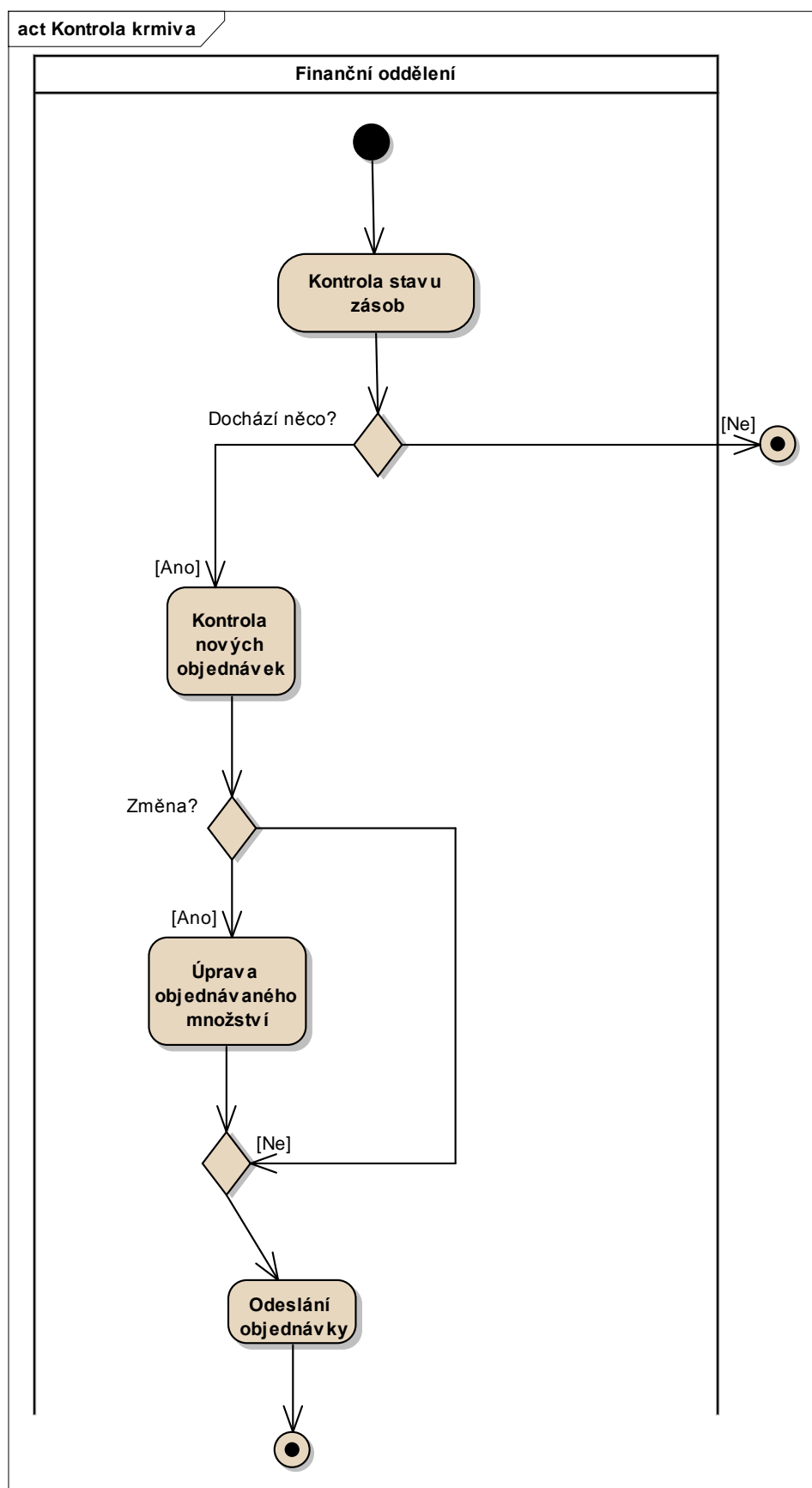
# 13 ADOPCE



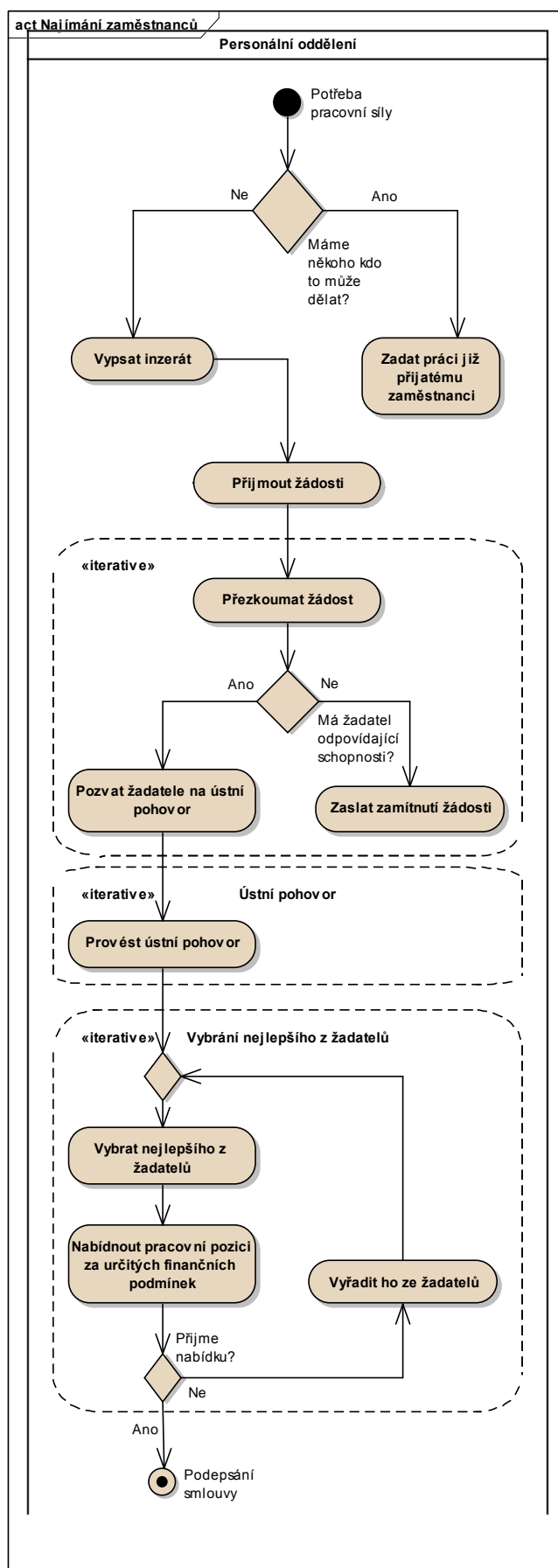
## 14 ZAHÁJENÍ PROPAGACE



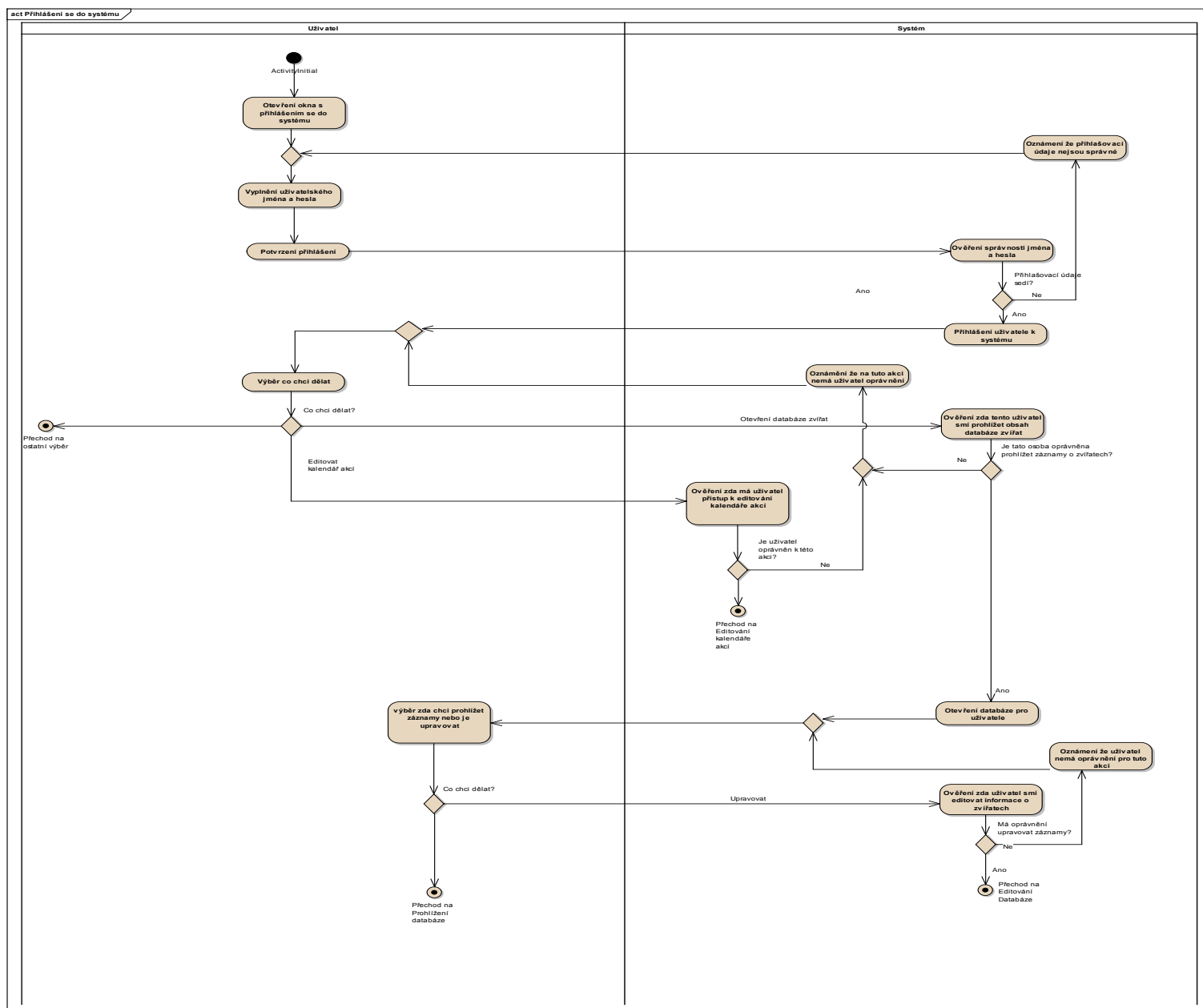
## 15 KONTROLA KRMIVA



## 16 NAJÍMÁNÍ ZAMĚSTNANCŮ

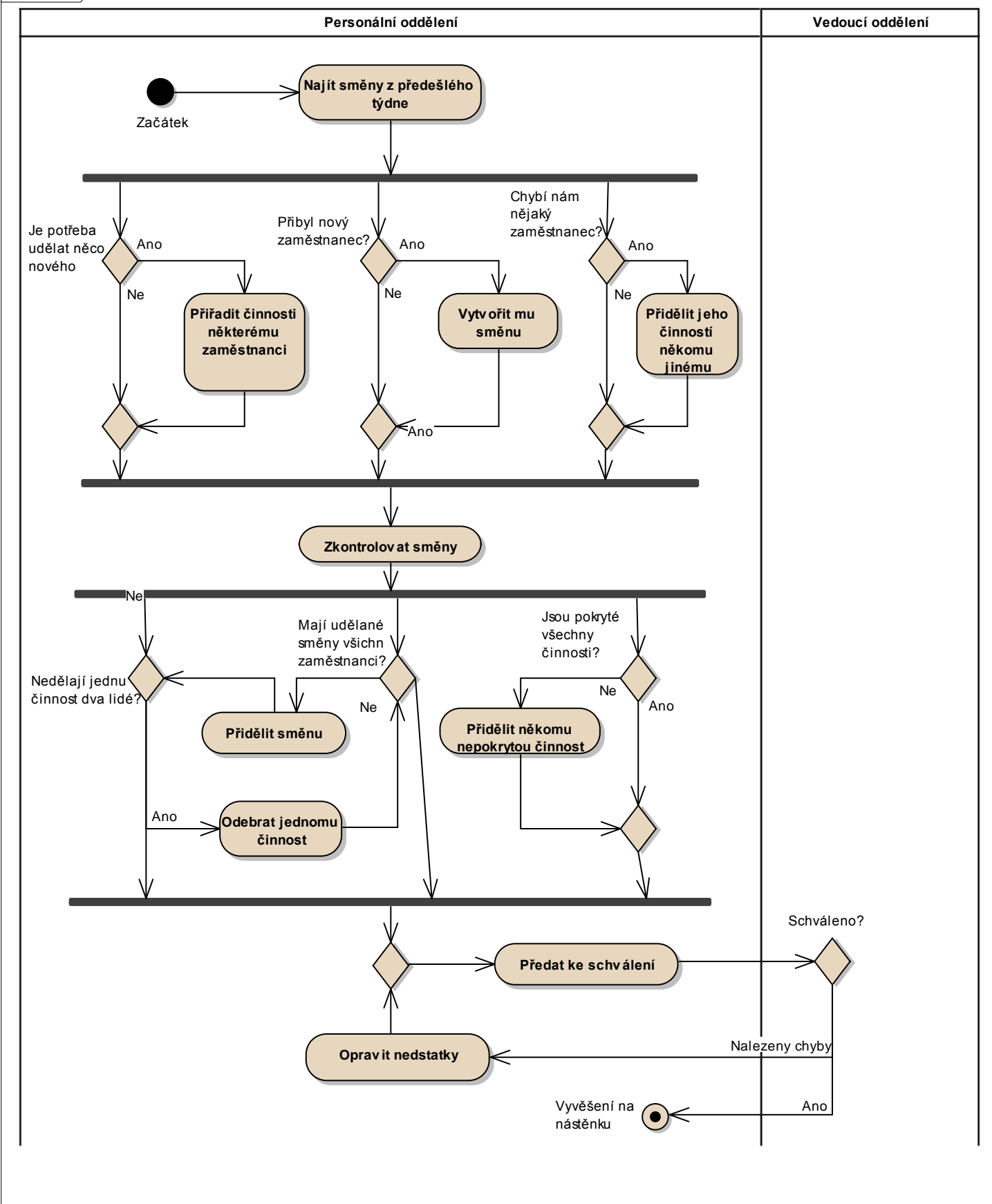


## 17 PŘIHLÁŠENÍ SE DO SYSTÉMU



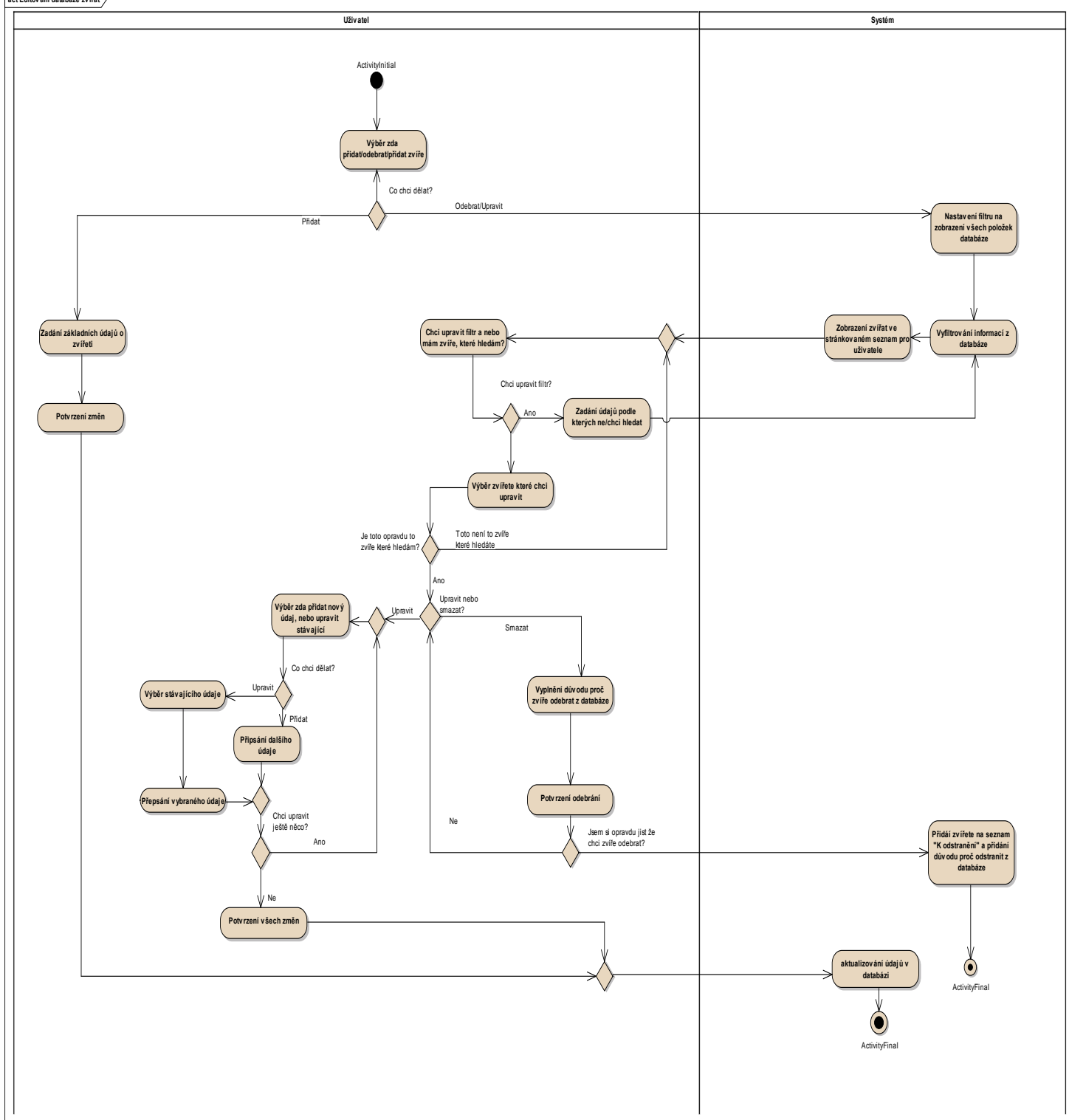
## 18 SMĚNY

act Směny

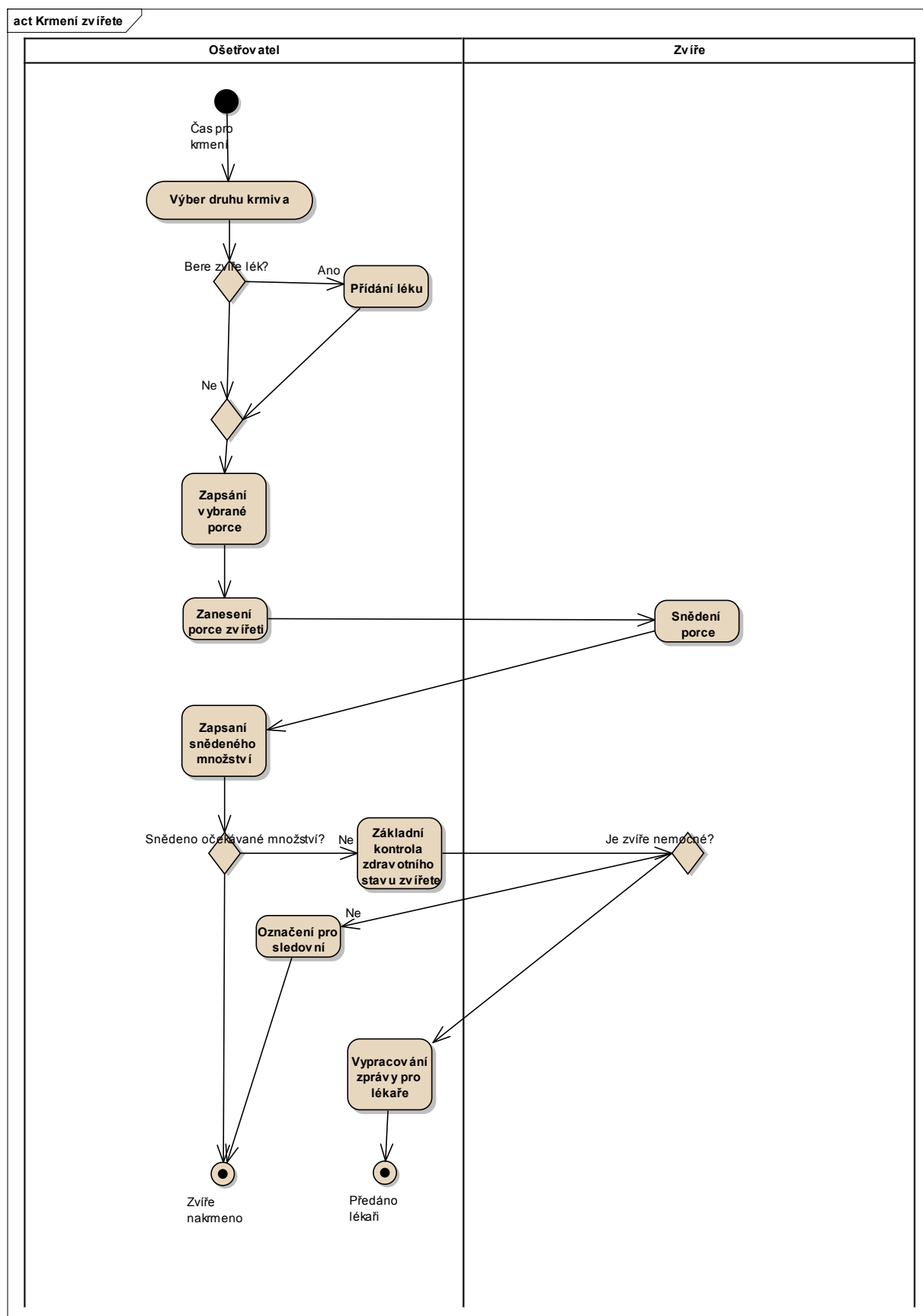


## 19 EDITOVÁNÍ DATABÁZE ZVÍŘAT

act Editování databáze zvířat

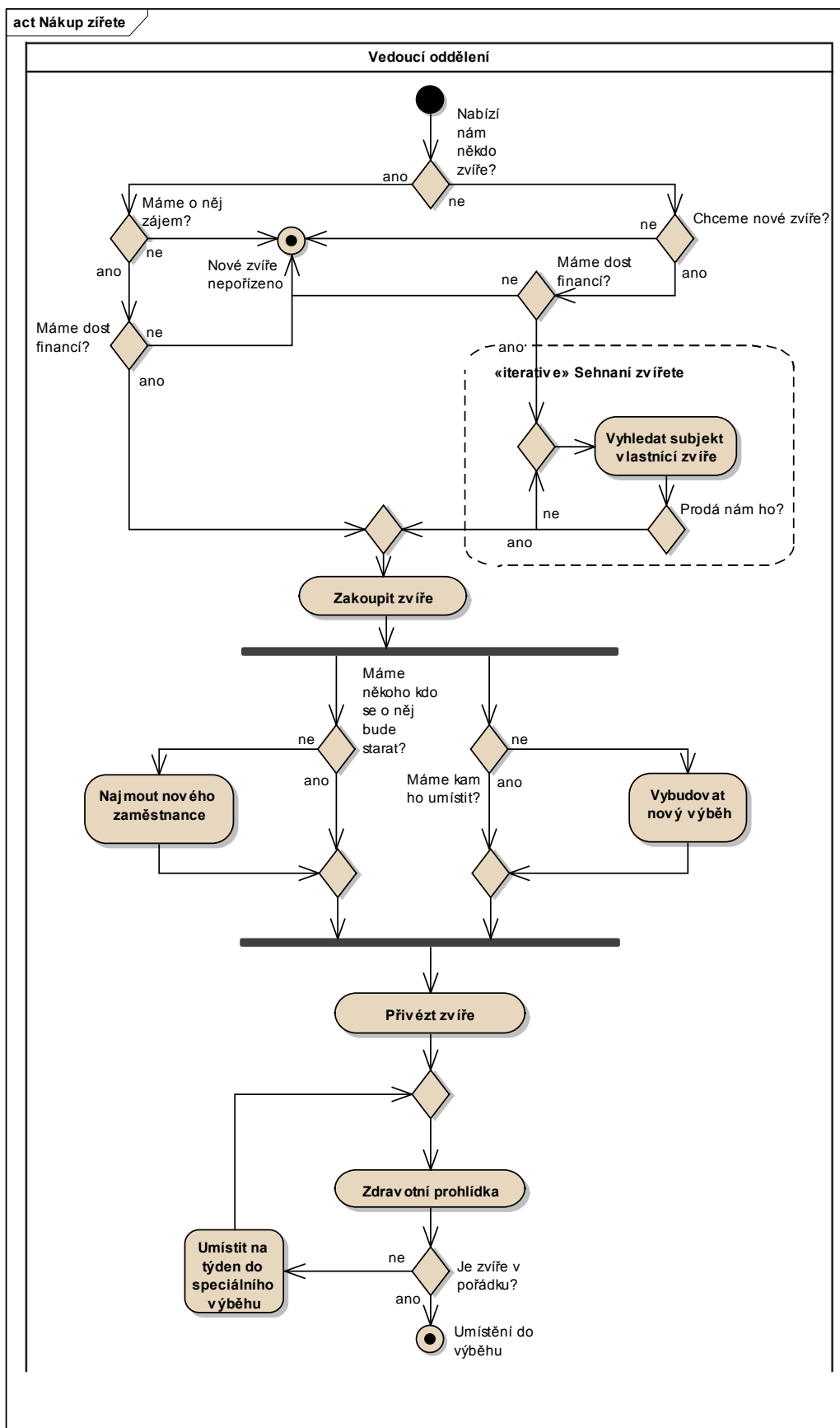


## 20 KRMENÍ ZVÍŘETE

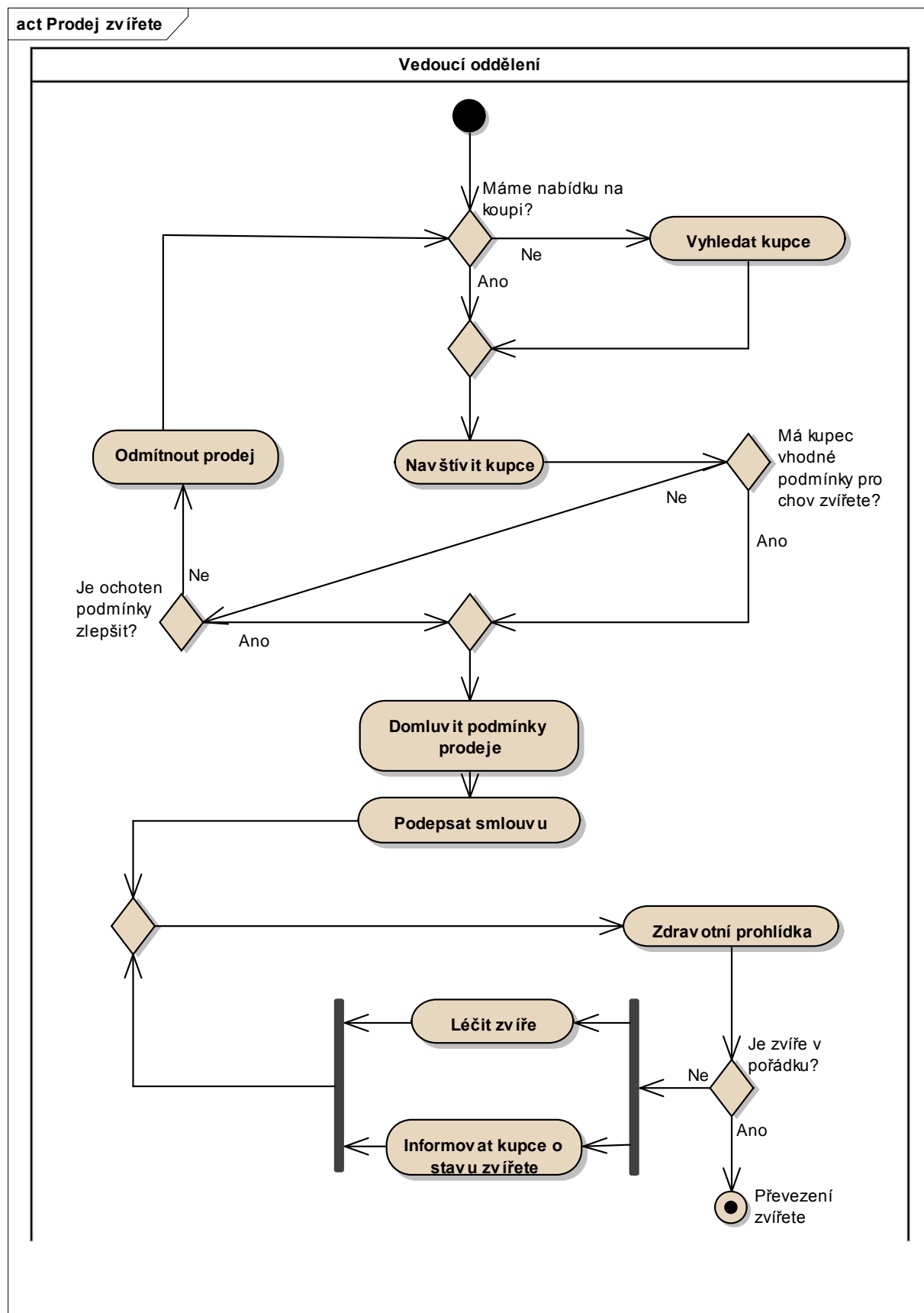




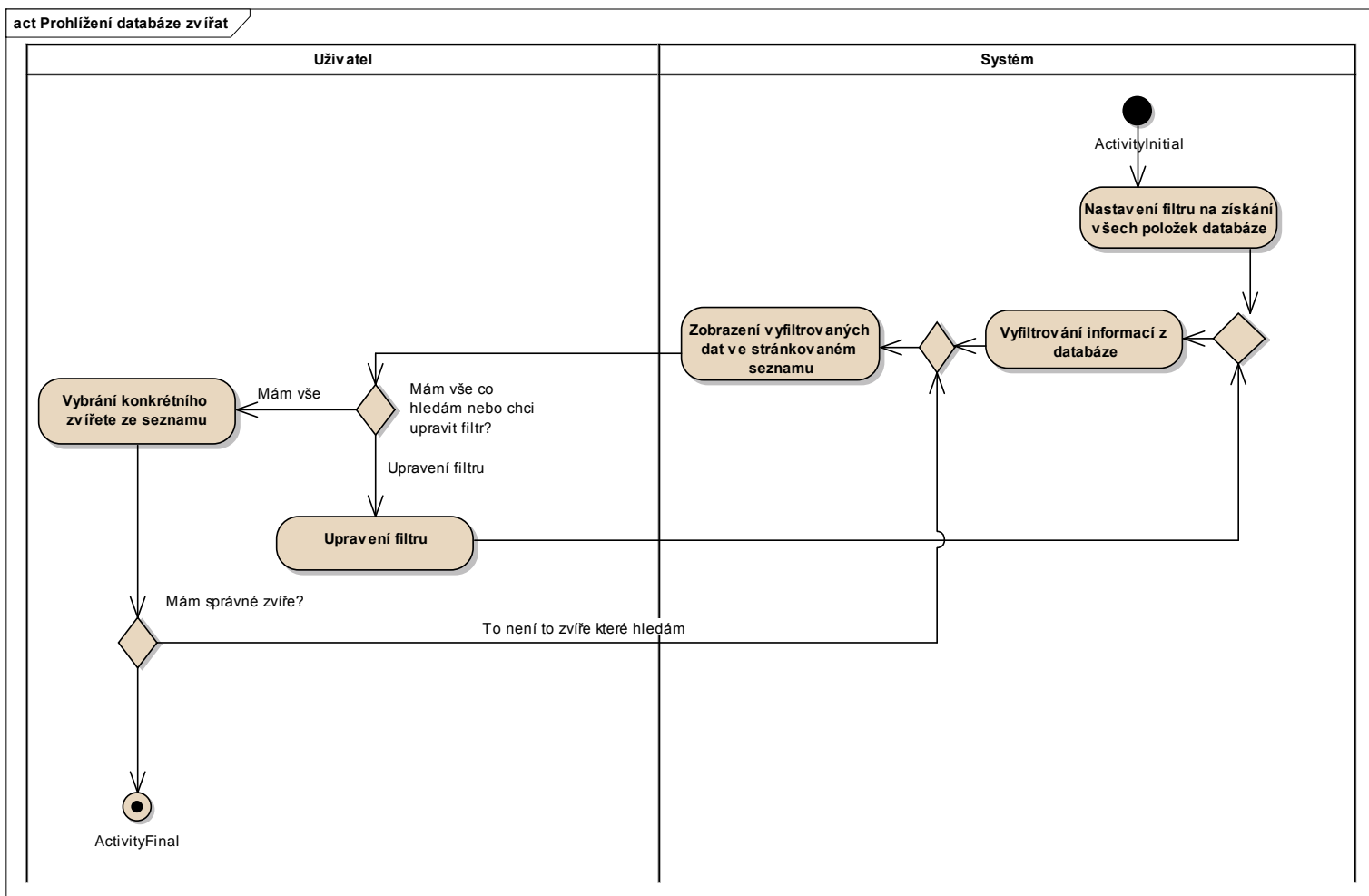
## 21 NÁKUP ZÍŘETE



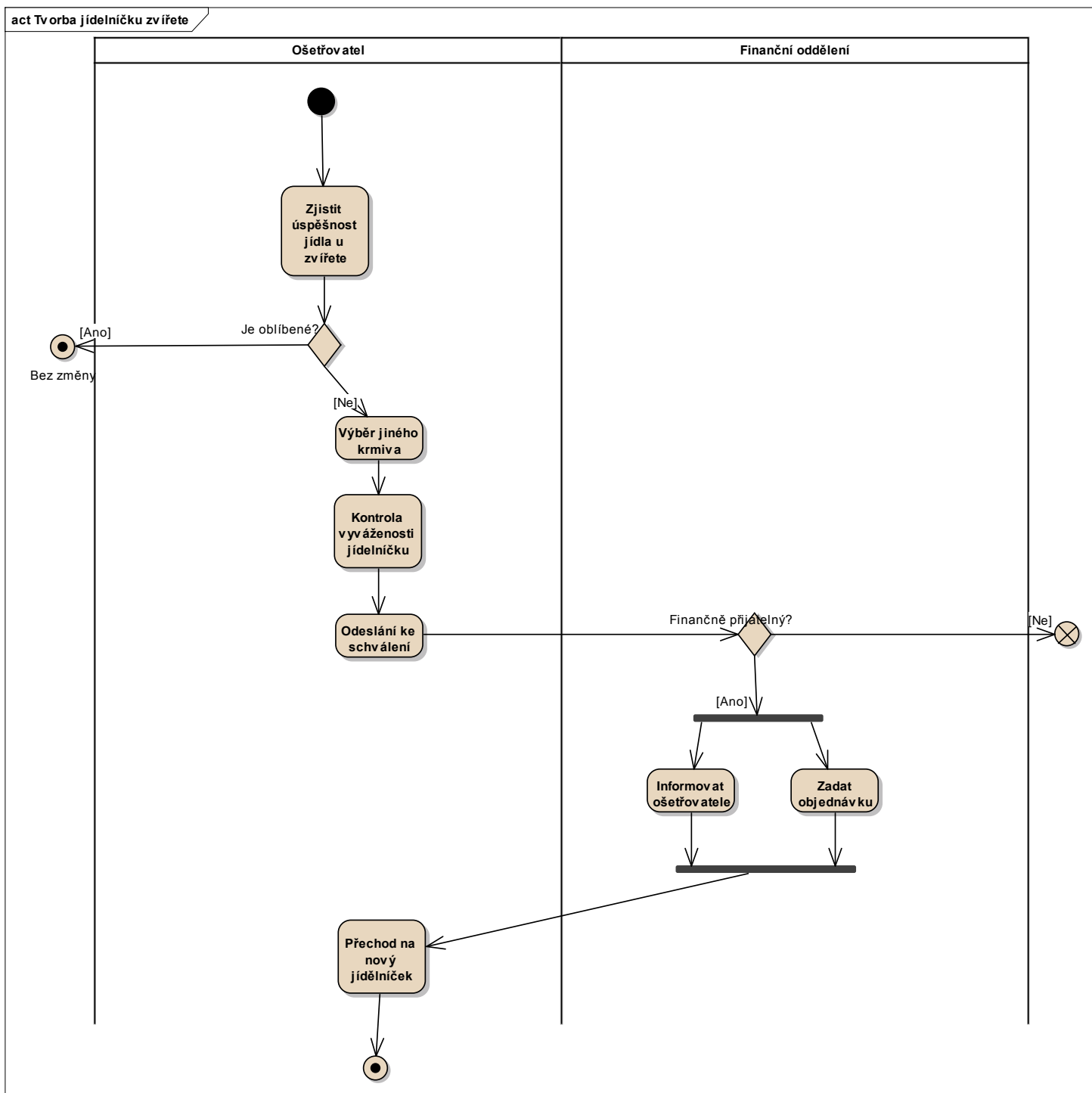
## 22 PRODEJ ZVÍŘETE



## 23 PROHLÍŽENÍ DATABÁZE ZVÍŘAT



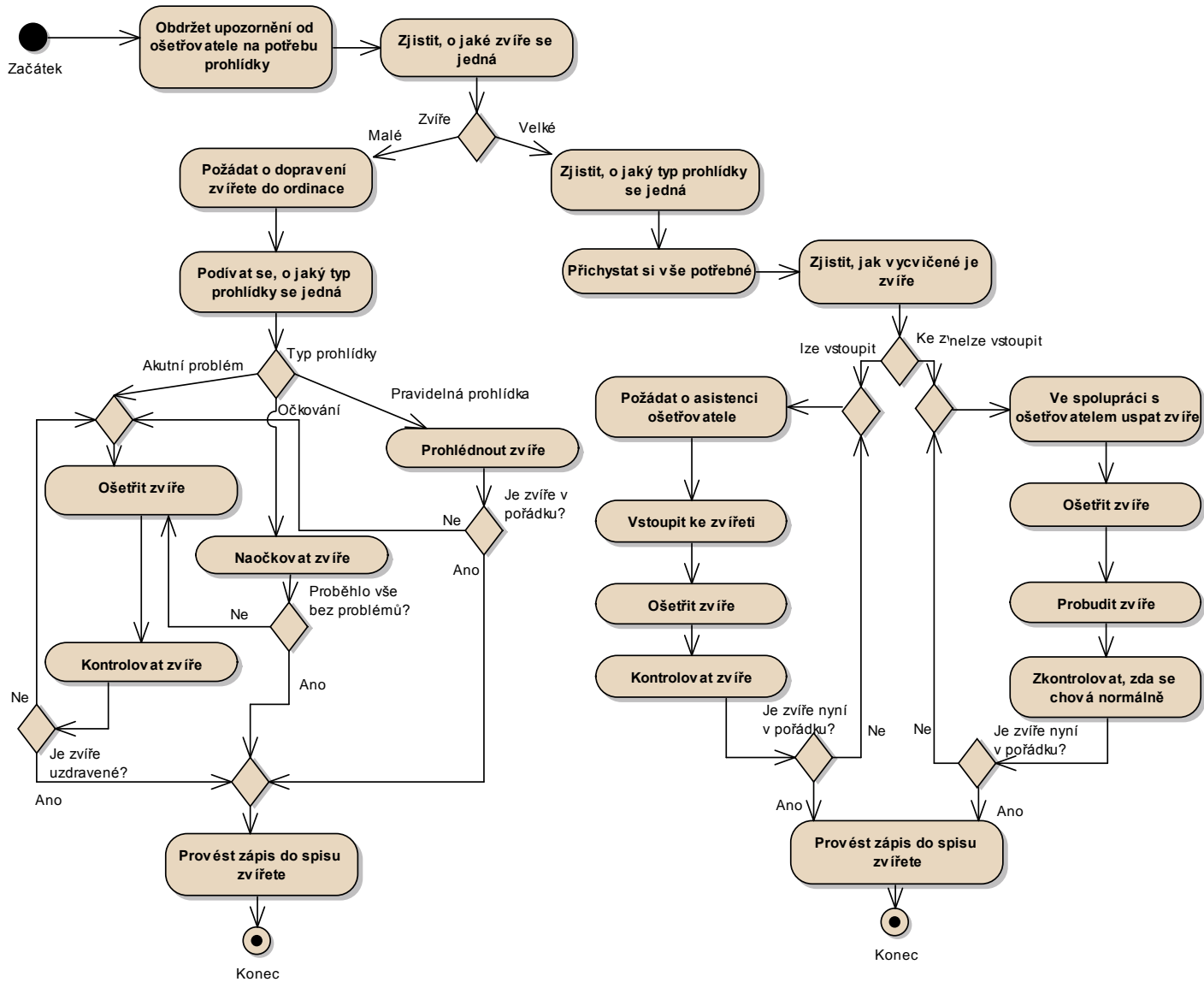
## 24 TVORBA JÍDELNÍČKU ZVÍŘETE



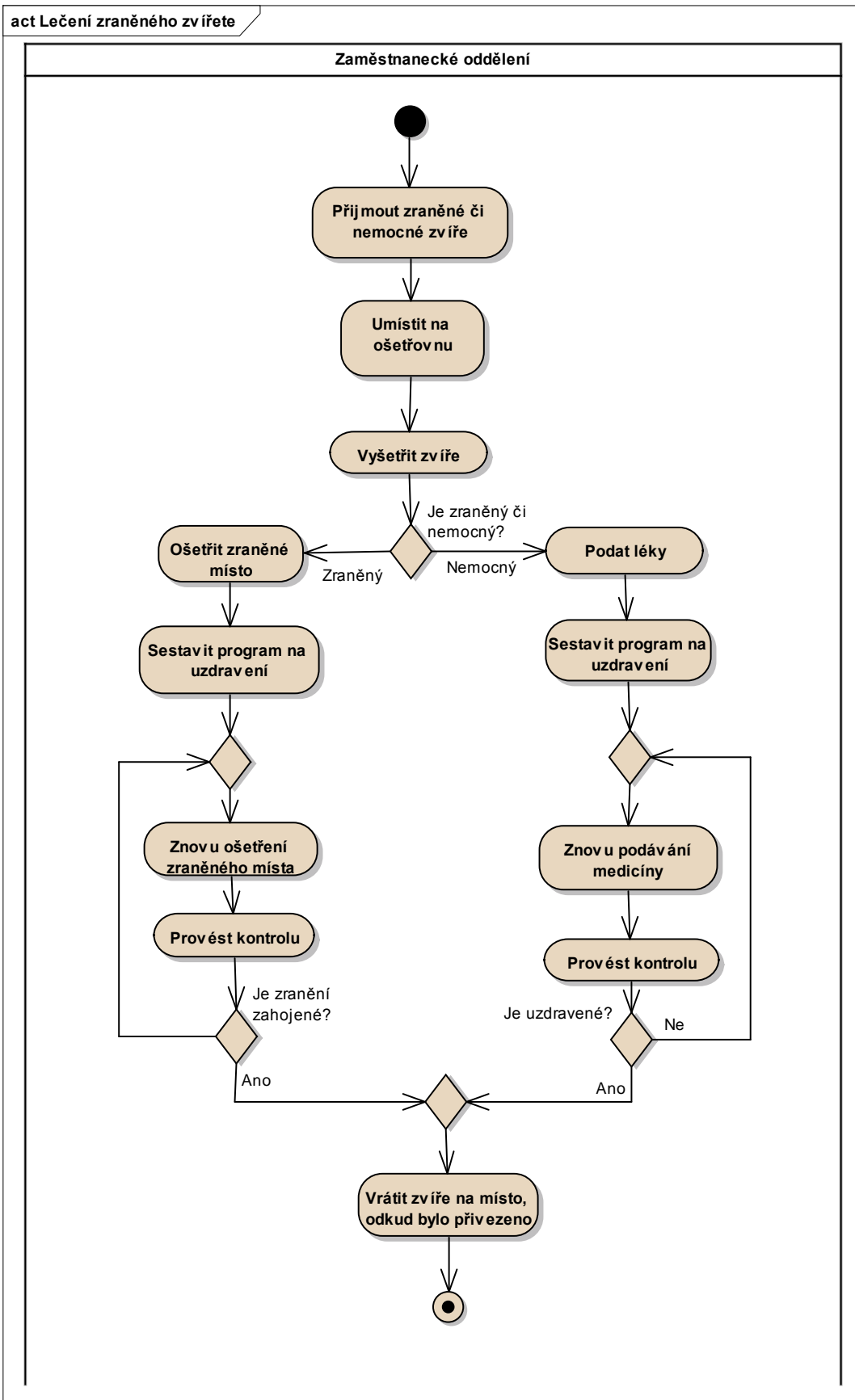
## 25 VETERINÁRNÍ KONTROLY

act Veterinární kontroly

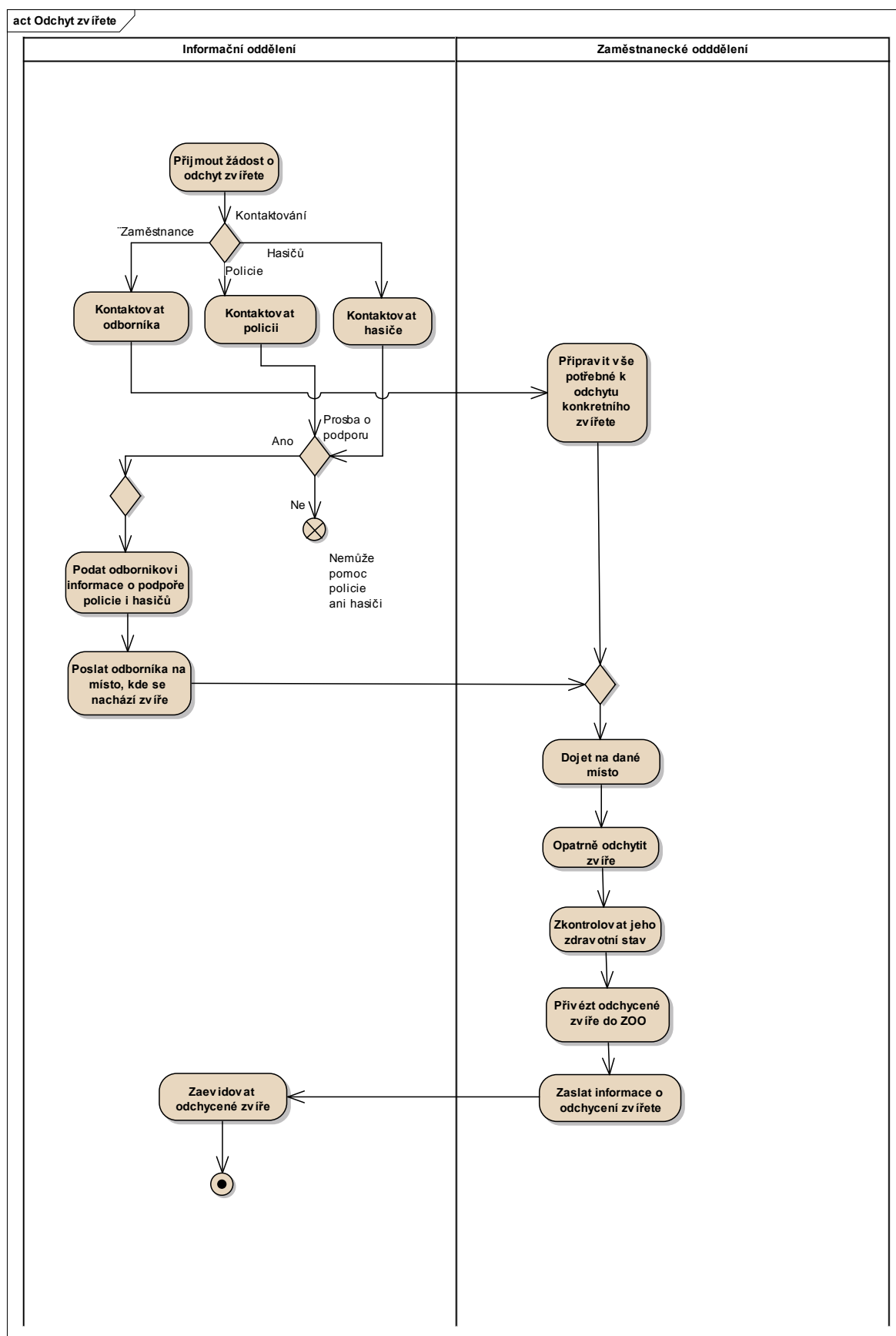
Veterinární oddělení



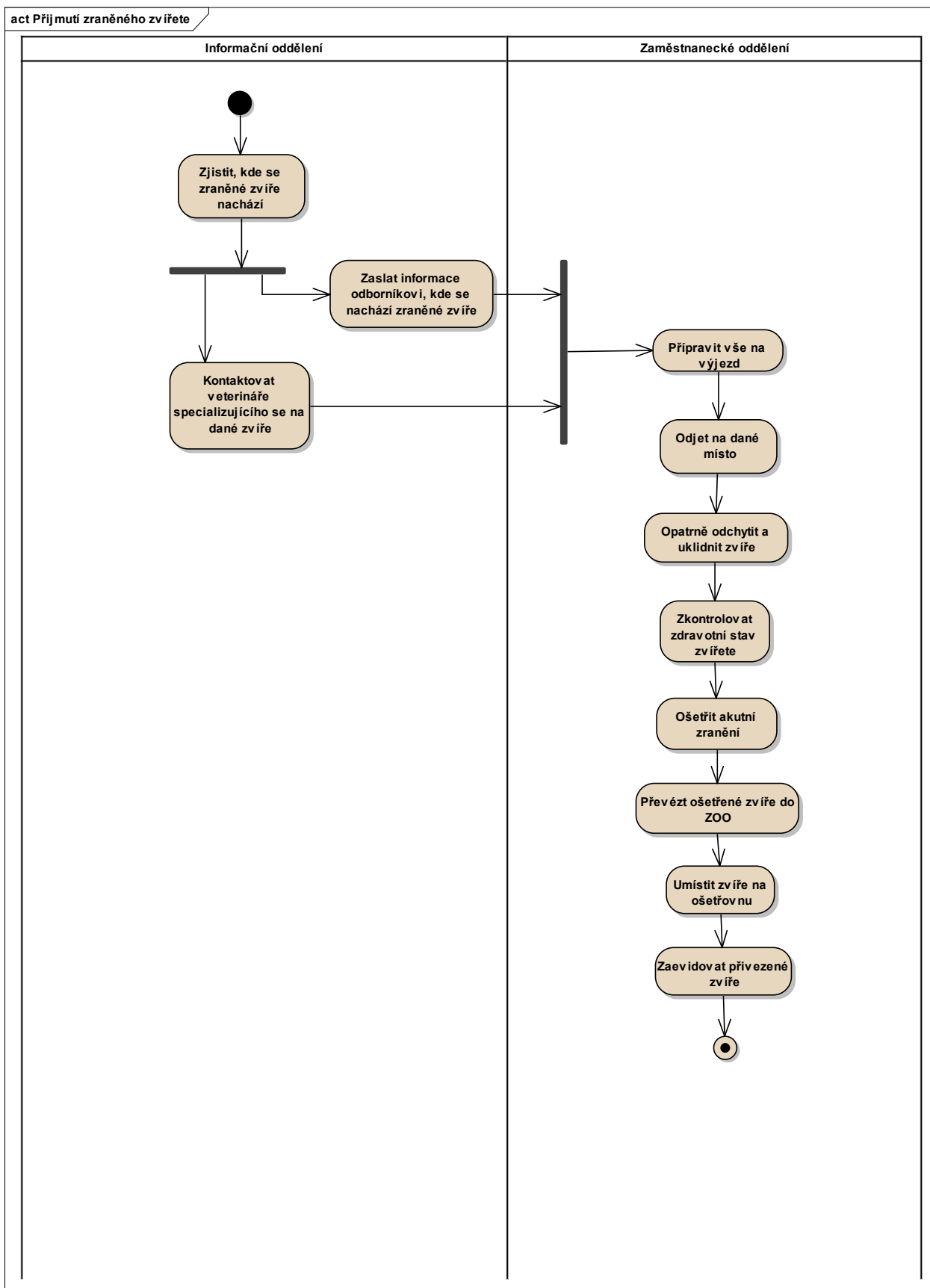
## 26 LEČENÍ ZRANĚNÉHO ZVÍŘETE



## 27 ODCHYT ZVÍŘETE

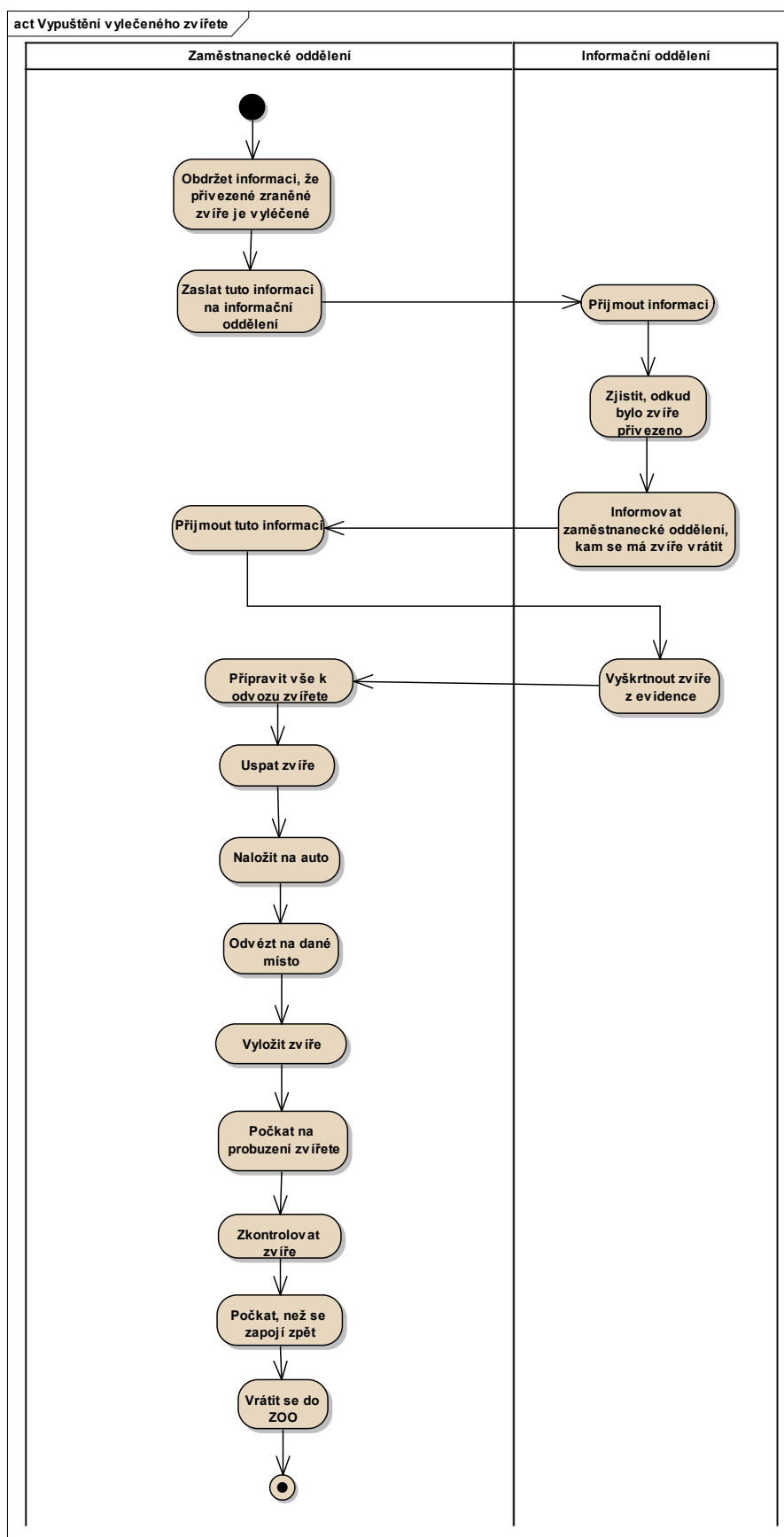


## 28 PŘIJMUTÍ ZRANĚNÉHO ZVÍŘETE





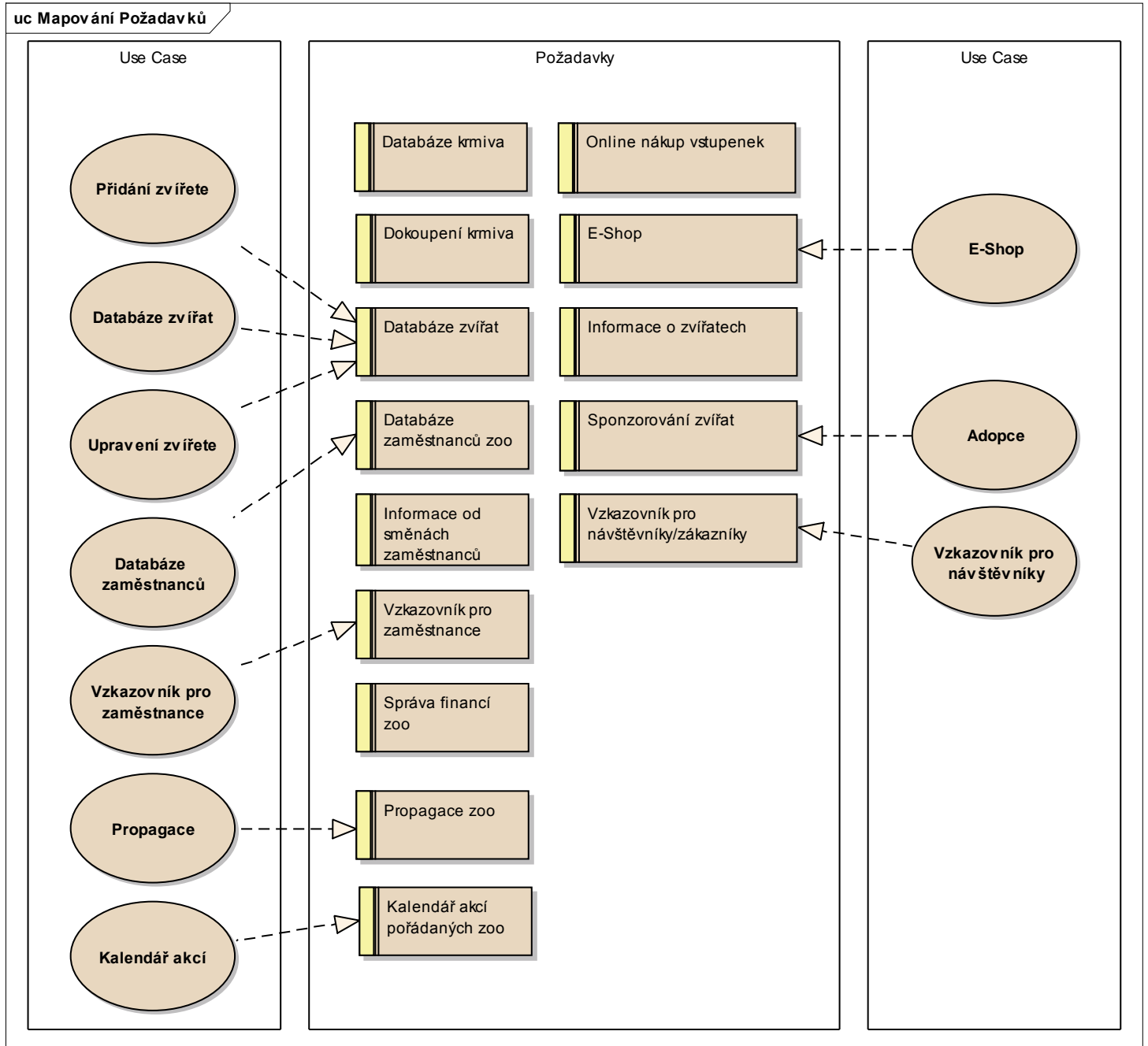
## 29 VYPUŠTĚNÍ VYLEČENÉHO ZVÍŘETE



# MODEL POŽADAVKŮ

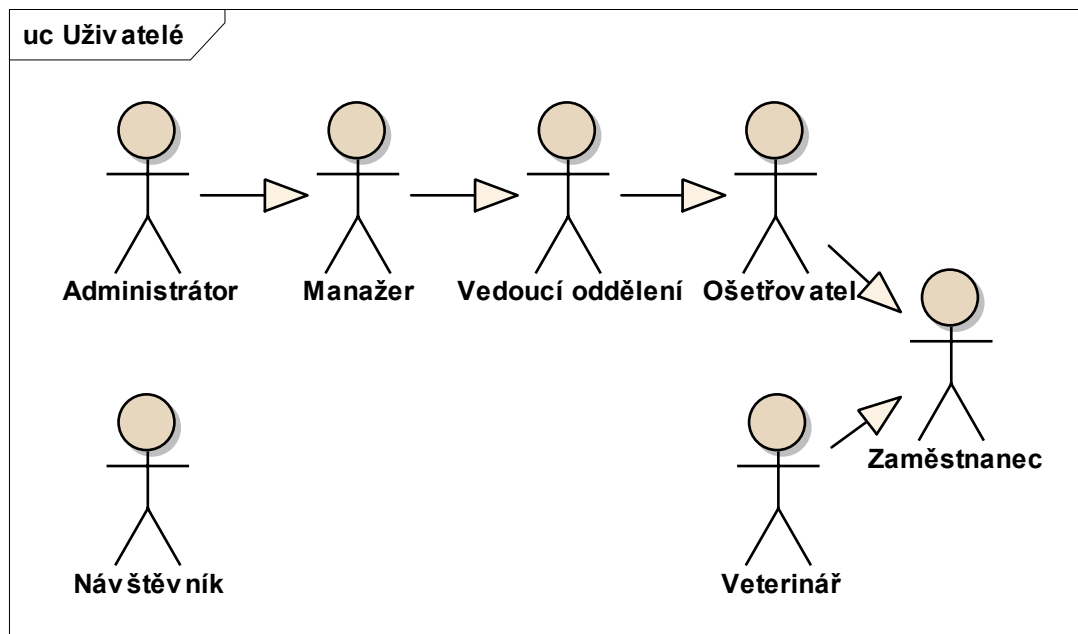
## 1 MAPOVÁNÍ POŽADAVKŮ

uc Mapování Požadavků



# MODEL PŘÍPADŮ UŽITÍ

## 1 UŽIVATELÉ



### 1.1 ADMINISTRÁTOR

Mají nejvyšší oprávnění ze všech. Jsou to především zaměstnanci IT oddělení, starají se o správný chod systému, jeho případné aktualizace a mohou i provádět drobné změny.

### 1.2 MANAŽER

Spadá sem finanční a správní oddělení zoo, ředitel, manažeři... Kromě práv vedoucích oddělení mají přístup i ke správě financí a ke všem dalším funkcím systému. Mají po administrátorech druhé nejvyšší oprávnění k přístupu, nemohou pouze provádět změny v systému.

### 1.3 NÁVŠTĚVNÍK

Návštěvníci jsou mimo strom zaměstnanců zoo. Nemají vůbec přístup do interního systému zoo, mají přístup pouze ke svému účtu přes webové rozhraní. Představují registrované návštěvníky, kteří mohou nakupovat v e-shopu, adoptovat zvíře, přispívat na chod zoo a odebírat novinky o plánovaných akcích, dostávat pozvánky, potvrzovat.

### 1.4 OŠETŘOVATEL

Má všechna práva běžného zaměstnance a navíc může zadávat spotřebované množství krmiva a dalších potřeb a vidět data pravidelných zdravotních prohlídek svých svěřenců.

## 1.5 VEDOUCÍ ODDĚLENÍ

Má všechna práva běžných zaměstnanců a ošetřovatelů, k tomu může zadávat a upravovat rozvrhy směn a úkolů pracovníků svého oddělení.

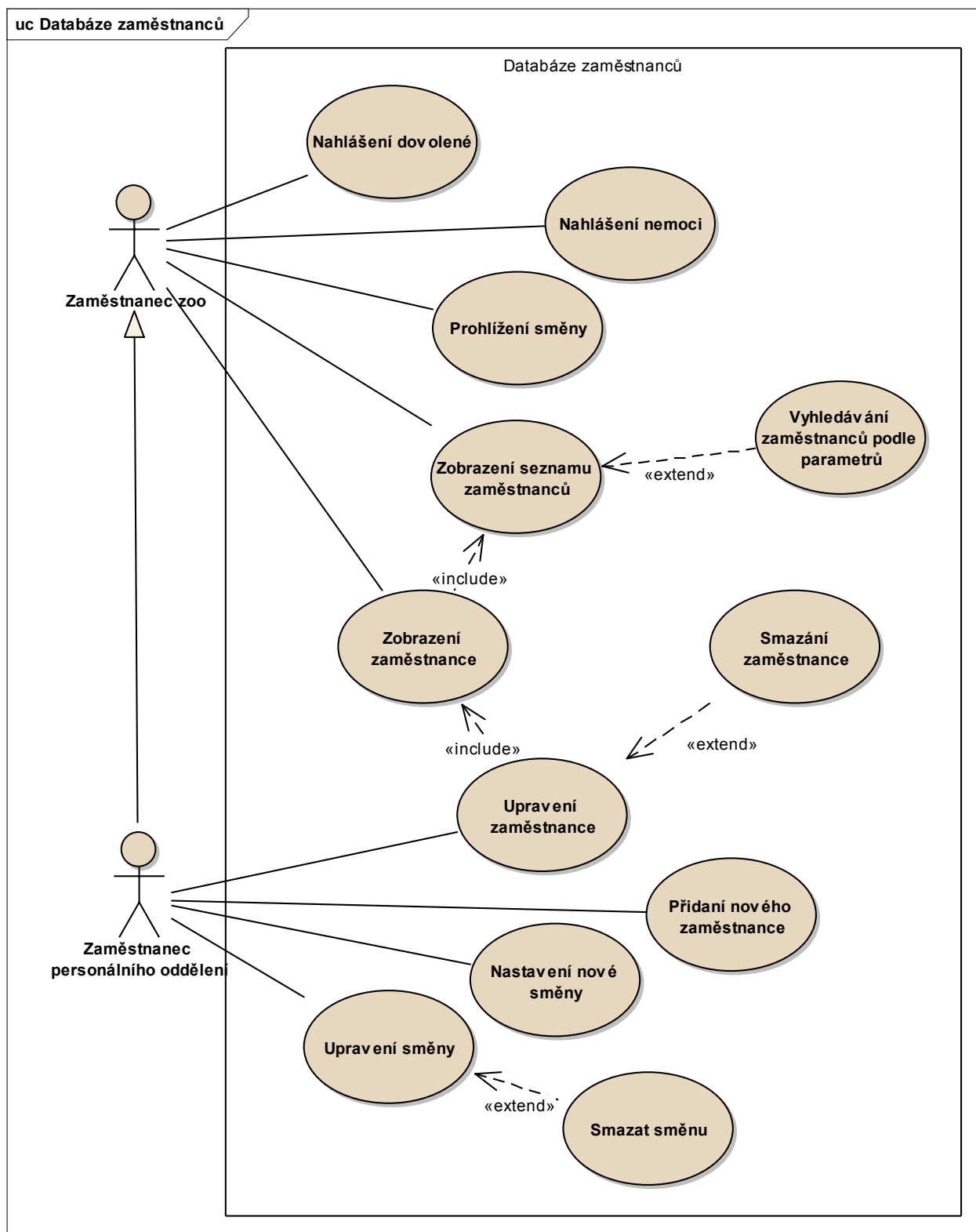
## 1.6 VETERINÁŘ

Má všechna práva běžného zaměstnance, navíc ale může prohlížet a především upravovat zdravotní záznamy jednotlivých zvířat, upravovat data pravidelných prohlídek, předepisovat léky a speciální péči, potvrzovat provedení zdravotních prohlídek.

## 1.7 ZAMĚSTNANEC

Má nejnižší stupeň oprávnění. Spadají sem všichni zaměstnanci zoologické zahrady, kteří nejsou uvedeni jinde. Tito uživatelé mohou pouze zobrazovat svůj rozvrh směn a úkolů, žádat o jeho případnou změnu a využívat vzkazovník pro zaměstnance.

## 2 DATABÁZE ZAMĚSTNANCŮ



### 2.1 NAHLÁŠENÍ DOVOLENÉ

Umožňuje zaměstnanci nahlásit plánovanou dovolenou.

### 2.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec zoo	UseCaseLink	Nahlášení dovolené
Nahlášení dovolené	Include	Přihlášení do systému

### 2.1.2 SCÉNÁŘE

#### 2.1.2.1 BASIC PATH – **BASIC PATH**

5a. Odmítnutí přístupu

6a. Personální oddělení zamítne

1. Příklad užití začíná když zaměstnanec zvolí možnost Nahlásit dovolenou
2. Systém zobrazí formulář pro nahlášení dovolené
3. Zaměstnanec vyplní datum případně bližší popis dovolené
4. Systém zažádá o ověření uživatele
5. Zaměstnanec zadá ověřovací údaje
  - a. *Exception:* 5a. Odmítnutí přístupu
6. Systém odešle žádost na personální oddělení
  - a. *Exception:* 6a. Personální oddělení zamítne
7. Personální oddělení potvrdí dovolenou

#### 2.1.2.2 EXCEPTION – **ODMÍTNUTÍ PŘÍSTUPU**

Systém odmítne přístup

#### 2.1.2.3 EXCEPTION – **PERSONÁLNÍ ODDĚLENÍ ZAMÍTNE**

Personální oddělení zamítne žádost s uvedením důvodu

## 2.2 NAHLÁŠENÍ NEMOCI

Umožňuje nahlásit nemoc

### 2.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec zoo	UseCaseLink	Nahlášení nemoci
Nahlášení nemoci	Include	Přihlášení do systému

### 2.2.2 SCÉNÁŘE

#### 2.2.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. Příklad užití začíná, když zaměstnanec zvolí možnost Nahlásit nemoc
2. Systém zobrazí formulář pro nahlášení nemoci
3. Zaměstnanec zadá předpokládanou délku nemoci
4. Systém odešle na personální oddělení zprávu o nemoci

## 2.3 NASTAVENÍ NOVÉ SMĚNY

Umožňuje nastavit jednotlivým zaměstnancům novou směnu.

### 2.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nastavení nové směny	Include	Přihlášení do systému

Zaměstnanec personálního oddělení	UseCaseLink	Nastavení nové směny

## 2.3.2 SCÉNÁŘE

### 2.3.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

#### 7a Opravení směny

1. Příklad užití začíná, když Zaměstnanec personálního oddělení zvolí možnost nastavit novou směnu
2. Systém požádá o vybrání zaměstnance
3. Uživatel vybere jednoho nebo více zaměstnanců
4. Systém zobrazí formulář pro zadávání směny
5. Uživatel vyplní čas, datum, náplň práce a případně finanční ohodnocení pokud se liší od obvyklého
6. Systém zkontroluje, zda je možno směny přidat
7. IF nastane problém (zaměstnanec již má v daný čas směnu, má nahlášenou dovolenou, ...)
  - a. Alternate: 7a. Opravení směny
8. Systém uloží novou směnu

### 2.3.2.2 ALTERNATE – OPRAVENÍ SMĚNY

1. Uživatel změní směnu tak, aby odstranil problém

## 2.4 NASTAVIT OSOBNÍ ÚDAJE

### 2.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přidání nového zaměstnance	Include	Nastavit osobní údaje

## 2.5 PROHLÍŽENÍ SMĚNY

Umožňuje prohlížet svoje směny.

### 2.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec zoo	Association	Prohlížení směny
Prohlížení směny	Include	Přihlášení do systému

## 2.6 PŘIDÁNÍ NOVÉHO ZAMĚSTNANCE

Umožňuje přidat do databáze nového zaměstnance

### 2.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přidání nového zaměstnance	Include	Nastavit osobní údaje
Zaměstnanec personálního oddělení	Association	Přidání nového zaměstnance

## 2.6.2 SCÉNÁŘE

### 2.6.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

#### 4a. Kolize s již existujícím zaměstnancem

2. Příklad užití začíná, když vybere možnost přidat zaměstnance
3. Systém zobrazí formulář pro zadání nového zaměstnance

4. Uživatel vyplní všechna potřebná pole
5. Systém uloží zaměstnance do databáze
  - a. Exception: 4a. Kolize s již existujícím zaměstnancem

#### 2.6.2.2 ALTERNATE – KOLIZE ZAMĚSTNANCE

#### 2.6.2.3 EXCEPTION – KOLIZE S JIŽ EISTUJÍCÍM ZAMĚSTNANCEM

## 2.7 PŘIHLÁŠENÍ DO SYSTÉMU

### 2.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nahlášení nemoci	Include	Přihlášení do systému
Nastavení nové směny	Include	Přihlášení do systému
Upravení směny	Include	Přihlášení do systému
Prohlížení směny	Include	Přihlášení do systému
Nahlášení dovolené	Include	Přihlášení do systému

## 2.8 SMAZAT SMĚNU

### 2.8.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Smazat směnu	Extend	Upravení směny

## 2.9 SMAZÁNÍ ZAMĚSTNANCE

Umožňuje smazat zaměstnance

### 2.9.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Smazání zaměstnance	Extend	Upravení zaměstnance

## 2.10 UPRAVENÍ SMĚNY

Umožňuje upravit směny zaměstnanců

### 2.10.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Smazat směnu	Extend	Upravení směny
Upravení směny	Include	Přihlášení do systému
Zaměstnanec personálního oddělení	UseCaseLink	Upravení směny

## 2.11 UPRAVENÍ ZAMĚSTNANCE

Umožňuje upravit zaměstnance

### 2.11.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Smazání zaměstnance	Extend	Upravení zaměstnance
Upravení zaměstnance	Include	Zobrazení zaměstnance
Zaměstnanec personálního oddělení	Association	Upravení zaměstnance



## 2.11.2 SCÉNÁŘE

### 2.11.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. Příklad užití začíná když Zaměstnanec personálního oddělení se rozhodne upravit zaměstnance
2. Systém zobrazí seznam zaměstnanců
3. Uživatel vybere zaměstnance, kterého chce upravit
4. Systém zobrazí daného zaměstnance
5. Uživatel vybere možnost upravit zaměstnance
6. Systém zobrazí formulář pro upravení
7. Uživatel upraví položky
8. Systém uloží zaměstnance

## 2.12 VYHLEDÁVÁNÍ ZAMĚSTNANCŮ PODLE PARAMETRŮ

Umožňuje zobrazit určité zaměstnance podle zadaných parametrů

### 2.12.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Vyhledávání zaměstnanců podle parametrů	Extend	Zobrazení seznamu zaměstnanců

## 2.12.2 SCÉNÁŘE

### 2.12.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

#### 4a. Žádní zaměstnanci odovídací nastaveným filtrům

1. Příklad užití začíná když uživatel zadá možnost filtrovat zaměstnance
2. Systém zobrazí formulář pro filtrování zaměstnanců
3. Uživatel vyplní možnosti filtrování
4. Systém zobrazí seznam zaměstnanců podle filtru
  - a. Exception: 4a. Žádní zaměstnanci odovídací nastaveným filtrům

### 2.12.2.2 EXCEPTION – ŽÁDNÍ ZAMĚSTNANCI ODOVÍDAJÍCÍ NASTAVENÝM FILTRŮM

## 2.13 ZOBRAZENÍ SEZNAMU ZAMĚSTNANCŮ

Umožňuje zobrazit seznam zaměstnanců

### 2.13.1.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zobrazení zaměstnance	Include	Zobrazení seznamu zaměstnanců
Zaměstnanec zoo	Association	Zobrazení seznamu zaměstnanců
Vyhledávání zaměstnanců podle parametrů	Extend	Zobrazení seznamu zaměstnanců

## 2.14 ZOBRAZENÍ ZAMĚSTNANCE

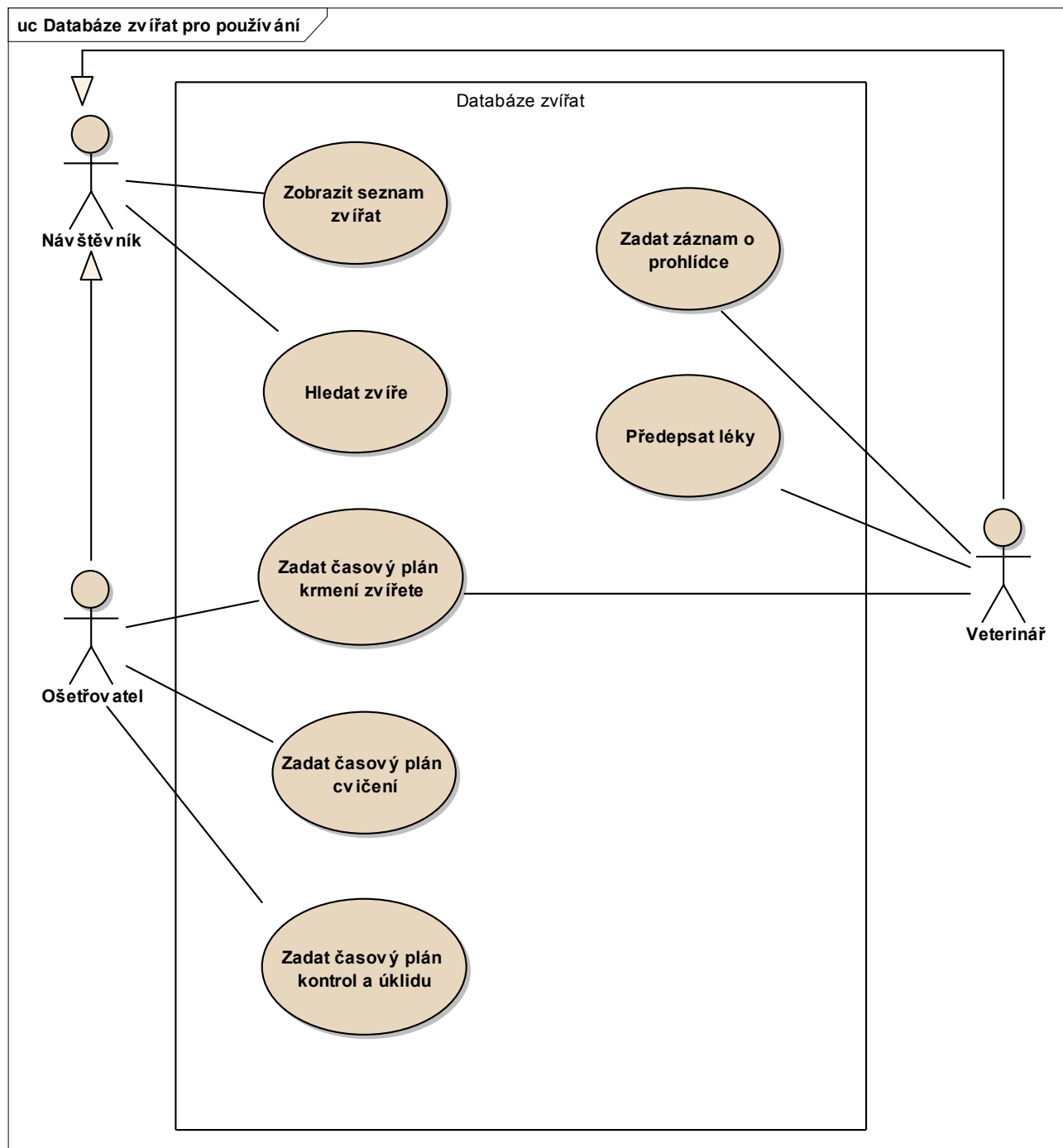
Umožňuje zobrazit detail zaměstnance

### 2.14.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
-------	-----	-----

Zobrazení zaměstnance	Include	Zobrazení seznamu zaměstnanců
Zaměstnanec zoo	Association	Zobrazení zaměstnance
Upravení zaměstnance	Include	Zobrazení zaměstnance

### 3 DATABÁZE ZVÍŘAT PRO POUŽÍVÁNÍ



#### 3.1 HLEDAT ZVÍŘE

Umožňuje vyhledávání mezi všemi zvířaty. Při hledání je možné prohlížet seznam zvířat, také je možné hledat podle názvu zvířete a druhu zvířete.

### 3.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Hledat zvíře

### 3.1.2 SCÉNÁŘE

#### 3.1.2.1 BASIC PATH – HLEDAT ZVÍŘE

3a. System nahlásí, že nepovedlo najít dané zvíře a důvod

4a. Uživatel typu Navštěvník a zaměstnanec

4b. Ostatní

1. Uživatel napsal název zvířete
2. Uživatel klik na "hledat zvíře"
3. System nahlásí, že nepovedlo najít dané zvíře a důvod
  - a. Exception: 3a. System nahlásí, že nepovedlo najít dané zvíře a důvod
4. Systém zobrazí dané zvíře
  - a. Alternate: 4a. Uživatel typu Navštěvník a zaměstnanec
  - b. Alternate: 4b. Ostatní

#### 3.1.2.2 EXCEPTION – SYSTEM NAHLÁSÍ, ŽE NEPOVEDLO NAJÍT DANÉ ZVÍŘE A DŮVOD

1. Systém vyhodí hlášku.

#### 3.1.2.3 ALTERNATE – UŽIVATEL TYPU NAVŠTĚVNÍK A ZAMĚSTANANEC

1. Systém umožní vidět pouze Název, původ zvířete a podrobnosti o zvířeti

#### 3.1.2.4 ALTERNATE – OSTATNÍ

1. System umožní vidět navíc všechny časové plány zvířete

## 3.2 PŘEDEPSAT LÉKY

Měl by předepisovat léky nemocným zvířatům či zraněným. A udávat, jak často je musí brát a kdy mají přijít na kontrolu.

### 3.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Předepsat léky

### 3.2.2 SCÉNÁŘE

#### 3.2.2.1 BASIC PATH – PŘEDEPSAT LÉKY

2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Předepsat léky"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění
4. System zobrazí všechny léky v databázi
5. Uživatel zadá co má dané zvíře brát
6. Uživatel zadá jak dlouho danou věc má zvíře dostávat

7. Uživatel potvrdí danou věc
8. Systém potvrdí tento plán
9. Systém ukončí toto zadávání

#### 3.2.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLÉNEHO OPRÁVNĚNÍ

1. System dá uživateli instrukce, jak dále postupovat

### 3.3 ZADAT ZÁZNAM O PROHLÍDCE

Má možnost zadávat kdy bylo dané zvíře naposledy na prohlídce

#### 3.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Zadat záznam o prohlídce

#### 3.3.2 SCÉNÁŘE

##### 3.3.2.1 BASIC PATH – ZADÁNÍ PROHLÍDKY

*2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění*

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Zadat záznam o prohlídce"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění
4. Systém umožní uživateli vidět předešlé záznamy kontrol
5. Uživatel zadá, kdy dané zvíře bylo na kontrole
6. Uživatel zadá, kdy by dané zvíře mělo přijít na prohlídku
7. Uživatel potvrdí danou věc
8. Systém potvrdí tento plán
9. Systém ukončí toto zadávání

#### 3.3.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLÉNEHO OPRÁVNĚNÍ

1. Systém dá informaci jak má uživatel postupovat dále

### 3.4 ZADAT ČASOVÝ PLÁN CVIČENÍ

Má možnost zadávat jaké zvíře a jak bude cvičeno.

#### 3.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Ošetřovatel	UseCaseLink	Zadat časový plán cvičení

#### 3.4.2 SCÉNÁŘE

##### 3.4.2.1 BASIC PATH – ZADÁNÍ ČASOVÉHO PLÁNU CVIČENÍ

*2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění*

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Zadat časový plán cvičení"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění
4. Systém zobrazí časový plán cvičení daného zvířete
5. Uživatel zadá týdenní plán cvičení daného zvířete

6. Uživatel potvrdí danou věc
7. Systém potvrdí tento plán
8. System ukončí toto zadávání

#### 3.4.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLÉNEHO OPRÁVNĚNÍ

1. Systém poskytne uživateli, jak postupovat dále

### 3.5 ZADAT ČASOVÝ PLÁN KONTROL A ÚKLIDU

Má možnost zadávat jaké zvíře a jak bude kontrolováno a kdy proběhl poslední úklid.

#### 3.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Ošetřovatel	UseCaseLink	Zadat časový plán kontrol a úklidu

#### 3.5.2 SCÉNÁŘE

##### 3.5.2.1 BASIC PATH – ZADÁNÍ ČASOVÉHO PLÁNU ÚKLIDU

*2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění*

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Zadat časový plán úklidu"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění
4. Systém zobrazí časový plány úklidu daného zvířete
5. Uživatel zadá týdený plán uklízení daného zvířete
6. Uživatel zadá týdený plán kontroly úklidu daného zvířete
7. Uživatel potvrdí danou věc
8. Systém potvrdí tento plán
9. Systém ukončí toto zadávání

##### 3.5.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLÉNEHO OPRÁVNĚNÍ

1. System zobrazí instrukce uživateli

### 3.6 ZADAT ČASOVÝ PLÁN KRMENÍ ZVÍŘETE

Má možnost zadávat jaké zvíře a jak bude dostávat krmivo.

#### 3.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Zadat časový plán krmení zvířete
Ošetřovatel	UseCaseLink	Zadat časový plán krmení zvířete

#### 3.6.2 SCÉNÁŘE

##### 3.6.2.1 BASIC PATH – ZADÁNÍ ČASOVÉHO PLÁNU

*2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění*

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Zadat časový plán krmení"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoléného oprávnění
4. Systém zobrazí uživateli minulý plán zvířete

5. Uživatel zadá týdenní plán krmení daného zvířete
6. Uživatel potvrdí danou věc
7. Systém potvrdí tento plán
8. Systém ukončí toto zadávání

#### 3.6.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLÉNÉHO OPRÁVNĚNÍ

1. Systém zobrazí uživateli, jak postupovat dále

### 3.7 ZOBRAZIT SEZNAM ZVÍŘAT

Zobrazení zvířat s využitím prohlížení seznamu zvířat

#### 3.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Zobrazit seznam zvířat

#### 3.7.2 SCÉNÁŘE

##### 3.7.2.1 BASIC PATH – ZOBRAZENÍ SEZNAMU ZVÍŘAT

*4a. Uživatel typu Návštěvník a Zaměstnanec*

*4b. Ostatní*

2. Uživatel klikl na "Zobrazit seznam zvířat"
3. Systém zobrazí nazvi všech zvířat, který jsou v databázi
4. Uživatel klik na jaké kolik zvíře
5. Systém zobrazí dané zvíře
  - a. Alternate: 4a. Uživatel typu Návštěvník a Zaměstnanec
  - b. Alternate: 4b. Ostatní

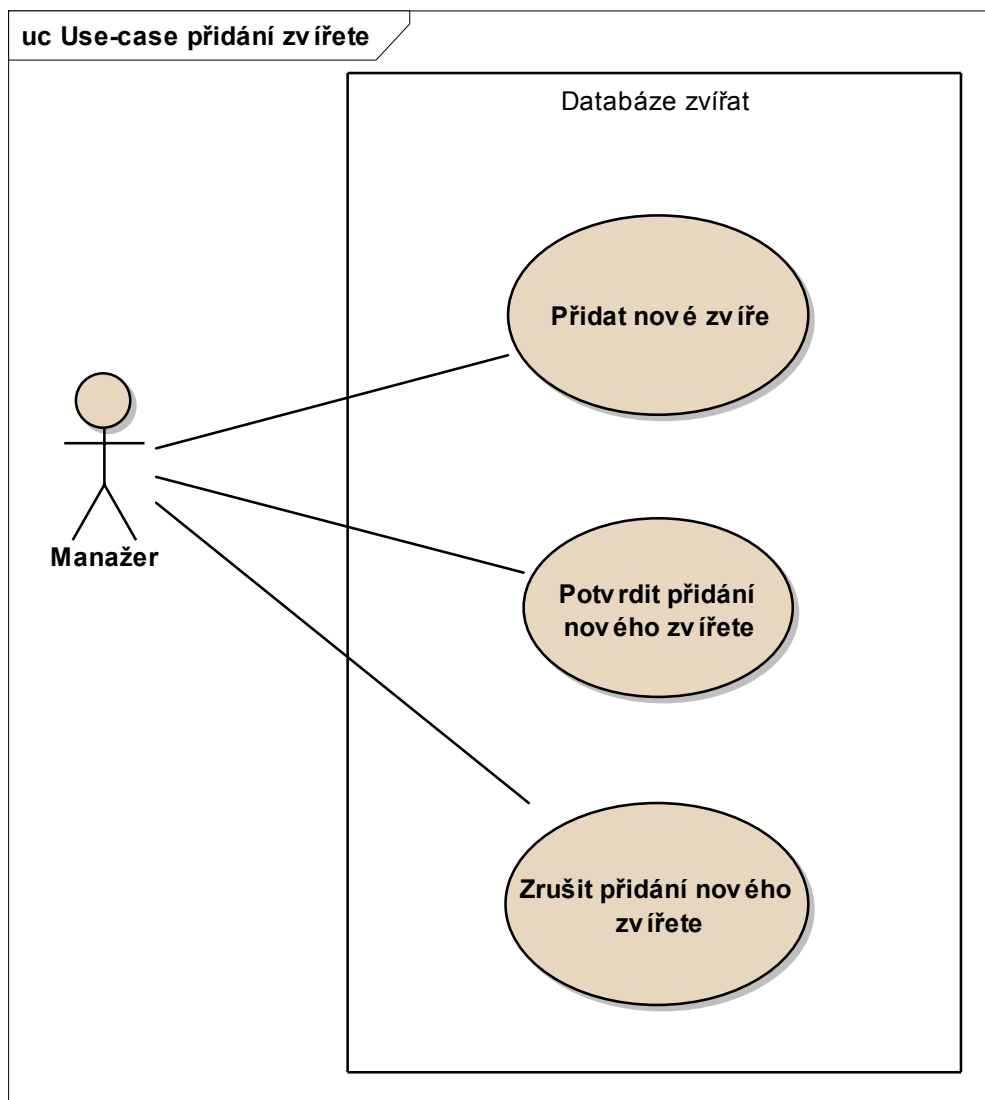
##### 3.7.2.2 ALTERNATE – UŽIVATEL TYPU NAVŠTĚVNÍK A ZAMĚSTANANEC

1. Systém umožní vidět pouze název, původ zvířete a podrobnosti o zvířeti

##### 3.7.2.3 ALTERNATE – OSTATNÍ

1. Systém umožní vidět navíc všechny časové plány zvířete

## 4 PŘIDÁNÍ ZVÍŘETE



### 4.1 POTVRDIT PŘIDÁNÍ NOVÉHO ZVÍŘETE

Potvrzení přijetí a přidání nového zvířete.

#### 4.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Potvrdit přidání nového zvířete

#### 4.1.2 SCÉNÁŘE

##### 4.1.2.1 BASIC PATH – POTVRZENÍ PŘIDÁNÍ NOVÉHO ZVÍŘETE

2a. Systém odmítne potvrzení přidání zvířete a přidá důvod

2. Uživatel potvrdí kliknutím na "Potvrdit přidání"
3. System potvrdí přidání nové zvířete
  - a. Exception: 2a. Systém odmítne potvrzení přidání zvířete a přidá důvod
4. Systém přidá zvíře

## 5. Systém ukončí přidávání

### 4.1.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNE POTVRZENÍ PŘIDÁNÍ ZVÍŘETE A PŘIDÁ DŮVOD

1. Systém dá uživateli vědět, jak postupovat dále

## 4.2 PŘIDAT NOVÉ ZVÍŘE

Přidání nového zvířete do databáze.

### 4.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Přidat nové zvíře

### 4.2.2 SCÉNÁŘE

#### 4.2.2.1 BASIC PATH - PŘIDÁNÍ NOVÉHO ZVÍŘET

1a. Systém odmítne přístup do této části, z důvodu oprávnění

2. Uživatel vybere možnost "přidat nové zvíře"
  - a. Exception: 1a. Systém odmítne přístup do této části, z důvodu oprávnění
3. Systém mu ukáže okno, kde musí vyplnit všechny možnosti
4. Uživatel nastaví celý název zvířete
5. Uživatel nastaví původ zvířete
6. Uživatel nastaví popis (podrobnosti) zvířete
7. Uživatel nastaví krmení (co může jíst)
8. Uživatel nastaví krmení (jak často může jíst)
9. Uživatel Nastaví cvičení (jak často může být cvičeno)

#### 4.2.2.2 EXCEPTION - ODMÍTNUTÍ PŘIDÁNÍ NOVÉHO ZVÍŘETE

1. Systém odmítne uživateli přidat nové zvíře do databáze

#### 4.2.2.3 EXCEPTION - SYSTÉM ODMÍTNE PŘÍSTUP DO TÉTO ČÁSTI, Z DŮVODU OPRÁVNĚNÍ

1. Systém dá uživateli vědět, jak postupovat dále

## 4.3 ZRUŠIT PŘIDÁNÍ NOVÉHO ZVÍŘETE

Zrušení přidání nového zvířete do databáze

### 4.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Zrušit přidání nového zvířete

### 4.3.2 SCÉNÁŘE

#### 4.3.2.1 BASIC PATH – ZRUŠENÍ PŘIDÁVÁNÍ

2a. Systém se zeptá zda je jist

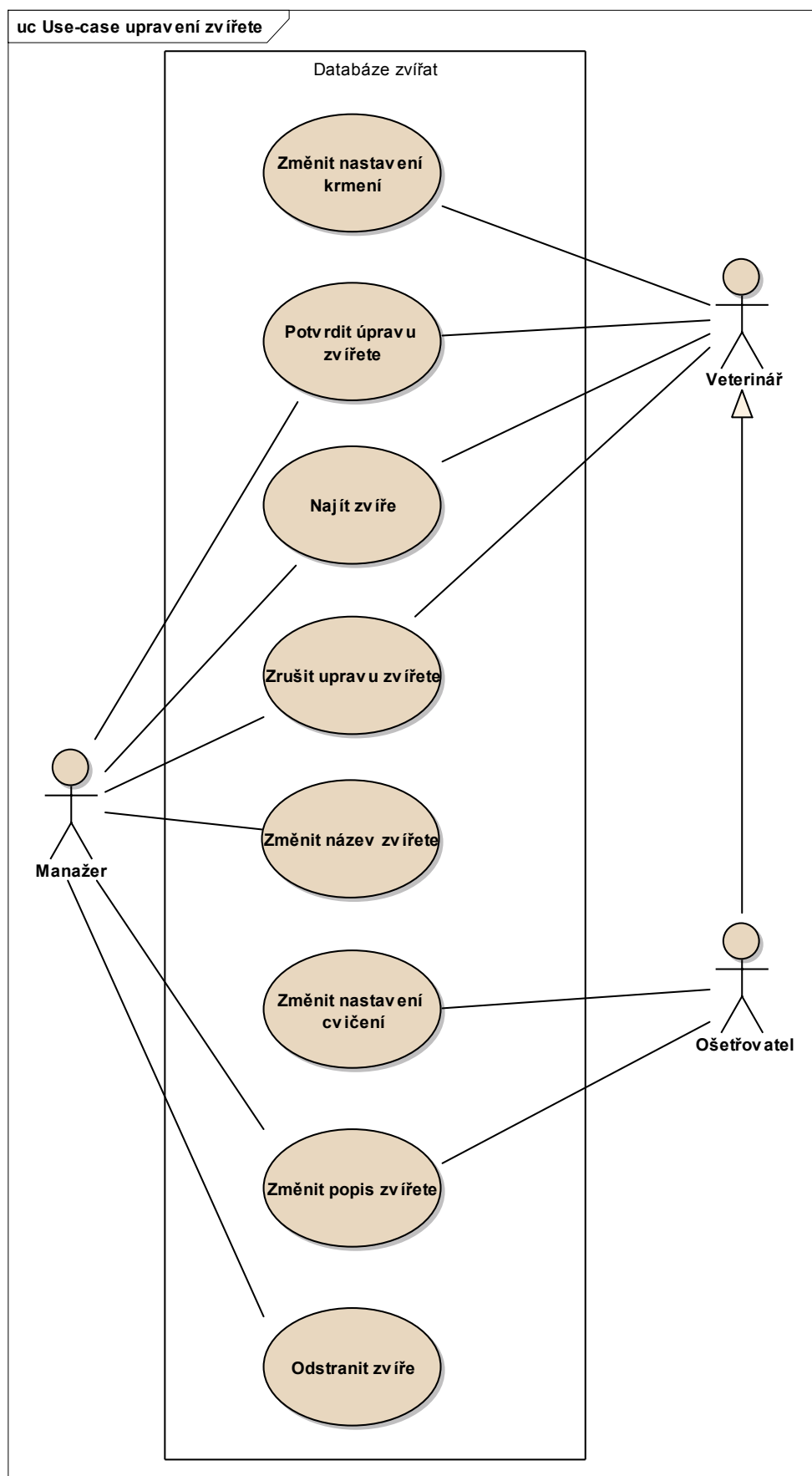
2. Uživatel omylem uživatel klik na "Přidat nové zvíře"
3. Systém zruší přidávání nové zvířete
  - a. Alternate: 2a. Systém se zeptá zda je jist
4. Systém ukončí přidávání



#### 4.3.2.2 ALTERNATE – SYSTÉM SE ZEPTÁ ZDA JE JIST

1. Uživatel nepotvrdí
2. Systém umožní dále pracovat

## 5 UPRAVENÍ ZVÍŘETE



## 5.1 NAJÍT ZVÍŘE

Je potřeba najít zvíře v databázi, když chtějí udělat nějakou úpravu.

### 5.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Najít zvíře
Manažer	UseCaseLink	Najít zvíře

### 5.1.2 SCÉNÁŘE

#### 5.1.2.1 BASIC PATH – NALEZENÍ ZVÍŘET

*2a. System nahlásí, že nepovedlo najít dané zvíře a důvod*

1. Uživatel napsal název zvířete
2. Uživatel klik na "hledat zvíře"
  - a. Exception: 2a. System nahlásí, že nepovedlo najít dané zvíře a důvod
3. Systém otevře davé zvíře

#### 5.1.2.2 EXCEPTION – SYSTEM NAHLÁSÍ, ŽE NEPOVEDLO NAJÍT DANÉ ZVÍŘE A DŮVOD

1. Systém nahlásí, že dané zvíře neexistuje v databázi
2. Systém zobrazí možnosti jak pokračovat dále

## 5.2 ODSTRANIT ZVÍŘE

Musí odstranit zvíře, pokud ho prodali či nastala nějaké jiné událost, která způsobila, že dané zvíře se v zoo nevyskytuje. Měli by napsat, z jakého důvodu se dané zvíře smazalo ze seznamu.

### 5.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Odstranit zvíře

### 5.2.2 SCÉNÁŘE

#### 5.2.2.1 BASIC PATH – ODSTRANĚNÍ ZVÍŘETE

*4a. System odmít odstranit zvíře*

1. Uživatel našel potřebné zvíře
2. Uživatel klikl na "odstranění zvířete"
3. Uživatel napsal důvod, proč se dané zvíře má odstranit
4. Uživatel potvrdí tento úkon
  - a. Alternate: 4a. System odmít odstranit zvíře
5. Systém odstranil dané zvíře

#### 5.2.2.2 ALTERNATE – SYSTEM ODMÍT ODSTRANIT ZVÍŘE

1. System odmítne odstranění
2. Napíše důvod
3. Podá informaci jak ho má vyřešit

## 5.3 POTVRDIT ÚPRAVU ZVÍŘETE

Pokud byly provedeny nějaké úpravy, musí se potvrdit.

### 5.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Potvrdit úpravu zvířete
Manažer	UseCaseLink	Potvrdit úpravu zvířete

### 5.3.2 SCÉNÁŘE

#### 5.3.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. Uživatel potvrdí kliknutím na "Potvrdit změnu"
2. Systém potvrdí změnu zvířete
3. Systém uloží upravené zvíře
4. Systém ukončí přidávání

## 5.4 ZMĚNIT NASTAVENÍ CVIČENÍ

Má možnost změnit u daného zvířete způsob cvičení a plán cvičení.

### 5.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Ošetřovatel	UseCaseLink	Změnit nastavení cvičení

### 5.4.2 SCÉNÁŘE

#### 5.4.2.1 BASIC PATH – ZMĚNĚNÍ CVIČENÍ

*2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoleného oprávnění*

1. Uživatel našel potřebné zvíře
2. Uživatel klikne na "Změnit cvičení"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovoleného oprávnění
3. Systém zobrazí okno, kde může změnit cvičení
4. Uživatel přemění nastavení cvičení
5. Uživatel změní jak často může cvičit

#### 5.4.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLÉNÉHO OPRÁVNĚNÍ

1. Systém odmítne přístup, protože nemá patřičné oprávnění

## 5.5 ZMĚNIT NASTAVENÍ KRMENÍ

Možnost změnit způsob stravování daného zvířete.

### 5.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Změnit nastavení krmení

### 5.5.2 SCÉNÁŘE

#### 5.5.2.1 BASIC PATH – ZMĚNĚNÍ NASTAVENÍ KRMENÍ

#### 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Změnit kmení"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění
4. System zobrazí krmení daného zvířete
5. Uživatel přemění nastavení krmení
6. Uživatel změní co dané zvíře může jíst může jíst
7. Uživatel změní jak může jíst danou stravu

#### 5.5.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLNÉHO OPRÁVNĚNÍ

1. System zobrazí instrukce jak postupovat dále

### 5.6 ZMĚNIT NÁZEV ZVÍŘETE

Má možnost přejmenovat název zvířete.

#### 5.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Změnit název zvířete

#### 5.6.2 SCÉNÁŘE

##### 5.6.2.1 BASIC PATH – ZMĚNĚNÍ NÁZVU

#### 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Změnit název zvířete"
  - a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění
4. Systém zobrazí okno, kde může změnit název zvířete
5. Uživatel přemění název zvířete

#### 5.6.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLNÉHO OPRÁVNĚNÍ

1. Systém vyhodí hlášky, že nemá požadované oprávnění

### 5.7 ZMĚNIT POPIS ZVÍŘETE

Může změnit popis (podrobnosti) o daném zvířeti.

#### 5.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Ošetřovatel	UseCaseLink	Změnit popis zvířete
Manažer	UseCaseLink	Změnit popis zvířete

#### 5.7.2 SCÉNÁŘE

##### 5.7.2.1 BASIC PATH – ZMĚNĚNÍ POPISU

#### 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění

2. Uživatel našel potřebné zvíře
3. Uživatel klikne na "Změnit podrobnosti"

- a. Exception: 2a. Systém odmítně udělat tento úkon, z důvodu nepovolného oprávnění
- 4. Systém zobrazí okno, kde může změnit popis zvířete
- 5. Uživatel přemění podrobnosti o zvířeti

#### 5.7.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM ODMÍTNĚ UDĚLAT TENTO ÚKON, Z DŮVODU NEPOVOLNÉHO OPRÁVNĚNÍ

- 1. Systém odmítne přístup, protože nemám patřičné oprávnění

### 5.8 ZRUŠIT UPRAVU ZVÍŘETE

Uživatel má možnost zrušit změny, pokud je nepotvrdil. Při zrušení zůstanou stejné parametry, jaké byly.

#### 5.8.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Veterinář	UseCaseLink	Zrušit upravu zvířete
Manažer	UseCaseLink	Zrušit upravu zvířete

#### 5.8.2 SCÉNÁŘE

##### 5.8.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

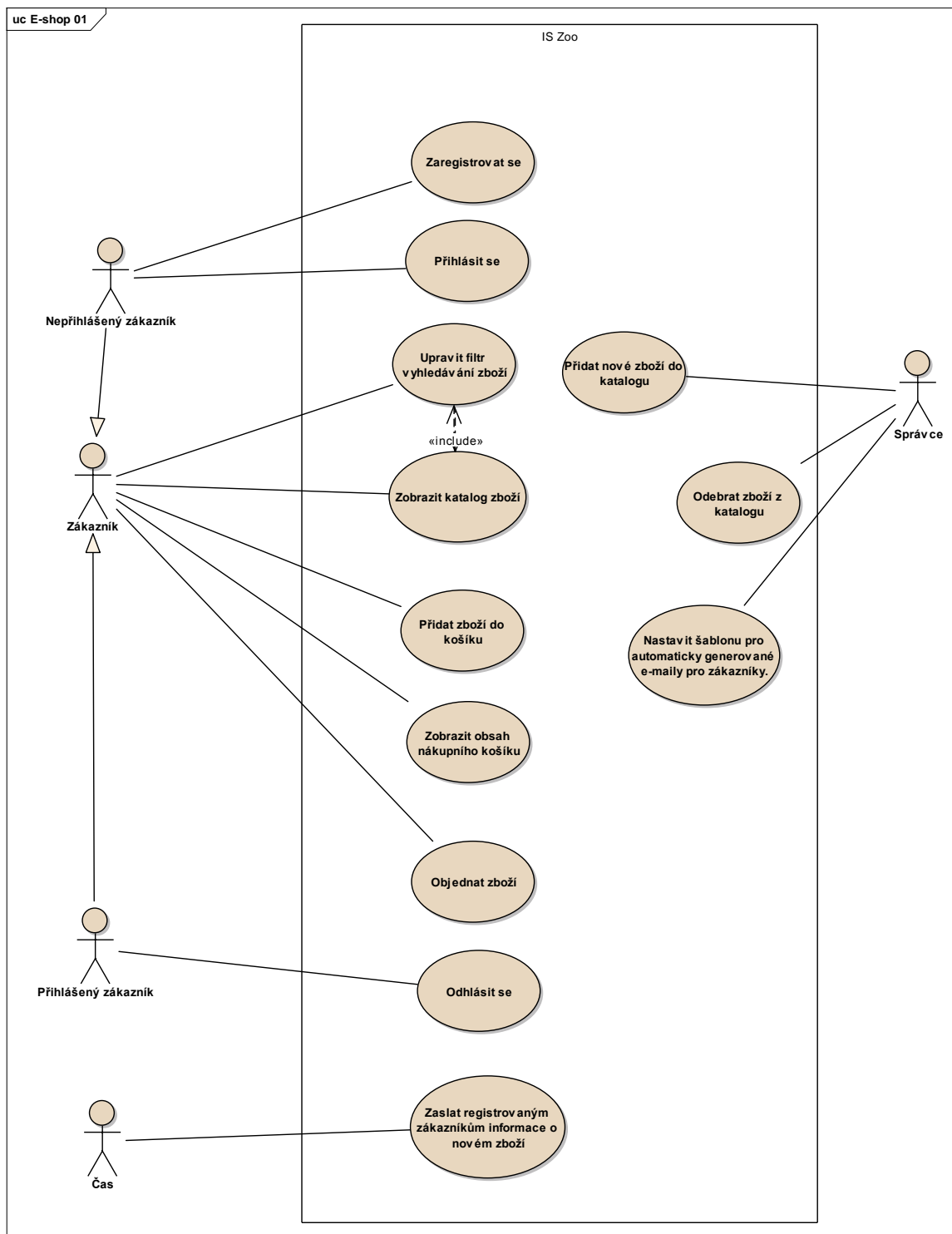
2a. System se zeptá

- 2. Uživatel omylem klikl na "Změnit zvíře" po nalezení zvířete
- 3. Uživatel zruší upravení zvířete
  - a. Alternate: 2a. System se zeptá
- 4. Systém ukončí upravu

##### 5.8.2.2 ALTERNATE – SYSTEM SE ZEPTÁ

- 1. Uživatel nepotvrdí
- 2. Systém umožní dále upravovat dané zvíře

## 6 E-SHOP



### 6.1 NASTAVIT ŠABLONU PRO AUTOMATICKY GENEROVANÉ E-MAILY PRO ZÁKAZNÍKY.

#### 6.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Správce	UseCaseLink	Nastavit šablonu pro automaticky generované e-maily pro zákazníky.

## 6.2 OBJEDNAT ZBOŽÍ

Zákazník objedná všechno zboží, které má uložené v nákupním košíku.

### 6.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zákazník	UseCaseLink	Objednat zboží

### 6.2.2 SCÉNÁŘE

#### 6.2.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Zákazník objedná všechno zboží, které má uložené v nákupním košíku.

1. Use case začíná, když uživatel zvolí volbu "Objednat zboží"
2. Systém požádá uživatele o zadání doručovacích údajů.
3. Uživatel zadá údaje.
4. Systém požádá uživatele aby zvolil způsob dodání objednávky.
5. Uživatel zvolí způsob dodání.
6. Systém požádá uživatele o zvolení způsobu platby.
7. Uživatel zadá způsob platby.
8. Systém zobrazí uživateli rekapitulaci objednávky, způsobu platby a způsobu doručení a požádá uživatele o potvrzení objednávky.
9. Uživatel potvrdí objednání zboží.
  - a. IF uživatel zvolil platbu přes PayPal/Převod/... , uživatel bude přesměrován na odpovídající stránku.
  - b. ELSE IF uživatel zvolil platbu dobírkou, systém potvrdí přijetí objednávky a odešle uživateli e-mail o přijetí.
  - c. ELSE po příchodu platby po internetu systém uloží objednávku mezi přijaté a odešle uživateli e-mail o přijetí objednávky.

## 6.3 ODEBRAT ZBOŽÍ Z KATALOGU

Správce odebere z katalogu zboží a to už nebude možné objednat.

### 6.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Správce	UseCaseLink	Odebrat zboží z katalogu

## 6.4 ODHLÁSIT SE

Přihlášený zákazník se odhlásí ze systému a stane se z něj Nepřihlášený zákazník.

### 6.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlášený zákazník	Association	Odhlásit se

### 6.4.2 SCÉNÁŘE

#### 6.4.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. Use Case začíná, když uživatel zvolí volbu "Odhlásit se ze systému"
2. Systém nastaví uživatele jako nepřihlášeného



## 6.5 OVĚŘIT, ŽE UŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE JSOU SPRÁVNÉ

Systém ověří, zda jsou přihlašovací údaje zákazníka správné.

### 6.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlásit se	Include	Ověřit, že přihlašovací údaje jsou správné

### 6.5.2 SCÉNÁŘE

#### 6.5.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

*2a. Uživatelské jméno není v databázi*

*3a. Zadané heslo není správné*

1. Use Case začíná, když se uživatel pokusí přihlásit do systému.
2. Systém prohledá databázi uživatelů, zda existuje uživatel se zadaným uživatelským jménem
  - a. Alternate: 2a. Uživatelské jméno není v databázi
3. Systém porovná zda zadané heslo odpovídá heslu které je v databázi spojeno s daným uživatelským jménem
  - a. Alternate: 3a. Zadané heslo není správné

#### 6.5.2.2 ALTERNATE – NESPRÁVNÉ PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE

#### 6.5.2.3 ALTERNATE – UŽIVATELSKÉ JMÉNO NENÍ V DATABÁZI

1. Systém oznámí uživateli, že přihlašovací údaje nejsou správné.

#### 6.5.2.4 ALTERNATE – ZADANÉ HESLO NENÍ SPRÁVNÉ

1. Systém oznámí uživateli, že přihlašovací údaje nejsou správné.

## 6.6 PŘIDAT NOVÉ ZBOŽÍ DO KATALOGU

Správce přidá do katalogu nové zboží, které si budou moci zákazníci objednat.

### 6.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Správce	UseCaseLink	Přidat nové zboží do katalogu

## 6.7 PŘIDAT ZBOŽÍ DO KOŠÍKU

### 6.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zákazník	Association	Přidat zboží do košíku

### 6.7.2 SCÉNÁŘE

#### 6.7.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Uživatel přidá určitý druh zboží v daném množství do nákupního košíku.

*Exception Flow – V krocích 3 a 4 může Uživatel může přidávání zboží zrušit tlačítkem Storno a tím se vrátit zpět do okna s vyhledáváním zboží.*

### 3a. Storno

### 4a. Storno

1. Use case začíná když je konkrétní zboží vybráno uživatelem
2. Systém zobrazí okno pro přidání zboží do košíku.
3. Uživatel zadá množství zboží, které chce přidat a upraví parametry tohoto zboží
  - a. Exception: 3a. Storno
4. Uživatel potvrdí přidání zboží do nákupního košíku
  - a. Exception: 4a. Storno
5. Systém přidá zboží do nákupního košíku daného uživatele

#### 6.7.2.2 EXCEPTION – STORNO

1. Uživatel může přidávání zboží zrušit tlačítkem Storno a tím se vrátit zpět do okna s vyhledáváním zboží.

## 6.8 PŘIHLÁSIT SE

Uživatel se přihlásí do systému.

### 6.8.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nepřihlášený zákazník	UseCaseLink	Přihlásit se
Přihlásit se	Include	Ověřit, že přihlašovací údaje jsou správné

### 6.8.2 SCÉNÁŘE

#### 6.8.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Neregistrovaný zákazník se přihlásí do systému a stane se z něj Přihlášený zákazník.

##### 4a. Uživatelské jméno není v databázi

##### 5a. Heslo není správné

2. Příklad užití začíná, když uživatel zvolí volbu "Přihlásit se" na stránce E-shopu.
3. Systém uživateli zobrazí přihlašovací okno pro zadání přihlašovacích údajů.
4. Uživatel zadá do otevřeného přihlašovacího okna uživatelské jméno a heslo a potvrdí stisknutím tlačítka "Přihlásit".
5. Systém prohledá databázi uživatelů, zda existuje uživatel se zadaným uživatelským jménem
  - a. Alternate: 4a. Uživatelské jméno není v databázi
6. Systém porovná zda zadané heslo odpovídá heslu které je v databázi spojeno s daným uživatelským jménem
  - a. Alternate: 5a. Heslo není správné
7. Systém uživateli oznámí, že byl úspěšně přihlášen.

#### 6.8.2.2 ALTERNATE – ZADANÉ ÚDAJE NEJSOU SPRÁVNÉ

1. Systém uživateli oznámí, že zadané údaje nebyly správné a zažádá uživatele o znovuzadání údajů.

#### 6.8.2.3 ALTERNATE – UŽIVATELSKÉ JMÉNO NENÍ V DATABÁZI

1. Systém oznámí uživateli, že přihlašovací údaje nejsou správné.

#### 6.8.2.4 ALTERNATE – HESLO NENÍ SPRÁVNÉ

1. Systém oznámí uživateli, že přihlašovací údaje nejsou správné.

## 6.9 UPRAVIT FILTR VYHLEDÁVÁNÍ ZBOŽÍ

Dovolí zákazníkovi upravit filtr vyhledávání zboží z katalogu.

### 6.9.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Upravit filtr vyhledávání zboží	Include	Zobrazit katalog zboží
Zobrazit katalog zboží	Include	Upravit filtr vyhledávání zboží
Zákazník	UseCaseLink	Upravit filtr vyhledávání zboží

### 6.9.2 SCÉNÁŘE

#### 6.9.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Dovolí zákazníkovi upravit filtr vyhledávání zboží z katalogu.

1. Use case začíná když zvolí "Upravit filter" nebo "Zobrazit katalog zboží".
2. Systém zobrazí uživateli okno pro zadání parametrů, podle kterých chce uživatel vyhledávat.
3. Uživatel nastaví, jaké zboží si přeje zobrazit.
4. Systém upraví filter podle zadaných parametrů.

## 6.10 ZAREGISTROVAT SE

Zákazník si vytvoří účet a zvolí si své přihlašovací údaje.

### 6.10.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaregistrovat se	NoteLink	<anonymous>
Nepřihlášený zákazník	UseCaseLink	Zaregistrovat se

### 6.10.2 SCÉNÁŘE

#### 6.10.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Zákazník si vytvoří účet a zvolí si své přihlašovací údaje.

*3a. E-mailová adresa už byla použita*

*3b. Jméno již existuje*

*3c. Hesla se neshodují*

*3d. Captcha není správně opsána*

*3e. Zrušení registrace*

1. Use Case začíná, když uživatel zvolí volbu "Zaregistrovat se".
2. Systém otevře okno pro zadání registračních údajů uživateli.
3. Uživatel zadá uživatelské jméno, platný e-mail, heslo, zopakované heslo a Captcha kontrolu.
  - a. Alternate: 3a. E-mailová adresa už byla použita
  - b. Alternate: 3b. Jméno již existuje
  - c. Alternate: 3c. Hesla se neshodují
  - d. Alternate: 3d. Captcha není správně opsána
  - e. Exception: 3e. Zrušení registrace

4. Systém vytvoří uživateli účet a uloží uživatelské údaje do databáze.

#### 6.10.2.2 ALTERNATE – JMÉNO JIŽ EXISTUJE

1. Systém oznámí uživateli, že uživatel s tímto jménem již existuje a požádá o zadání jiného jména.

#### 6.10.2.3 ALTERNATE – E-MAILOVÁ ADRESA UŽ BYLA POUŽITA

1. Systém oznámí uživateli, že tato E-mailová adresa už byla pro registraci použita a požádá o zadání jiné.

#### 6.10.2.4 ALTERNATE – HESLA SE NESHODUJÍ

1. Systém oznámí uživateli, že obě zadaná hesla nejsou shodná a požádá o opětovné zadání obou hesel.

#### 6.10.2.5 ALTERNATE – CAPTCHA NENÍ SPRÁVNĚ OPSÁNA

1. Systém oznámí uživateli, že nezadal Captcha správně a požádá o zadání nové.

#### 6.10.2.6 EXCEPTION – ZRUŠENÍ REGISTRACE

1. Uživatel může v každém kroku zrušit registraci stisknutím tlačítka Storno.

### 6.11 ZASLAT REGISTROVANÝM ZÁKAZNÍKŮM INFORMACE O NOVÉM ZBOŽÍ

Všem zaregistrovaným zákazníkům bude na e-mail zaslána informace o tom, že do katalogu přibylo nové zboží, nebo že byl katalog nějak upraven.

#### 6.11.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Čas	UseCaseLink	Zaslat registrovaným zákazníkům informace o novém zboží

#### 6.11.2 SCÉNÁŘE

##### 6.11.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. Use Case začíná, když uběhne nastavená doba od posledního odeslání informací zákazníkům.
2. Systém vybere z databáze všechno zboží, které je v ní dobu kratší než jaká je prodleva mezi odesíláním informací zákazníkům.
3. FOR každému registrovanému zákazníkovi, který nemá nastaveno, že nechce přijímat informace o novém zboží.
4. Systém odešle e-mail se seznamem zboží dle předem nastavené šablony.

### 6.12 ZOBRAZIT KATALOG ZBOŽÍ

Zobrazí Zákazníkovi aktuální katalog zboží.

#### 6.12.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Upravit filtr vyhledávání zboží	Include	Zobrazit katalog zboží
Zobrazit katalog zboží	Include	Upravit filtr vyhledávání zboží
Zákazník	UseCaseLink	Zobrazit katalog zboží

#### 6.12.2 SCÉNÁŘE

##### 6.12.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Zobrazí Zákazníkovi aktuální katalog zboží.

1. <include> Upravit filtr vyhledávání zboží
2. Systém vybere z databáze zboží odpovídající filteru a zobrazí ho.

## 6.13 ZOBRAZIT OBSAH NÁKUPNÍHO KOŠÍKU

Zákazníkovi se zobrazí všechno zboží které si přidal do nákupního košíku.

### 6.13.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zobrazit obsah nákupního košíku	NoteLink	<anonymous>
Zákazník	UseCaseLink	Zobrazit obsah nákupního košíku

### 6.13.2 SCÉNÁŘE

#### 6.13.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

Zákazníkovi se zobrazí všechno zboží které si přidal do nákupního košíku.

3a. Odebrat

3b. Objednat

3c. Vyprázdnit

1. Use Case začíná, když uživatel zvolí volbu "Zobrazit obsah nákupního košíku".
2. Systém zobrazí okno nákupního košíku, načte obsah košíku a zobrazí ho uživateli.
3. Uživatel potvrdí stiskem tlačítka "Ok" že nyní nechce dále upravovat košík, obsah košíku je zachován a uživatel je vrácen na předchozí okno.
  - a. Alternate: 3a. Odebrat
  - b. Alternate: 3b. Objednat
  - c. Alternate: 3c. Vyprázdnit

#### 6.13.2.2 ALTERNATE – ODEBRAT

1. uživatel zvolí volbu "Odebrat zboží" u konkrétní položky
2. Systém odebere danou položku z nákupního košíku
3. Systém znovu načte a zobrazí obsah nákupního košíku

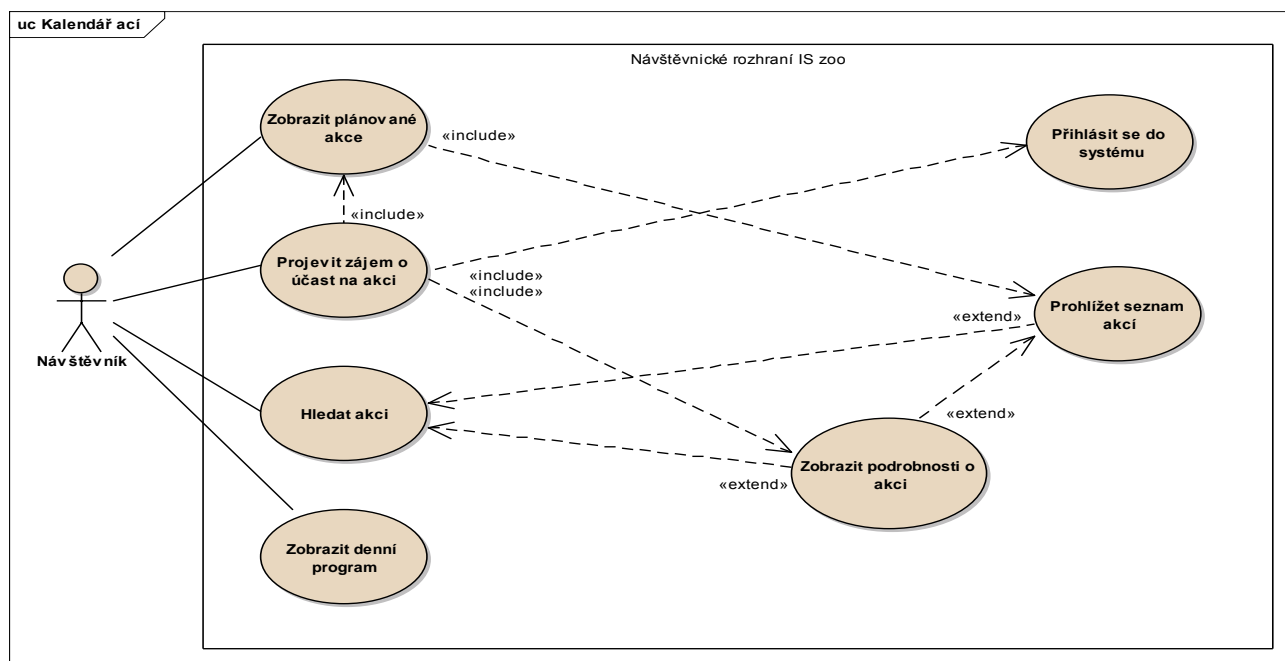
#### 6.13.2.3 ALTERNATE – OBJEDNAT

1. Uživatel zvolí volbu "Objednat zboží", potom se použije Use Case "Objednat zboží"

#### 6.13.2.4 ALTERNATE – VYPRÁZDNIT

1. Uživatel zvolí volbu "Vyprázdnit košík"
2. Systém se uživatele zeptá, zda opravdu chce vyprázdnit košík.
3. Uživatel potvrdí že opravdu chce provést vyprázdnění nákupního košíku.
4. Systém odebere všechno zboží z nákupního košíku uživatele.
5. Systém vrátí uživatele na předchozí zobrazené okno.

## 7 KALENDÁŘ ACÍ



### 7.1 HLEDAT AKCI

Umožňuje vyhledávání mezi plánovnými akcemi. Při hledání je možné prohlížet seznam akcí, nebo je možné hledat podle dne a názvu. Lze zobrazit podrobnosti o akci.

#### 7.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Vybrat den	Extend	Hledat akce
Zadat název	Extend	Hledat akce
Návštěvník	UseCaseLink	Hledat akce
Prohlížet seznam akcí	Extend	Hledat akce
Zobrazit podrobnosti o akci	Extend	Hledat akce

#### 7.1.2 SCÉNÁŘE

##### 7.1.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

###### 3a. Hledání podle filtrů

1. Uživatel vybere možnost Hledat akce.
2. Systém zobrazí filtr hledání.
3. Uživatel vybere možnost Prohlížet seznam akcí.
  - a. Alternate: 3a. Hledání podle filtrů
4. <extend> Prohlížet seznam akcí

##### 7.1.2.2 ALTERNATE – HLEDÁNÍ PODLE FILTRŮ

1. Uživatel zadá do zobrazeného formuláře kritéria hledání.
2. Systém prohledá databázi akcí a zobrazí podrobnosti o akci odpovídající kritériům hledání. <extend> Zobrazit podrobnosti o akci

## 7.2 PROHLÍŽET SEZNAM AKCÍ

Prohlížení seznamu akcí je nutné pro hledání akcí, zobrazení akcí i projevení zájmu. Je možné zobrazit podrobnosti o daných akcích.

### 7.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zadat název	Extend	Prohlížení seznamu akcí
Vybrat den	Extend	Prohlížení seznamu akcí
Prohlížení seznamu akcí	Extend	Hledat akci
Zobrazit plánované akce	Include	Prohlížení seznamu akcí
Zobrazit podrobnosti o akci	Extend	Prohlížení seznamu akcí

### 7.2.2 SCÉNÁŘE

#### 7.2.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1a. *Žádné budoucí akce.*

2a. *Jiné nastavení*

1. Systém zobrazí seznam akcí na další měsíc.
  - a. Exception: 1a. Žádné budoucí akce.
2. Uživatel vybere nějakou akci a může si zobrazit podrobnosti.
  - a. Alternate: 2a. Jiné nastavení
3. <extend> Zobrazit podrobnosti o akci

#### 7.2.2.2 EXCEPTION – ŽÁDNÉ BUDOUCÍ AKCE.

1. Systém zobrazí stránku s upozorněním, že v dohledné době se nekonají žádné akce.

#### 7.2.2.3 ALTERNATE – JINÉ NASTAVENÍ

1. Uživatel vyplní filtr akcí (i minulé, konkrétní den...)
2. Systém zobrazí vyfiltrovanou nabídku akcí.

## 7.3 PROJEVIT ZÁJEM O ÚČAST NA AKCI

K potvrzení účasti na akcích pro registrované návštěvníky. Vyžaduje přihlášení se do systému k ověření registrace a zobrazení podrobností o akci, kde se zájem vyjadřuje. K výběru dané akce je nutné prohlížení seznamu akcí.

### 7.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Projevit zájem o účast na akci	Include	Zobrazit podrobnosti o akci
Projevit zájem o účast na akci	Include	Přihlásit se do systému
Projevit zájem o účast na akci	Include	Zobrazit plánované akce
Návštěvník	UseCaseLink	Projevit zájem o účast na akci

### 7.3.2 SCÉNÁŘE

#### 7.3.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

7a. *Nedostatečné oprávnění.*

8a. *Změna názoru*

1. Uživatel klepne na tlačítko Chci se zúčastnit akce.
2. Uživatel klepne na zobrazenou možnost .
3. Uživatel projeví zájem o účast zvolením možnosti Chci se zúčastnit akce.
4. Systém skontroluje, zda má uživatel patřičné oprávnění, a zobrazí potvrzující dialog.
  - a. Exception: 7a. Nedostatečné oprávnění.
5. Uživatel potvrdí svou účast na akci.
  - a. Alternate: 8a. Změna názoru
6. Systém přidá uživatele do seznamu účastníků a odešle mu email s podrobnějšími informacemi.

#### 7.3.2.2 EXCEPTION – NEDOSTATEČNÉ OPRAVNĚNÍ.

1. Systém zobrazí upozornění, že této akci se mohou účastnit jen VIP.

#### 7.3.2.3 EXCEPTION – ZMĚNA NÁZORU.

#### 7.3.2.4 ALTERNATE – ZMĚNA NÁZORU

1. Uživatel odmítne potvrdit svou účast na akci.

### 7.4 PŘIHLÁSIT SE DO SYSTÉMU

Přihlášení do systému je nutné pro projevení zájmu o účast na akci.

#### 7.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Projevit zájem o účast na akci	Include	Přihlásit se do systému

#### 7.4.2 SCÉNÁŘE

##### 7.4.2.1 BASIC PATH – PŘIHLÁŠENÍ DO SYSTÉMU

*3a. Přihlašovací údaje nesouhlasí.*

*3b. Přihlašovací údaje po třetí nesouhlasí.*

2. Systém zobrazí uživateli formulář s poli pro přihlašovací údaje.
3. Uživatel vyplní do polí své uživatelské jméno a heslo.
4. Systém ověří správnost vložených údajů a vrátí se na stránku, ze které vzešel požadavek na přihlášení se.
  - a. Exception: 3a. Přihlašovací údaje nesouhlasí.
  - b. Exception: 3b. Přihlašovací údaje po třetí nesouhlasí.

##### 7.4.2.2 EXCEPTION – PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE NESOUHLASÍ.

1. Systém vypíše upozornění a znovu zobrazí formulář pro přihlášení se.

##### 7.4.2.3 EXCEPTION – PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE PO TŘETÍ NESOUHLASÍ.

1. Systém vypíše upozornění a zobrazí nabídku k zaslání hesla na emailový účet.
2. Uživatel vyplní svůj email, který zadal při přihlášení.
3. Systém odešle na zadaný email přihlašovací údaje.

### 7.5 VYBRAT DEN

Vybrání dne je nutné pro zobrazení denního programu. Je možné využít vybrání dne i pro hledání v seznamu akcí.



### 7.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Vybrat den	Extend	Zobrazit plánované akce
Zobrazit denní program	Include	Vybrat den
Vybrat den	Extend	Hledat akci
Vybrat den	Extend	Prohlížet seznam akcí

### 7.5.2 ZADAT NÁZEV

Podle zadaného názvu je možné vyhledávat v seznamu akcí.

### 7.5.3 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zadat název	Extend	Hledat akci
Zadat název	Extend	Prohlížet seznam akcí

## 7.6 ZOBRAZIT DENNÍ PROGRAM

Zobrazí denní program aktivit v zoo. Nepotřebuje prohlížet seznam akcí, neboť krmení a podobné každodenní činnosti jsou právě v denním programu. Musí být vybrán den, ve který se má program konat (např. v pondělí se některé části programu nekonají).

### 7.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zobrazit denní program	Include	Vybrat den
Návštěvník	UseCaseLink	Zobrazit denní program

### 7.6.2 SCÉNÁŘE

#### 7.6.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

4a. Program nenalezen.

1. Uživatel zvolí možnost Zobrazit denní program.
  2. Systém zobrazí kalendář.
  3. Uživatel vybere den, pro který chce zobrazit program.
  4. Systém vyhledá, jaký denní program zoo daný den nabízí (krmení a cvičení zvířat...).
- a. Exception: 4a. Program nenalezen.

#### 7.6.2.2 EXCEPTION – PROGRAM NENALEZEN.

1. Systém vypíše upozornění, že ve zvolený den pravidelný program neprobíhá.

## 7.7 ZOBRAZIT PLÁNOVANÉ AKCE

Zobrazí plánovaná akce s využitím prohlížení seznamu akcí. Lze si vybrat den, pro který mají být akce zobrazeny.

### 7.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Vybrat den	Extend	Zobrazit plánované akce
Zobrazit plánované akce	UseCaseLink	Návštěvník
Zobrazit plánované akce	Include	Prohlížet seznam akcí
Projevit zájem o účast na akci	Include	Zobrazit plánované akce

## 7.7.2 SCÉNÁŘE

### 7.7.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. Uživatel zvolí možnost Zobrazit plánované akce.
2. <include> Prohlížet seznam akcí

## 7.8 ZOBRAZIT PODROBNOSTI O AKCI

Zobrazení podrobností o akci je nutné pro projevení zájmu o účast na dané akci. Je možné zobrazit podrobnosti i o akcích v seznamu akcí.

### 7.8.1 VAZBY

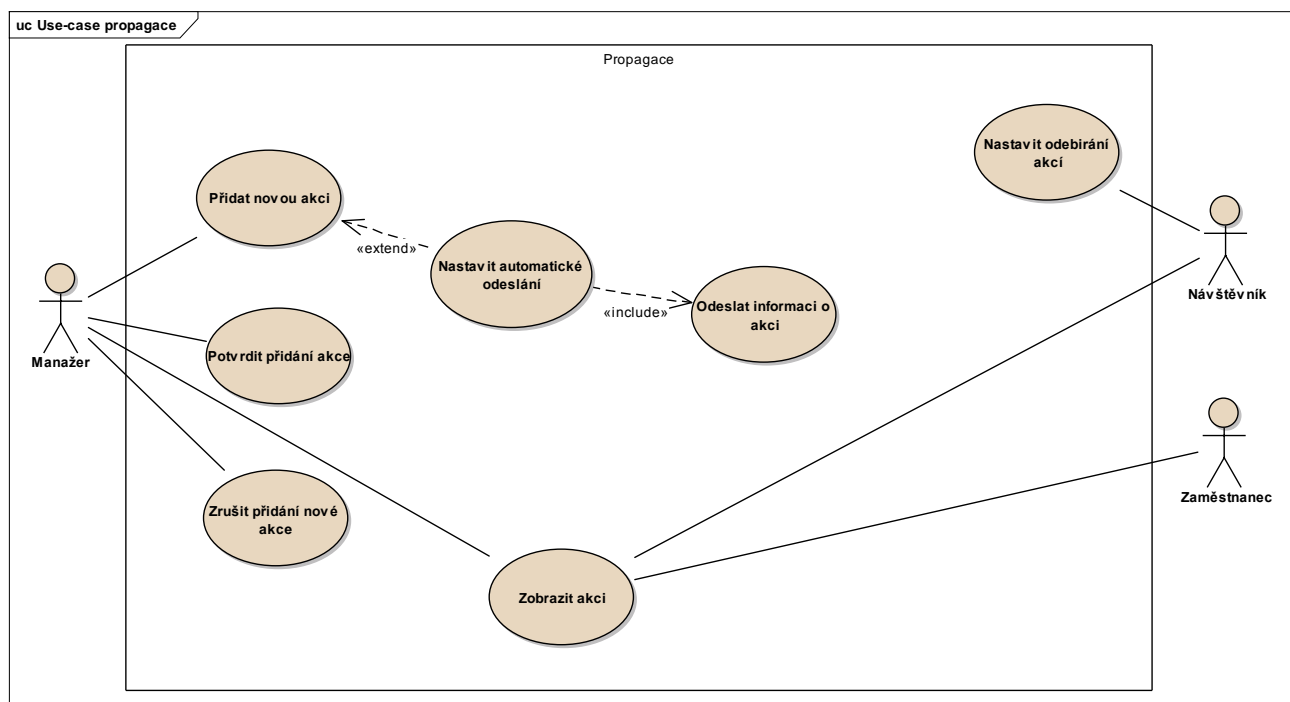
Odkud	Typ	Kam
Zobrazit podrobnosti o akci	Extend	Hledat akci
Zobrazit podrobnosti o akci	Extend	Prohlížet seznam akcí
Projevit zájem o účast na akci	Include	Zobrazit podrobnosti o akci

## 7.8.2 SCÉNÁŘE

### 7.8.2.1 BASIC PATH – BASIC PATH

1. <extend> Prohlížet seznam akcí
2. Systém zobrazí podrobné informace o zvolené akci.

## 8 PROPAGACE



### 8.1 NASTAVIT AUTOMATICKÉ ODESLÁNÍ

Může se nastavit, za jak dlouho se automaticky odešle informace o akci.

#### 8.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nastavit automatické odeslání	Extend	Přidat novou akci
Nastavit automatické odeslání	Include	Odeslat informaci o akci

#### 8.1.2 SCÉNÁŘE

##### 8.1.2.1 BASIC PATH – AUTOMATICKÉ ODESÍLÁNÍ

1. Uživatel může zadat automatické odesílení, pokud klikne na "Automatické odesílení"
2. Uživatel vybere jak dlouho před akcí má systém odeslat e-mail
3. Potvrdí výběr

### 8.2 NASTAVIT ODEBÍRÁNÍ AKCÍ

Nastaví si zde, jaké akce chce odebírat.

#### 8.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Nastavit odebrání akcí

#### 8.2.2 SCÉNÁŘE

##### 8.2.2.1 BASIC PATH – ODEBÍRÁNÍ AKCÍ

1a. Systém neumožní tuto možnost, pokud není zaregistrován v systému

1. Uživatel si může nastavit odebírání akcí
  - a. Exception: 1a. Systém neumožní tuto možnost, pokud není zaregistrován v systému

#### 8.2.2.2 EXCEPTION – SYSTÉM NEUMOŽNÍ TUTO MOŽNOST, POKUD NENÍ ZAREGISTROVÁN V SYSTÉMU

1. Systém vyhodí hlášku, že uživatel není přihlášený, či registrovaný
2. Systém doporučí mu se přihlásit, či registrovat
3. Systém podá instrukce uživateli

### 8.3 ODESLAT INFORMACI O AKCI

Systém odešle akci všem zaměstnancům a návštěvníkům, kteří odebírají akce.

#### 8.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nastavit automatické odeslání	Include	Odeslat informaci o akci

#### 8.3.2 SCÉNÁŘE

##### 8.3.2.1 BASIC PATH – ODESLAT INFORMACE O AKCI

1. Systém podle nastavení odešel e-maily, kde bude informace o dané akci (všem zaměstnancům a všem návštěvníkům, který odebírají akce)

### 8.4 POTVRDIT PŘIDÁNÍ AKCE

Po přidání nové akce se musí potvrdit přidání.

#### 8.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Potvrdit přidání akce

#### 8.4.2 SCÉNÁŘE

##### 8.4.2.1 BASIC PATH – POTVRZENÍ PŘIDÁNÍ AKCE

1. Uživatel potvrdí kliknutím na "Potvrdit přidání"
2. Systém potvrdí přidání nové akce
3. Systém přidá akci do seznamu akcí
4. Systém ukončí přidávání

### 8.5 PŘIDAT NOVOU AKCI

Má možnost přidat novou akci, která byla schválena.

#### 8.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Přidat novou akci
Nastavit automatické odeslání	Extend	Přidat novou akci

#### 8.5.2 SCÉNÁŘE

##### 8.5.2.1 BASIC PATH – PŘIDÁNÍ AKCE

1. Uživatel klikl na "Přidat novou akci"

2. Uživatel zadá novou akci
3. Systém schválí tuto akci
4. Systém vyzve uživatele, aby zadal podrobnosti o nové akci
5. Uživatel zadá podrobnosti o akci

## 8.6 ZOBRAZIT AKCI

Můžou si zobrazit akci včetně podrobností o akci.

### 8.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Zobrazit akci
Manažer	UseCaseLink	Zobrazit akci
Zaměstnanec	UseCaseLink	Zobrazit akci

### 8.6.2 SCÉNÁŘE

#### 8.6.2.1 BASIC PATH – ZOBRAZENÍ AKCE

1. Uživatel klikl na "Zobrazit akci"
2. Systém zobrazí nazvi všech akcí, který se konají do měsíce
3. Uživatel klik na jakou kolik akci
4. Systém zobrazí danou akci i podrobnosti o ní
5. System uživateli umožní se vrátit

## 8.7 ZRUŠIT PŘIDÁNÍ NOVÉ AKCE

Může zrušit přidání nové akce, pokud jí zatím nepotvrdil.

### 8.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Zrušit přidání nové akce

### 8.7.2 SCÉNÁŘE

#### 8.7.2.1 BASIC PATH – ZRUŠENÍ PŘIDÁNÍ NOVÉ AKCE

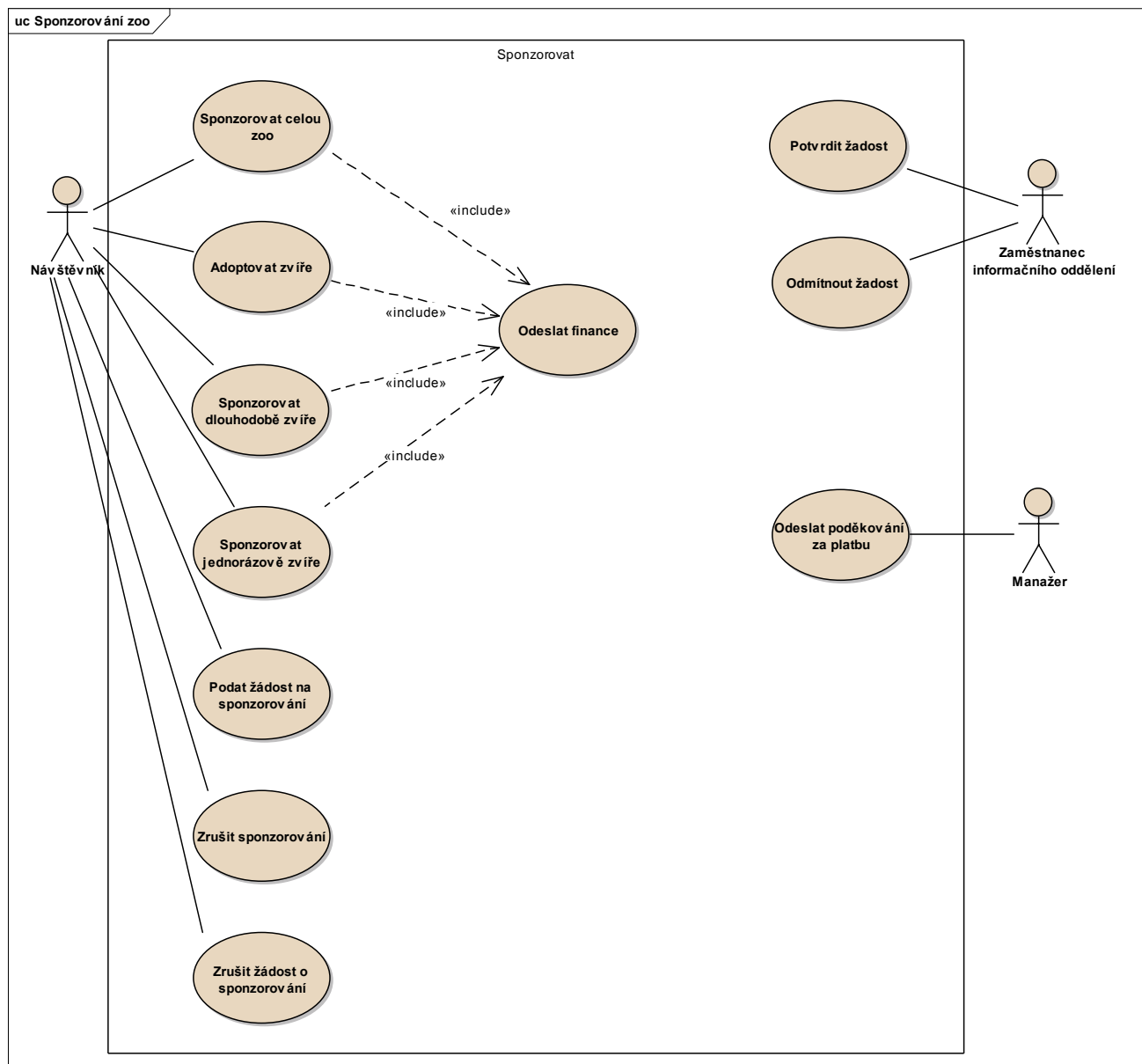
##### 2a. System se zeptá

1. Uživatel omylem klik na "Přidat novou akci"
2. Uživatel zruší přidávání nové akce
  - a. Alternate: 2a. System se zeptá
3. Systém ukončí přidávání

#### 8.7.2.2 ALTERNATE – SYSTEM SE ZEPTÁ

1. Uživatel nepotvrdil
2. Systém mu umožní pracovat s akcí

## 9 SPONZOROVÁNÍ ZOO



### 9.1 ADOPTOVAT ZVÍŘE

Může adoptovat zvíře (zasílat učitou částku každý měsíc).

#### 9.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Adoptovat zvíře
Adoptovat zvíře	Include	Odeslat finance

#### 9.1.2 SCÉNÁŘE

##### 9.1.2.1 BASIC PATH – ADOPCE ZVÍŘETE

5a. System zjistí, že nejde

1. Uživatel dostane od systému potvrzení o žádosti
2. Systém dovolí vybrat pouze toto sponzorování (o které žádal)
3. Uživatel vybere "Adoptovat zvíře"
4. Uživatel vybere ze seznamu zvířat zvíře, které chce adoptovat
5. Systém zjistí zda se dané zvíře dá adoptovat
  - a. Alternate: 5a. System zjistí, že nejde
6. Systém potvrdí, že se dá dané zvíře adoptovat
7. Uživatel potvrdí toto sponzorování

#### 9.1.2.2 ALTERNATE – SYSTEM ZJISTÍ, ŽE NEJDE

1. System upozorní, že dané zvíře už někdo adoptuje
2. Systém doporučí uživateli si vybrat jiné zvíře
3. IF Uživatel si vybere jiní zvíře
4. Systém umožní uživateli si vybrat jiní zvíře ze seznamu
5. ELSE Uživatel si nevybere jiní zvíře
6. System ukončí adopci

## 9.2 ODESLAT FINANCE

Odeslat finance podle instrukcí, které se objeví.

### 9.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Sponzorovat celou zoo	Include	Odeslat finance
Adoptovat zvíře	Include	Odeslat finance
Sponzorovat jednorázově zvíře	Include	Odeslat finance
Sponzorovat dlouhodobě zvíře	Include	Odeslat finance

### 9.2.2 SCÉNÁŘE

#### 9.2.2.1 BASIC PATH – ODESLANÍ FINANČÍ

1. Systém potvrdí potvrzení uživatele
2. Systém vyzve uživatele, aby poslal finance podle instrukcí, které systém poskytne uživateli

## 9.3 ODESLAT PODĚKOVÁNÍ ZA PLATBU

Po přijetí platby odešle poděkování za platbu danému návštěvníkovi.

### 9.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Manažer	UseCaseLink	Odeslat poděkování za platbu

### 9.3.2 SCÉNÁŘE

#### 9.3.2.1 BASIC PATH – POTVRZENÍ ZA PLATBU

1. Uživatel, nebo systém potvrdí přijetí platby
2. Systém odešle potvrzení přijetí platby danému uživateli
3. Systém odešle poděkování danému uživateli

## 9.4 ODMÍTNOUT ŽADOST

Odmítne žádost návštěvníka o sponzorování, pokud to není možné.

### 9.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec informačního oddělení	UseCaseLink	Odmítnout žádost

### 9.4.2 SCÉNÁŘE

#### 9.4.2.1 BASIC PATH – ODMÍTNUTÍ ŽÁDOSTI

1. Uživatel odmítl danou žádost
2. Uživatel přidá důvod
3. Systém odešle odmítnutí a důvod danému uživateli

## 9.5 PODAT ŽADOST NA SPONZOROVÁNÍ

Podá žádost o sponzorování a vybere o jaký typ sponzorování.

### 9.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Podat žádost na sponzorování

### 9.5.2 SCÉNÁŘE

#### 9.5.2.1 BASIC PATH – PODÁNÍ ŽÁDOSTI

1. Uživatel klik na "Podat žádost o sponzorování"
2. Uživatel napíše o jakou sponzoraci žádá
3. Uživatel přidá důvod žádosti
4. Uživatel potvrdí podání žádosti
5. Systém odešle žádost na informační oddělení

## 9.6 POTVRDIT ŽADOST

Potvrdí žádost návštěvníka o sponzorování, pokud je to možné.

### 9.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec informačního oddělení	UseCaseLink	Potvrdit žádost

### 9.6.2 SCÉNÁŘE

#### 9.6.2.1 BASIC PATH – POTVRZENÍ ŽÁDOSTI

1. Uživatel potvrdí danou žádost
2. Systém odešle potvrzení danému uživateli

## 9.7 SPONZOROVAT CELOU ZOO

Má možnost zaslat sponzorský dar celé zoo.

### 9.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
-------	-----	-----



Návštěvník	UseCaseLink	Sponzorovat celou zoo
Sponzorovat celou zoo	Include	Odeslat finance

## 9.7.2 SCÉNÁŘE

### 9.7.2.1 BASIC PATH – SPONZOROVÁNÍ CELÉ ZOO

1. Uživatel dostane od systému potvrzení o žádosti
2. Systém dovolí vybrat pouze toto sponzorování
3. Uživatel vybere "Sponzorovat celou zoo"
4. Uživatel vybere jak velkou částku
5. Uživatel vybere jak dlouho chce sponzorovat celou zoo
6. Uživatel potvrdí tuto sponzorování

## 9.8 SPONZOROVAT DLOUHODOBĚ ZVÍŘE

Sponzorovat dlouhodobě vybrané zvíře.

### 9.8.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Sponzorovat dlouhodobě zvíře	Include	Odeslat finance
Návštěvník	UseCaseLink	Sponzorovat dlouhodobě zvíře

## 9.8.2 SCÉNÁŘE

### 9.8.2.1 BASIC PATH – DLOUHODOBÉ ADOPTOVÁNÍ

1. Uživatel dostane od systému potvrzení o žádosti
2. Systém dovolí vybrat pouze toto sponzorování
3. Uživatel vybere "Sponzorovat dlouhodobě zvíře"
4. Uživatel vybere ze seznamu zvířat zvíře, které chce déle sponzorovat
5. Uživatel vybere jak velkou částku
6. Uživatel si může vybrat, jak dlouho chce sponzorovat celou zoo
7. Uživatel potvrdí toto sponzorování

## 9.9 SPONZOROVAT JEDNORÁZOVĚ ZVÍŘE

Sponzorovat jednorázově vybrané zvíře.

### 9.9.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Sponzorovat jednorázově zvíře
Sponzorovat jednorázově zvíře	Include	Odeslat finance

## 9.9.2 SCÉNÁŘE

### 9.9.2.1 BASIC PATH – JEDNORÁZOVÉ SPONZOROVÁNÍ

1. Systém dovolí vybrat pouze toto sponzorování s i bez potvrzení žádost
2. Uživatel klikne na "Sponzorovat jednorázově zvíře"
3. Uživatel vybere ze seznamu zvířat zvíře, které chce sponzorovat
4. Uživatel vybere jak velkou částku
5. Uživatel vybere jakým způsobem chce sponzorovat
6. IF převodem na účet

7. EISE darcovskou SMS
8. Uživatel potvrdí toto sponzorování

## 9.10 ZRUŠIT SPONZOROVÁNÍ

Zruší sponzorování, které má nastavené a není jednorázové

### 9.10.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Zrušit sponzorování

### 9.10.2 SCÉNÁŘE

#### 9.10.2.1 BASIC PATH – ZRUŠENÍ SPONZOROVÁNÍ

1. Uživatel klik na "Zrušení sponzorování"
2. Uživatel vybere jednu ze svých sponzorování
3. Uživatel přidá důvod o zrušení sponzorování
4. Uživatel potvrdí podání žádosti o zrušení sponzorování
5. Systém odstraní dané sponzorování uživatele
6. Systém odešle tuto infomaci manažerovi

## 9.11 ZRUŠIT ŽÁDOST O SPONZOROVÁNÍ

Zruší žádost o sponzorování.

### 9.11.1 VAZBY

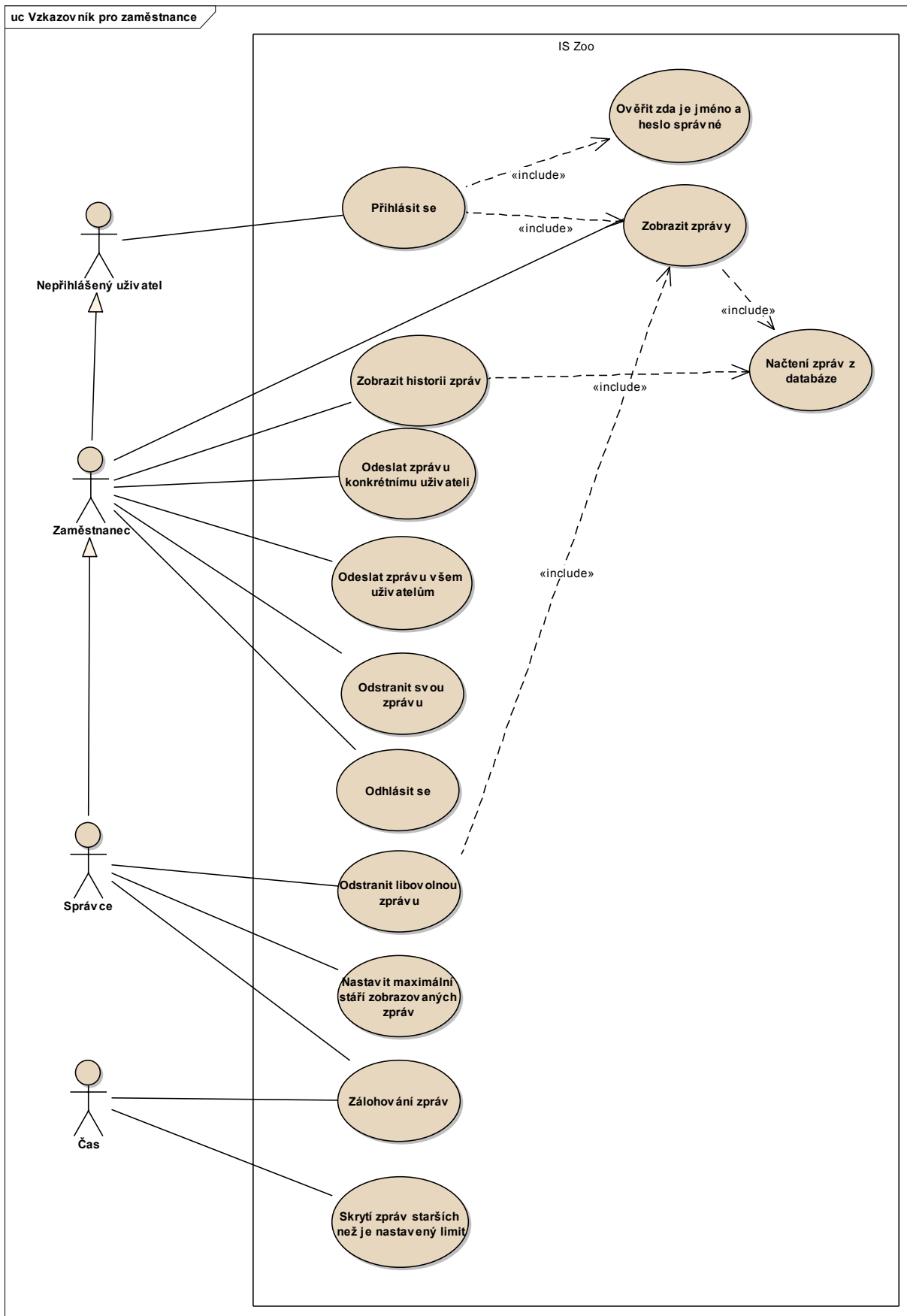
Odkud	Typ	Kam
Návštěvník	UseCaseLink	Zrušit žádost o sponzorování

### 9.11.2 SCÉNÁŘE

#### 9.11.2.1 BASIC PATH – ZRUŠÍ ŽÁDOSTI O SPONZOROVÁNÍ

1. Uživatel klik na "Zrušit žádost o sponzorování"
2. Uživatel napíše o jakou sponzoraci žádál
3. Uživatel přidá důvod zrušení žádosti
4. Uživatel potvrdí podání zrušení žádosti
5. Systém odešle žádost o zrušení na informační oddělení

## 10 VZKAZOVNÍK PRO ZAMĚSTNANCE



## 10.1 NASTAVIT MAXIMÁLNÍ STÁŘÍ ZOBRAZOVANÝCH ZPRÁV

Správce změní limit stáří zpráv, které se automaticky zobrazí při využití Zobrazit zprávy.

### 10.1.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Správce	UseCaseLink	Nastavit maximální stáří zobrazovaných zpráv

## 10.2 NAČTENÍ ZPRÁV Z DATABÁZE

Z databáze jsou načteny zprávy, které mají být zobrazeny.

### 10.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zobrazit zprávy	Include	Načtení zpráv z databáze
Zobrazit historii zpráv	Include	Načtení zpráv z databáze

## 10.3 ODESLAT ZPRÁVU KONKRÉTNÍMU UŽIVATELI

Zaměstnanec( zam1 ) odešle zprávu konkrétnímu zaměstnanci( zam2 ), která je následně uložena v databázi a bude zaměstnanci( zam2 ) zobrazena po přihlášení se do systému.

### 10.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec	UseCaseLink	Odeslat zprávu konkrétnímu uživateli

## 10.4 ODESLAT ZPRÁVU VŠEM UŽIVATELŮM

Zaměstnanec odešle zprávu všem ostatním zaměstnancům. Po odeslání bude zpráva uložena do databáze a bude jim zobrazena po přihlášení se do systému.

### 10.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec	UseCaseLink	Odeslat zprávu všem uživatelům

## 10.5 ODHLÁSIT SE

Zaměstnanec bude odhlášen ze systému a opět se z něj stane Nepřihlášený uživatel.

### 10.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec	UseCaseLink	Odhlásit se

## 10.6 ODSTRANIT LIBOVOLNOU ZPRÁVU

Správce odstraní konkrétní zprávu od kteréhokoliv zaměstnance. Zpráva příjemci nepřijde, ale v databázi zůstane

### 10.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Odstranit libovolnou zprávu	Include	Zobrazit zprávy
Správce	UseCaseLink	Odstranit libovolnou zprávu

## 10.7 ODSTRANIT SVOU ZPRÁVU

Zaměstnanec odstraní konkrétní zprávu, kterou už dříve odeslal. Tato zpráva nebude příjemci doručena, ale zůstane uložena v databázi.

### 10.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec	UseCaseLink	Odstranit svou zprávu

## 10.8 OVĚŘIT ZDA JE JMÉNO A HESLO SPRÁVNÉ

Systém ověří zda je uživatelské jméno a heslo správné.

### 10.8.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlásit se	Include	Ověřit zda je jméno a heslo správné

## 10.9 PŘIHLÁSIT SE

Uživatel se přihlásí do systému uživatelským jménem a heslem, aby měl přístup k dalším funkcím vzkazovníku. Po přihlášení se z Nepřihlášeného uživatele stává Zaměstnanec nebo Správce.

### 10.9.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nepřihlášený uživatel	UseCaseLink	Přihlásit se
Přihlásit se	Include	Zobrazit zprávy
Přihlásit se	Include	Ověřit zda je jméno a heslo správné

## 10.10 SKRYTÍ ZPRÁV STARŠÍCH NEŽ JE NASTAVENÝ LIMIT

Zprávy starší než nastavený časový limit se přesunou ze zpráv, které se zobrazí při přihlášení do historie zpráv.

### 10.10.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Čas	UseCaseLink	Skrytí zpráv starších než je nastavený limit

## 10.11 ZOBRAZIT HISTORII ZPRÁV

Zaměstnanci se zobrazí všechny přečtené i nepřečtené zprávy, které mu kdy byly odeslány, a nebyly odstraněny z databáze.

### 10.11.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zaměstnanec	UseCaseLink	Zobrazit historii zpráv
Zobrazit historii zpráv	Include	Načtení zpráv z databáze

## 10.12 ZOBRAZIT ZPRÁVY

Zobrazí zaměstnanci všechny zprávy, které byly určeny pro všechny nebo přímo pro něj, a ještě nebyly tímto zaměstnancem zobrazeny, nebo jsou mladší než je nastavený limit.

#### 10.12.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Odstranit libovolnou zprávu	Include	Zobrazit zprávy
Zaměstnanec	UseCaseLink	Zobrazit zprávy
Přihlásit se	Include	Zobrazit zprávy
Zobrazit zprávy	Include	Načtení zpráv z databáze

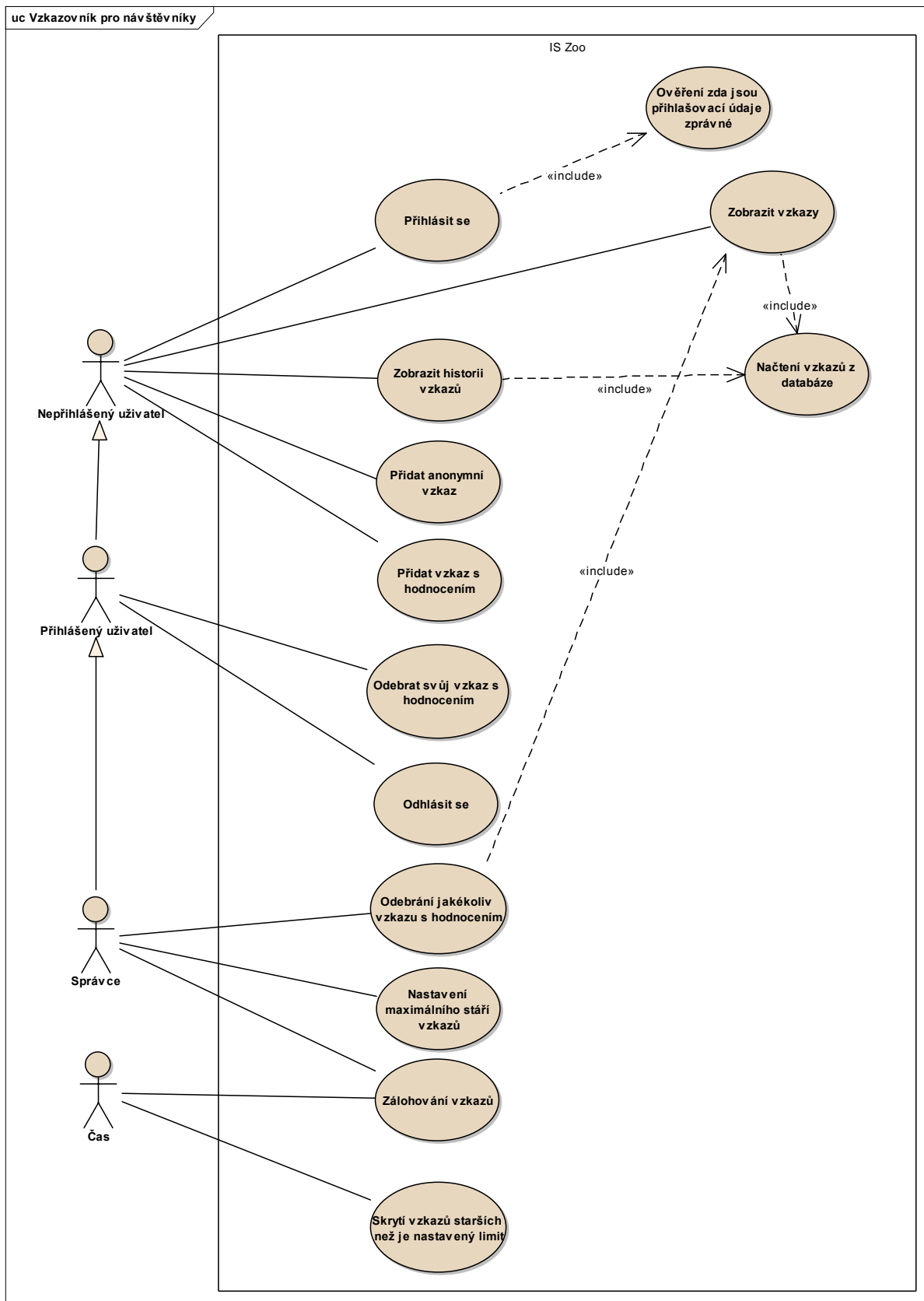
### 10.13 ZÁLOHOVÁNÍ ZPRÁV

Vytvoří se záloha všech zpráv a uloží se do databáze.

#### 10.13.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Čas	UseCaseLink	Zálohování zpráv
Správce	UseCaseLink	Zálohování zpráv

## 11 VZKAZOVNÍK PRO NÁVŠTĚVNÍKY



## 11.1 AUTOMATICKÉ ZÁLOHOVÁNÍ ZPRÁV

## 11.2 NASTAVENÍ MAXIMÁLNÍHO STÁŘÍ VZKAZŮ

Správce nastaví maximální stáří vzkazů, které se zobrazí při akci Zobrazit vzkazy.

### 11.2.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Správce	UseCaseLink	Nastavení maximálního stáří vzkazů

## 11.3 NAČTENÍ VZKAZŮ Z DATABÁZE

Z databáze jsou načteny vzkazy, které mají být zobrazeny.

### 11.3.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Zobrazit vzkazy	Include	Načtení vzkazů z databáze
Zobrazit historii vzkazů	Include	Načtení vzkazů z databáze

## 11.4 ODEBRAT SVŮJ VZKAZ S HODNOCENÍM

Uživatel odebere vzkaz, který byl přidán pod jeho jménem.

### 11.4.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlášený uživatel	UseCaseLink	Odebrat svůj vzkaz s hodnocením

## 11.5 ODEBRÁNÍ JAKÉKOLIV VZKAZU S HODNOCENÍM

Správce odstraní konkrétní vzkaz od kteréhokoliv uživatele. Zpráva se uživatelům nebude zobrazovat, ale zůstane uložena v databázi.

### 11.5.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Správce	UseCaseLink	Odebrání jakéhokoliv vzkazu s hodnocením
Odebrání jakéhokoliv vzkazu s hodnocením	Include	Zobrazit vzkazy

## 11.6 ODHLÁSIT SE

Odhlásí uživatele ze systému a z Přihlášeného uživatele se opět stane Nepřihlášený uživatel.

### 11.6.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlášený uživatel	UseCaseLink	Odhlásit se

## 11.7 OVĚŘENÍ ZDA JSOU PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE ZPRÁVNÉ

Systém ověří zda je uživatelské jméno a heslo správné.

### 11.7.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlásit se	Include	Ověření zda jsou přihlašovací údaje správné



## 11.8 PŘIDAT ANONYMNÍ VZKAZ

Uživatel přidá nový vzkaz, který ale nebude obsahovat žádné konkrétní jméno a také nebude obsahovat žádné hodnocení.

### 11.8.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nepřihlášený uživatel	UseCaseLink	Přidat anonymní vzkaz

## 11.9 PŘIDAT VZKAZ S HODNOCENÍM

Uživatel přidá nový vzkaz, který může obsahovat hodnocení a také obsahuje jméno (pokud je uživatel přihlášen, jméno bude uživatelské jméno, pokud není přihlášen, vybere si ho uživatel).

### 11.9.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nepřihlášený uživatel	UseCaseLink	Přidat vzkaz s hodnocením

## 11.10 PŘIHLÁSIT SE

Nepřihlášený uživatel se přihlásí do systému uživatelským jménem a heslem, aby měl přístup k dalším funkcím vzkazovníku. Po přihlášení se z Nepřihlášeného uživatele stává Přihlášený uživatel nebo Správce.

### 11.10.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Přihlásit se	Include	Ověření zda jsou přihlašovací údaje zprávné
Nepřihlášený uživatel	UseCaseLink	Přihlásit se

## 11.11 SKRYTÍ VZKAZŮ STARŠÍCH NEŽ JE NASTAVENÝ LIMIT

Vzkazy starší než nastavený časový limit se přesunou ze vzkazů, které se zobrazí při akci Zobrazení vzkazů do historie vzkazů.

### 11.11.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Čas	UseCaseLink	Skrytí vzkazů starších než je nastavený limit

## 11.12 ZOBRAZIT HISTORII VZKAZŮ

Zobrazí uživateli všechny zprávy které byly na vzkazovník přidány.

### 11.12.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Nepřihlášený uživatel	UseCaseLink	Zobrazit historii vzkazů
Zobrazit historii vzkazů	Include	Načtení vzkazů z databáze

## 11.13 ZOBRAZIT VZKAZY

Zobrazí uživateli všechny vzkazy, které byly přidány na vzkazovník a jsou mladší, než je nastavený limit.

### 11.13.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
-------	-----	-----

Nepřihlášený uživatel	UseCaseLink	Zobrazit vzkazy
Zobrazit vzkazy	Include	Načtení vzkazů z databáze
Odebrání jakéholiv vzkazu s hodnocením	Include	Zobrazit vzkazy

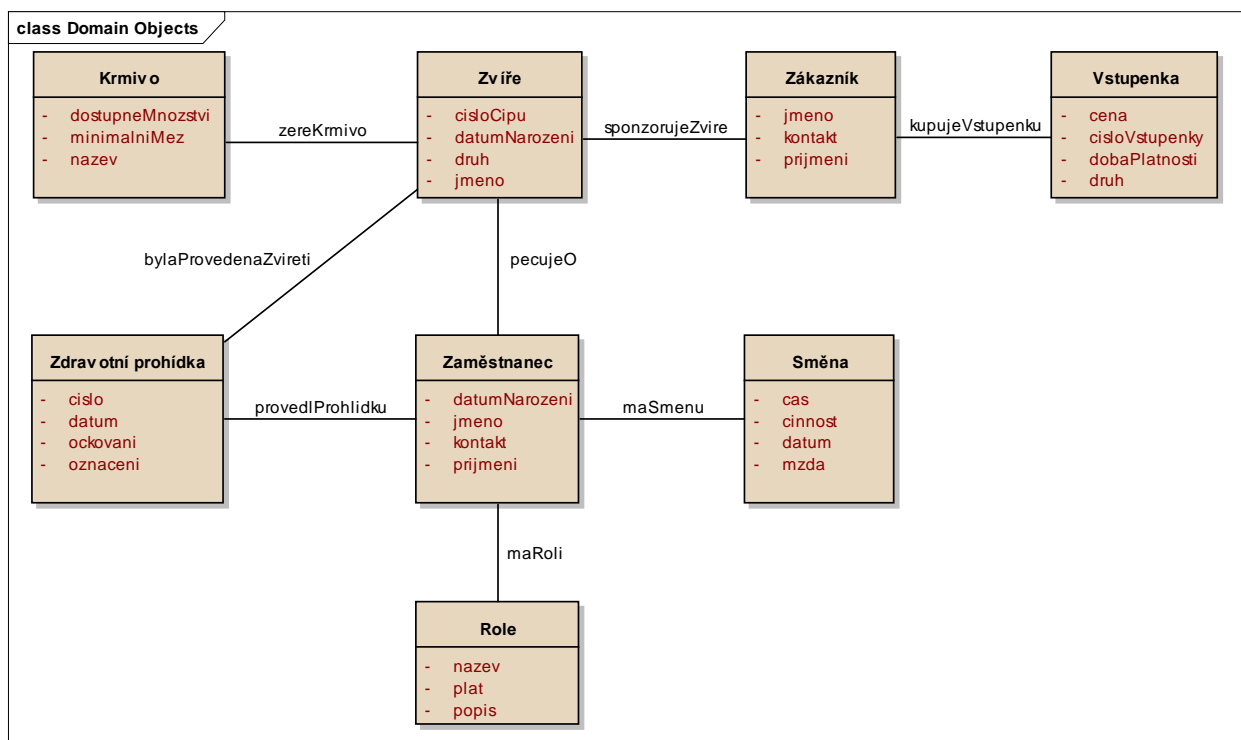
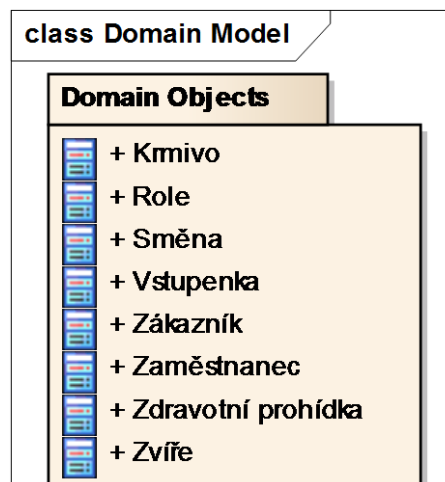
## 11.14 ZÁLOHOVÁNÍ VZKAZŮ

Do databáze se uloží záloha všech vzkazů.

### 11.14.1 VAZBY

Odkud	Typ	Kam
Čas	UseCaseLink	Zálohování vzkazů
Správce	UseCaseLink	Zálohování vzkazů

# DOMÉNOVÝ MODEL



## 1 KRMIVO

Entita Krmivo udržuje informace o jednotlivých druzích krmiv. Jednotlivá krmiva jsou přiřazena ke zvířatům, podle toho zda zvíře dané krmivo žere. Jedno krmivo může být přiřazeno více zvířatům a naopak.

- **dostupneMnozstvi** – Dostupné množství daného krmiva ve skladu
- **minimalniMez** – Minimální mez. Pokud klesne množství ve skladu, bude odeslána automatická žádost o dokoupení daného krmiva
- **nazev** – Název krmiva

## 2 ROLE

Entita Role obsahuje informace o rolích zaměstnanců. Od těchto rolí se odvozují pravomoci zaměstnanců. Každý zaměstnanec má přiřazenou roli. V některých případech může mít jeden zaměstnanec více rolí. Jednu roli má obvykle více zaměstnanců.

- **nazev** – Název role
- **plat** – Platební ohodnocení
- **popis** – Pracovní náplň dané role

## 3 SMĚNA

Entita Směna obsahuje informace o směně zaměstnance. Každý zaměstnanec má přidělenou směnu.

- **cas** – Čas směny
- **cinnost** – Pracovní náplň
- **datum** – Datum směny
- **mzda** – Celková mzda za směnu

## 4 VSTUPENKA

Entita Vstupenka obsahuje informace o vstupence. Každá vstupenka je přiřazena právě jednomu zákazníkovi.

- **cena** – Cena, za kterou zákazník pořídil vstupenku
- **cisloVstupenky** – Identifikační číslo vstupenky
- **dobuPlatnosti** – Datum, do kterého je vstupenka platná
- **druh** – Určení o jaký druh vstupenky se jedná (Rodinná roční, měsíční dospělá, ...)

## 5 ZAMĚSTNANEC

Entita Zaměstnanec reprezentuje zaměstnance Zoo. Vždy má přidělenou roli. Pokud se jedná o ošetřovatele má přiřazeno jedno či více zvířat. V případě veterináře jsou k němu často přiřazeny zdravotní prohlídky. Všichni zaměstnanci mají též přiřazenou směnu.

- **datumNarozeni** – Datum narození zaměstnance
- **jmeno** – Jméno zaměstnance
- **kontakt** – Kontaktní údaje na zaměstnance. Standardně se jedná o telefonní číslo, email a adresu
- **prijmeni** – Příjmení zaměstnance

## 6 ZDRAVOTNÍ PROHLÍDKA

Entita Zdravotní prohlídka shromažďuje informace o provedené zdravotní prohlídce. Vždy je přiřazena k právě jednomu zvířeti, ale jedno zvíře má obvykle přiřazeno více zdravotních prohlídek. Také je vždy přiřazen zaměstnanec, který tuto prohlídku provedl.

- **cislo** – Číslo prohlídky
- **datum** – Datum provedení prohlídky
- **ockovani** – Pokud bylo provedeno očkování, je to zde uvedeno
- **oznaceni** – Označení zda je prohlídka pravidelná nebo mimořádná

## 7 ZVÍŘE

Entita Zvíře reprezentuje jednotlivé zvíře v Zoo. Vždy má přiřazené krmivo a ošetřovatele.

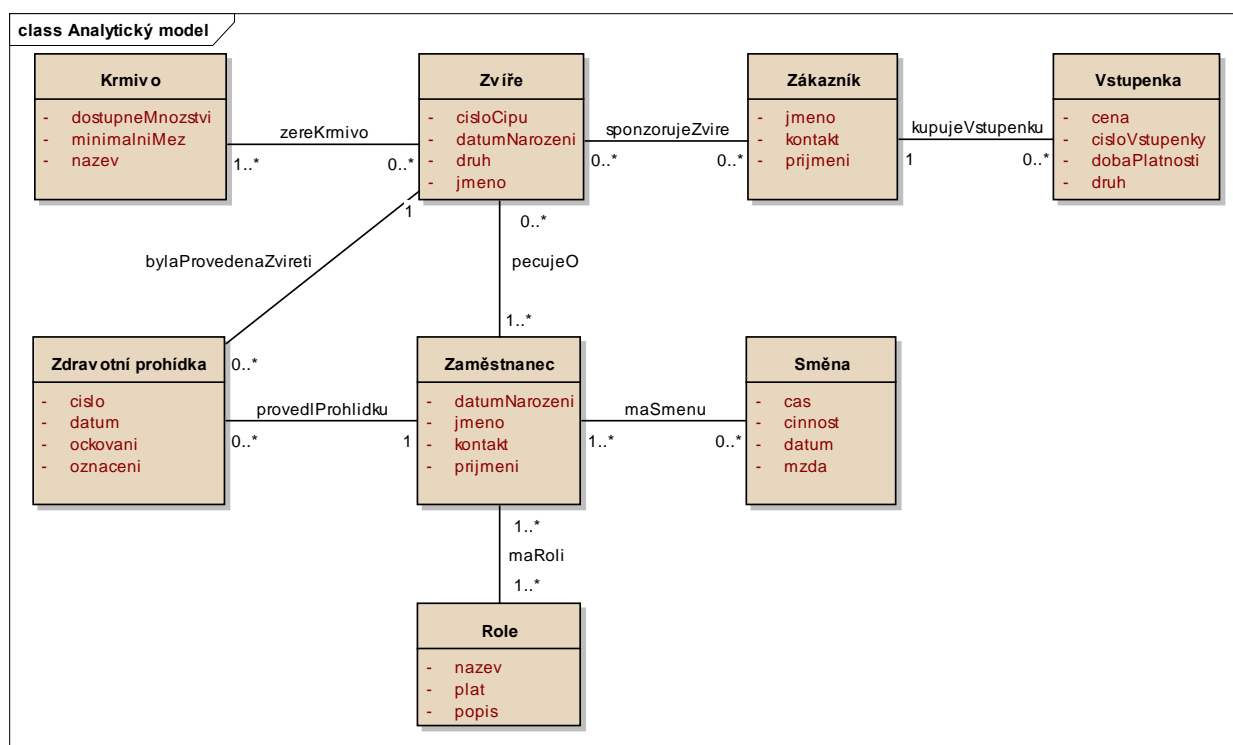
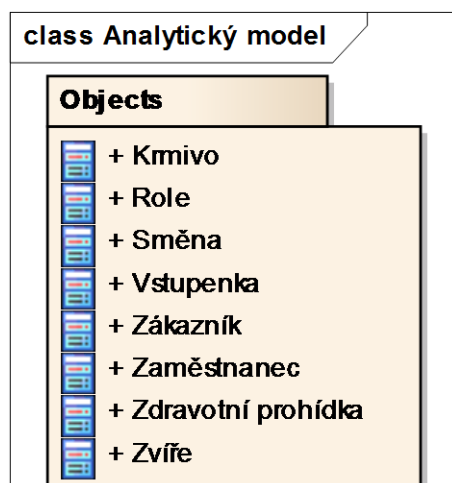
- **cisloCipu** – Číslo čipu implantovaného zvířeti
- **datumNarozeni** – Datum narození zvířete, nemusí být zadán pokud není známo
- **druh** – Biologický druh zvířete
- **jmeno** – Jméno zvířete

## 8 ZÁKAZNÍK

Entita Zákazník obsahuje informace o jednotlivých zákaznících. Zákazník je přiřazen ke zvířeti, pokud jej sponzoruje. Nebo nemusí být přiřazen k žádnému zvířeti a potom se jedná o stálého zákazníka vlastní vstupu. Pak je tomuto zákazníkovi přiřazena vstupenka.

- **jmeno** – Jméno zákazníka
- **kontakt** – Kontakt na zákazníka. Může to být adresa, email, telefonní číslo...
- **prijmeni** – Příjmení zákazníka

# ANALYTICKÝ MODEL



## 1 KRMIVO

Entita Krmivo udržuje informace o jednotlivých druzích krmiv. Jednotlivá krmiva jsou přiřazena ke zvířatům, podle toho zda zvíře dané krmivo žere. Jedno krmivo může být přiřazeno více zvířatům a naopak.

## 1.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
zereKrmivo	0..* Zvíře. 1..* Krmivo.

## 2 ROLE

Entita Role obsahuje informace o rolích zaměstnanců. Od těchto rolí se odvozují pravomoci zaměstnanců. Každý zaměstnanec má přiřazenou roli. V některých případech může mít jeden zaměstnanec více rolí. Jednu roli má obvykle více zaměstnanců.

### 2.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
maRoli	1..* Zaměstnanec. 1..* Role.

## 3 SMĚNA

Entita Směna obsahuje informace o směně zaměstnance. Každý zaměstnanec má přidělenou směnu.

### 3.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
maSmenu	1..* Zaměstnanec. 0..* Směna.

## 4 VSTUPENKA

Entita Vstupenka obsahuje informace o vstupence. Každá vstupenka je přiřazena právě jednomu zákazníkovi.

### 4.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
kupujeVstupenku	1 Zákazník. 0..* Vstupenka.

## 5 ZAMĚSTNANEC

Entita Zaměstnanec reprezentuje zaměstnance Zoo. Vždy má přidělenou roli. Pokud se jedná o ošetřovatele má přiřazeno jedno či více zvířat. V případě veterináře jsou k němu často přiřazeny zdravotní prohlídky. Všichni zaměstnanci mají též přiřazenou směnu.

### 5.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
maRoli	1..* Zaměstnanec.

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
	1..* Role.
maSmenu	1..* Zaměstnanec. 0..* Směna.
pecujeO	1..* Zaměstnanec. 0..* Zvíře.
provedlProhlidku	1 Zaměstnanec. 0..* Zdravotní prohlídka.

## 6 ZDRAVOTNÍ PROHÍDKA

Entita Zdravotní prohlídka shromažďuje informace o provedené zdravotní prohlídce. Vždy je přiřazena k právě jednomu zvířeti, ale jedno zvíře má obvykle přiřazeno více zdravotních prohlídek. Také je vždy přiřazen zaměstnanec, který tuto prohlídku provedl.

### 6.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
bylaProvedenaZvireti	0..* Zdravotní prohlídka. 1 Zvíře.
provedlProhlidku	1 Zaměstnanec. 0..* Zdravotní prohlídka.

## 7 ZVÍŘE

Entita Zvíře reprezentuje jednotlivé zvíře v Zoo. Vždy má přiřazené krmivo a ošetřovatele.

### 7.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
bylaProvedenaZvireti	0..* Zdravotní prohlídka. 1 Zvíře.
pecujeO	1..* Zaměstnanec. 0..* Zvíře.
sponzorujeZvire	0..* Zákazník. 0..* Zvíře.
zereKrmivo	0..* Zvíře. 1..* Krmivo.

## 8 ZÁKAZNÍK

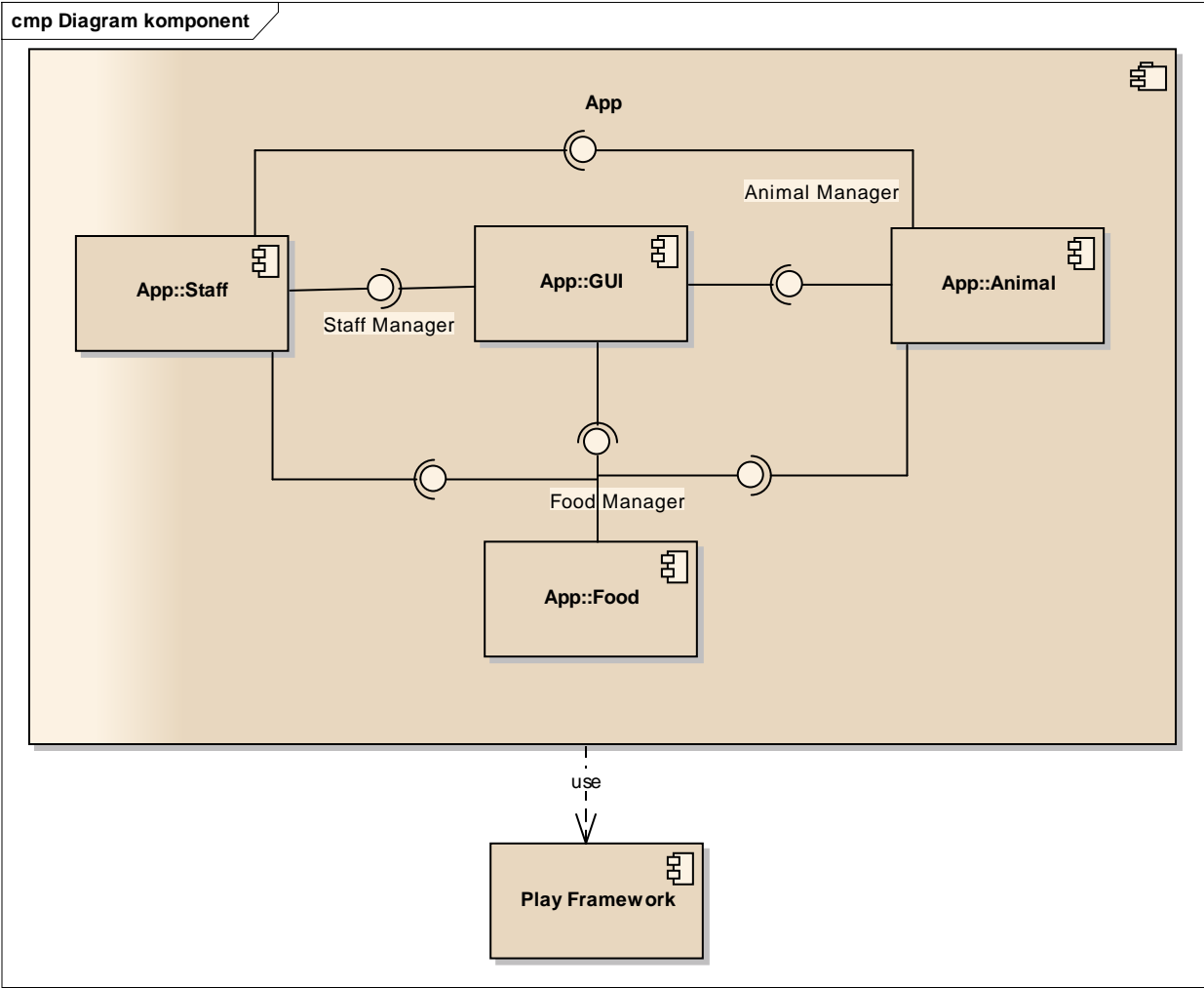
Entita Zákazník obsahuje informace o jednotlivých zákaznících. Zákazník je přiřazen ke zvířeti pokud jej sponzoruje. Nebo nemusí být přiřazen k žádnému zvířeti a potom se jedná o stálého zákazníka vlastníci vstupenku. Pak je tomuto zákazníkovi přiřazena vstupenka.



## 8.1 VAZBY

<i>Vazba</i>	<i>Entita</i>
kupujeVstupenku	1      Zákazník. 0..*    Vstupenka.
sponzorujeZvire	0..*    Zákazník. 0..*    Zvíře.

# MODEL ARCHITEKTURY



## 1 PLAY FRAMEWORK

### 1.1 VAZBY

Vazba	Entita
use	App. Play Framework.

## 2 ANIMAL

### 2.1 VAZBY

Vazba	Entita
	Animal.

	Food.
	Staff. Animal.
Animal Manager	GUI. Animal.

## 3 FOOD

### 3.1 VAZBY

Vazba	Entita
	Animal. Food.
	Staff. Food.
Food Manager	GUI. Food.

## 4 GUI

### 4.1 VAZBY

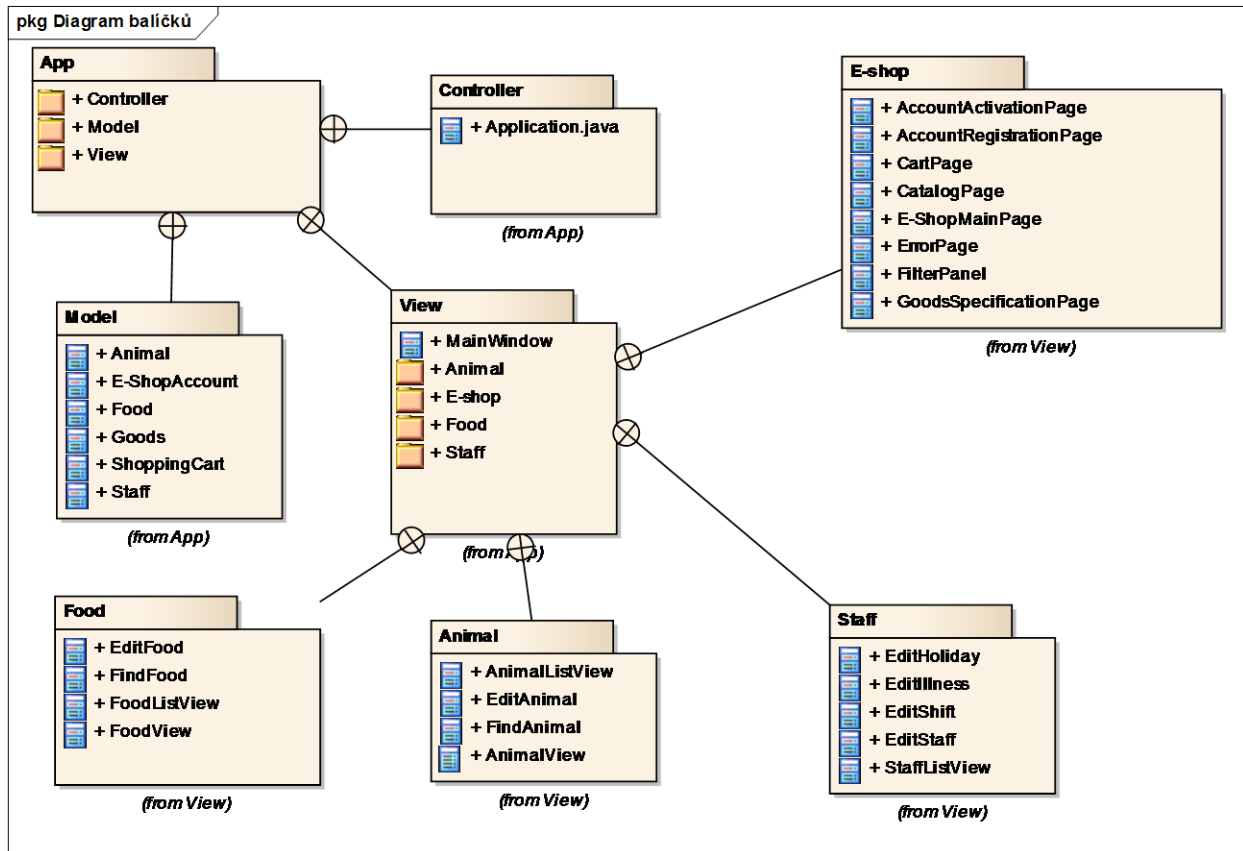
Vazba	Entita
Animal Manager	GUI. Animal.
Food Manager	GUI. Food.
Staff Manager	GUI. Staff.

## 5 STAFF

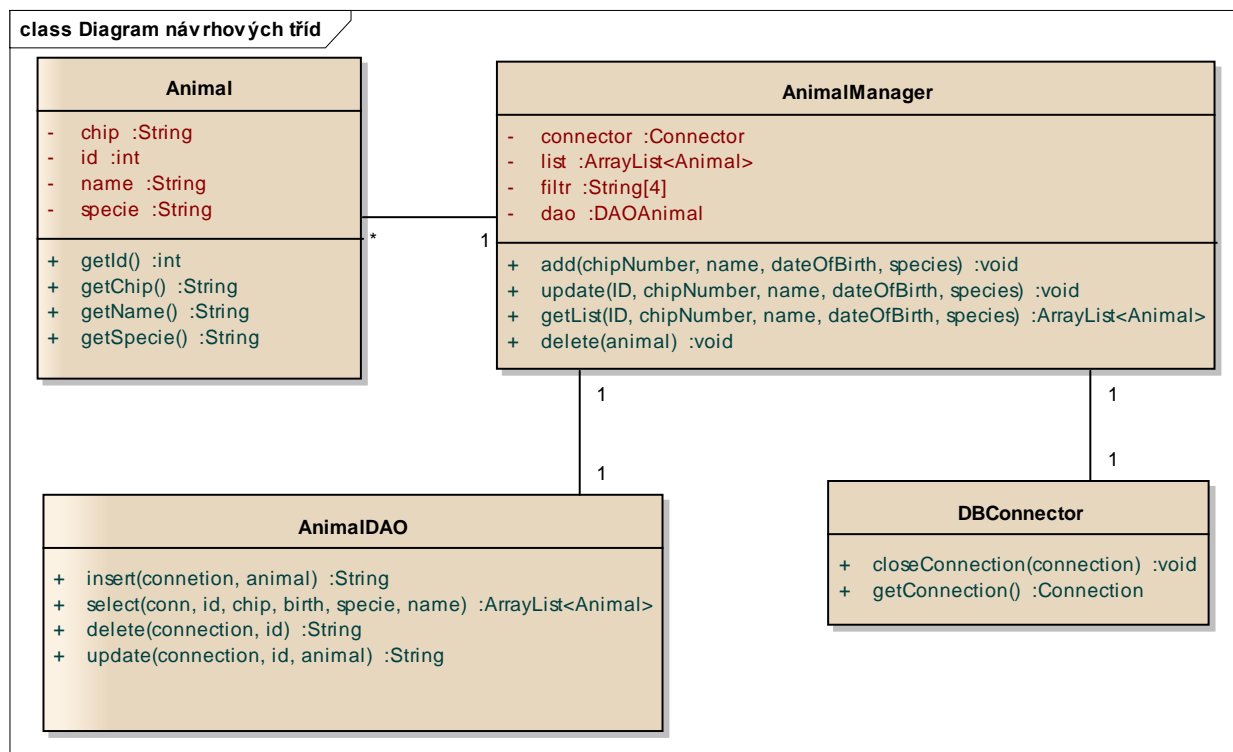
### 5.1 VAZBY

Vazba	Entita
	Staff. Animal.
	Staff. Food.
Staff Manager	GUI. Staff.

# DIAGRAM BALÍČKŮ



# DIAGRAM NÁVRHOVÝCH TŘÍD



## 1 ANIMAL

Třída zaštiťující položku zvíře.

- chip
- id
- name
- specie

### 1.1 VAZBY

Vazba	Entita
1	AnimalManager.
*	Animal.

## 2 ANIMALDAO

Třída zajišťující spojení s databází.

### 2.1 VAZBY

Vazba	Entita
1	AnimalManager.

	1	AnimalDAO.
--	---	------------

### 3 ANIMALMANAGER

Třída zajišťující komunikaci mezi položkou, gui a databází.

- connector
- list
- filtr
- dao

Vazby

Vazba	Entita	
	1	AnimalManager.
	1	DBConnector.
	1	AnimalManager.
	1	AnimalDAO.
	1	AnimalManager.
	*	Animal.

### 4 DBCONNECTOR

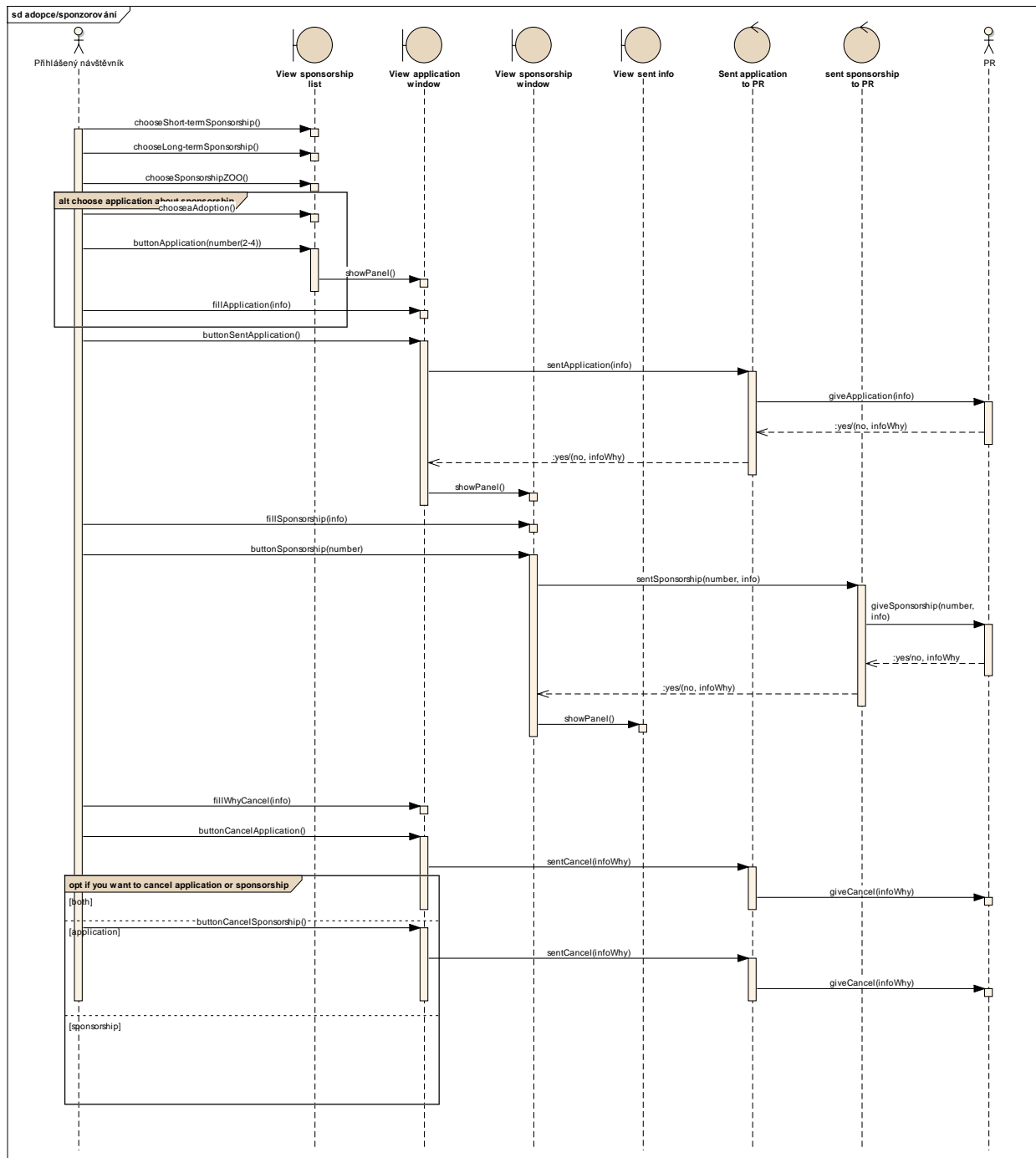
Třída poskytující připojení k databázi.

#### 4.1 VAZBY

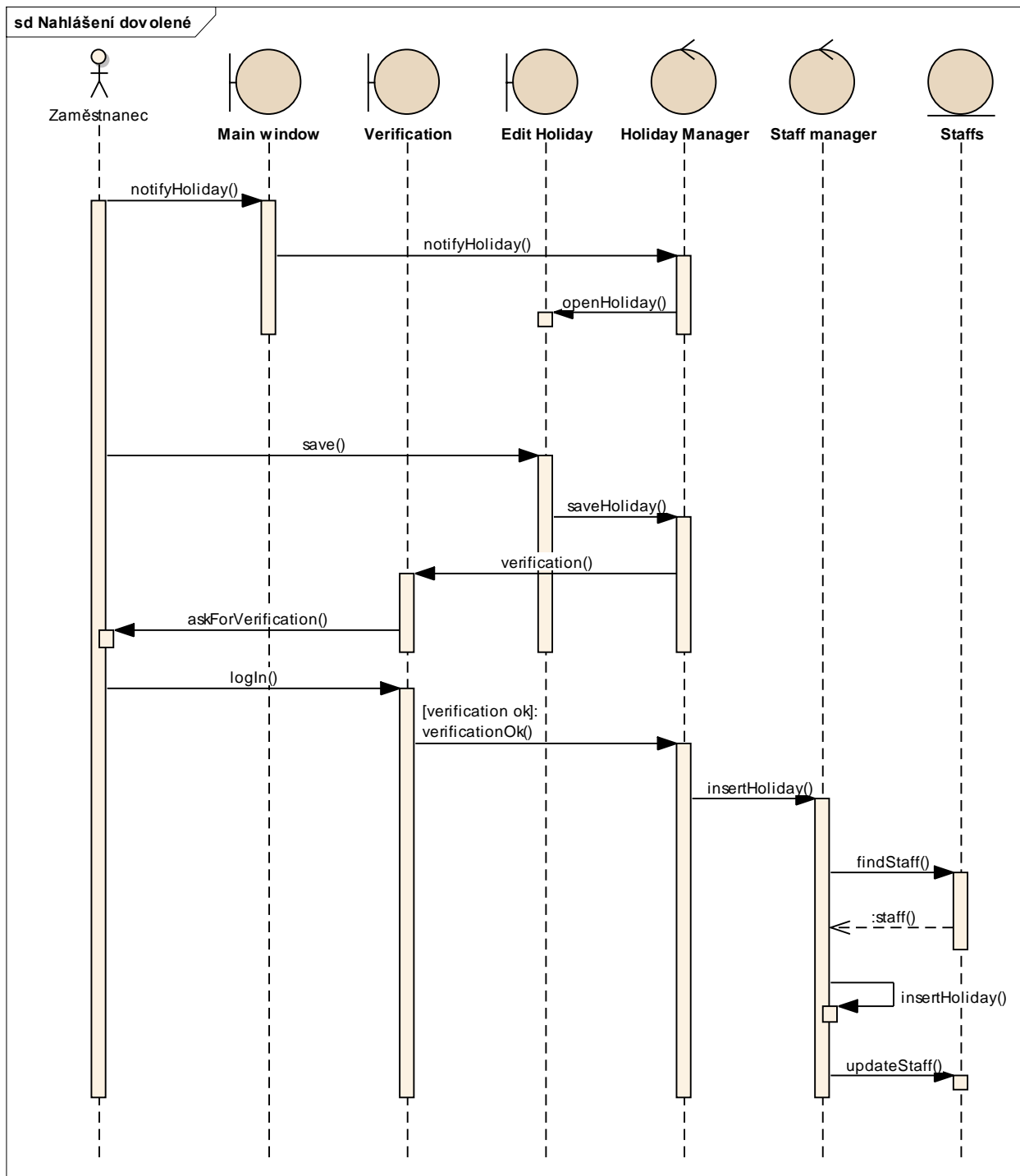
Vazba	Entita	
	1	AnimalManager.
	1	DBConnector.

# MODEL KOMUNIKACE

## 1 ADOPCE/SPONZOROVÁNÍ

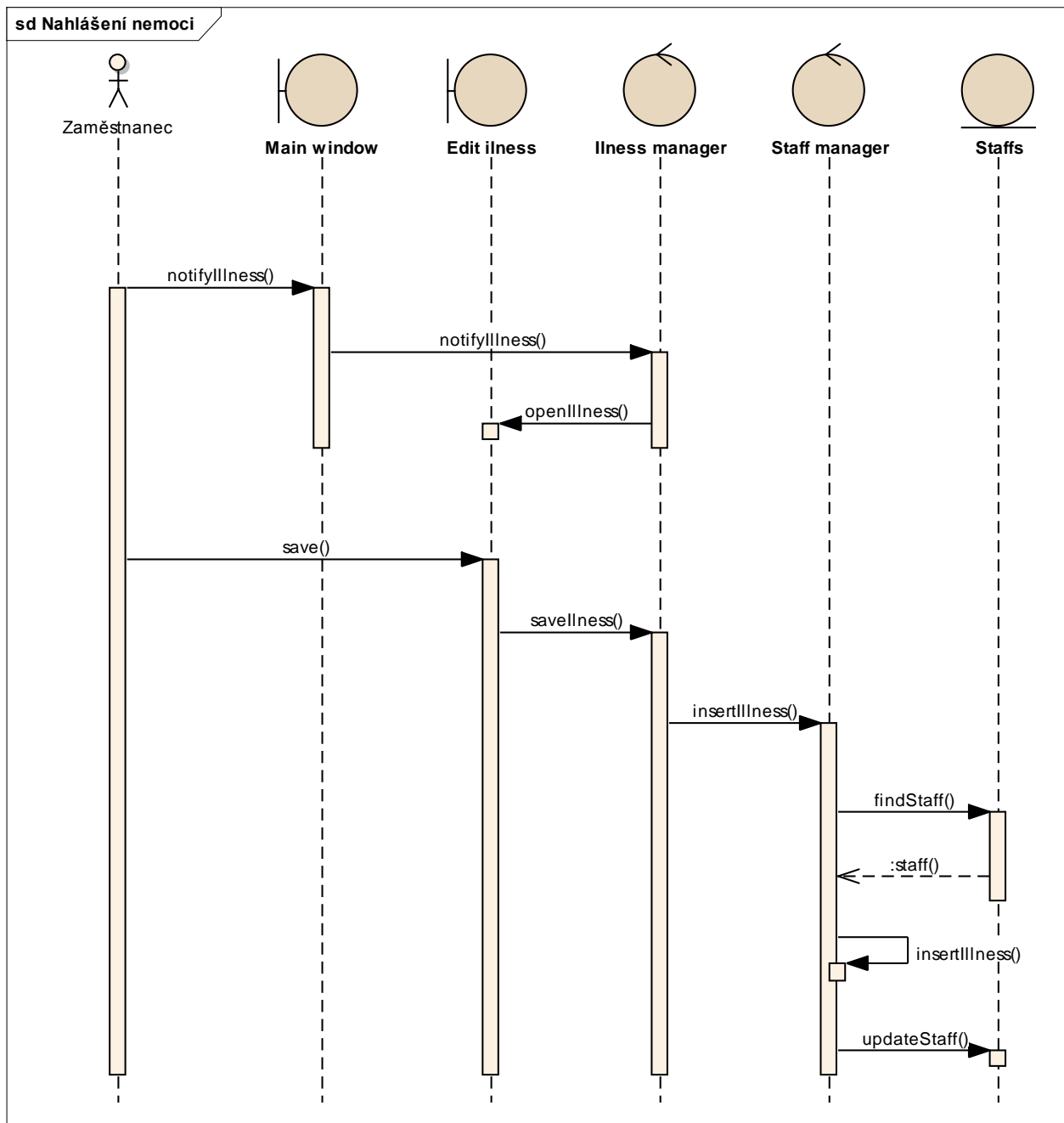


## 2 NAHLÁŠENÍ DOVOLENÉ

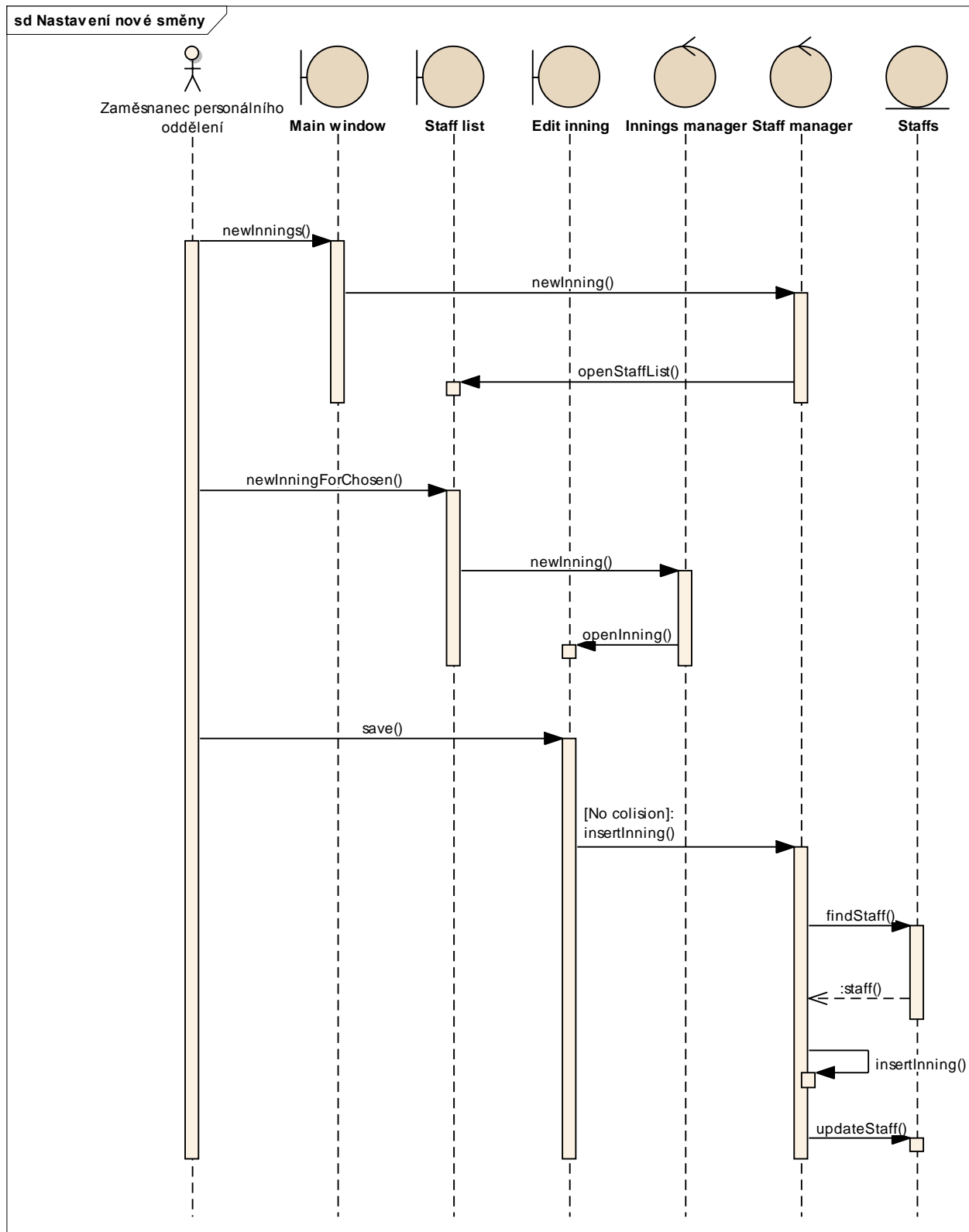




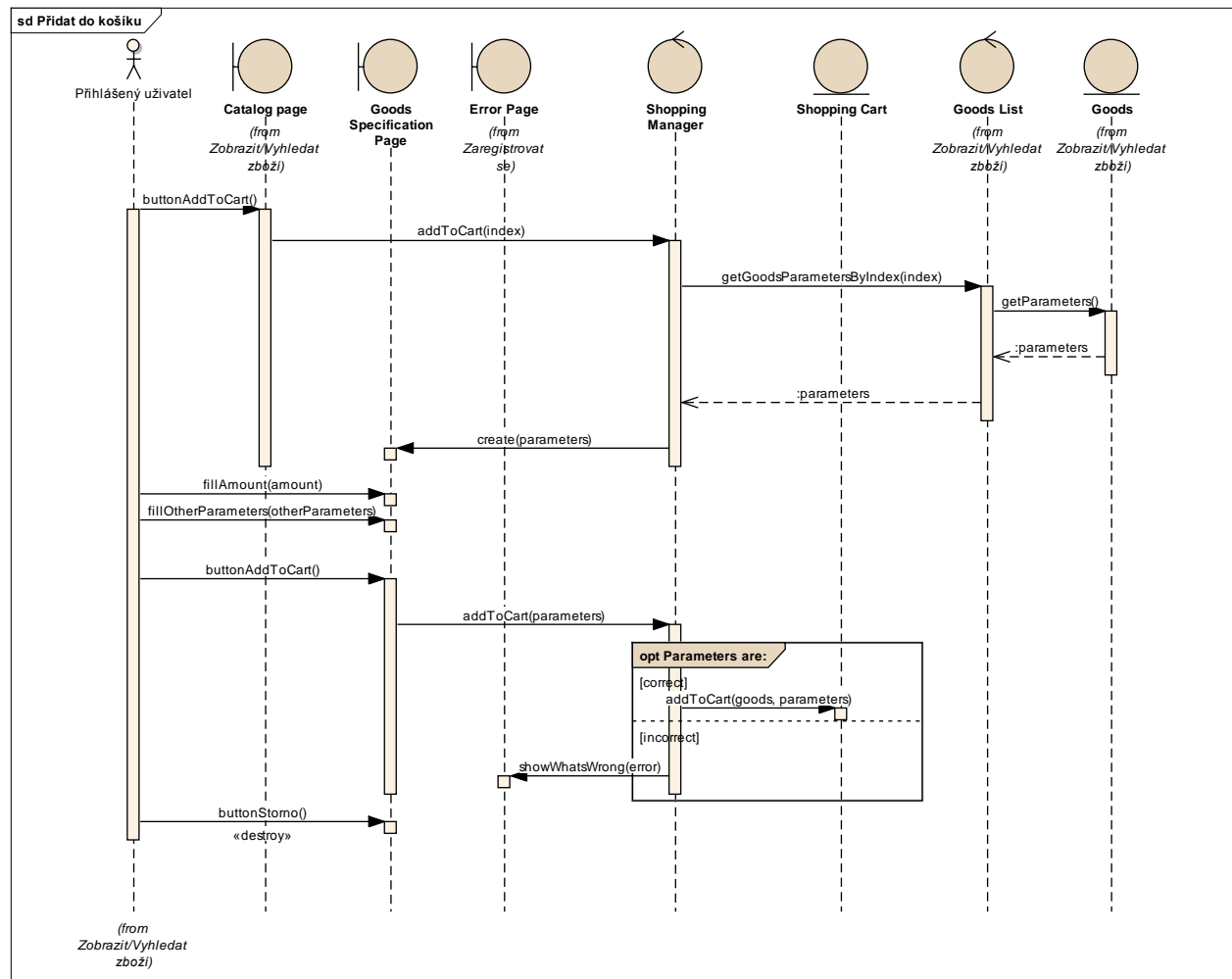
### 3 NAHLÁŠENÍ NEMOCI



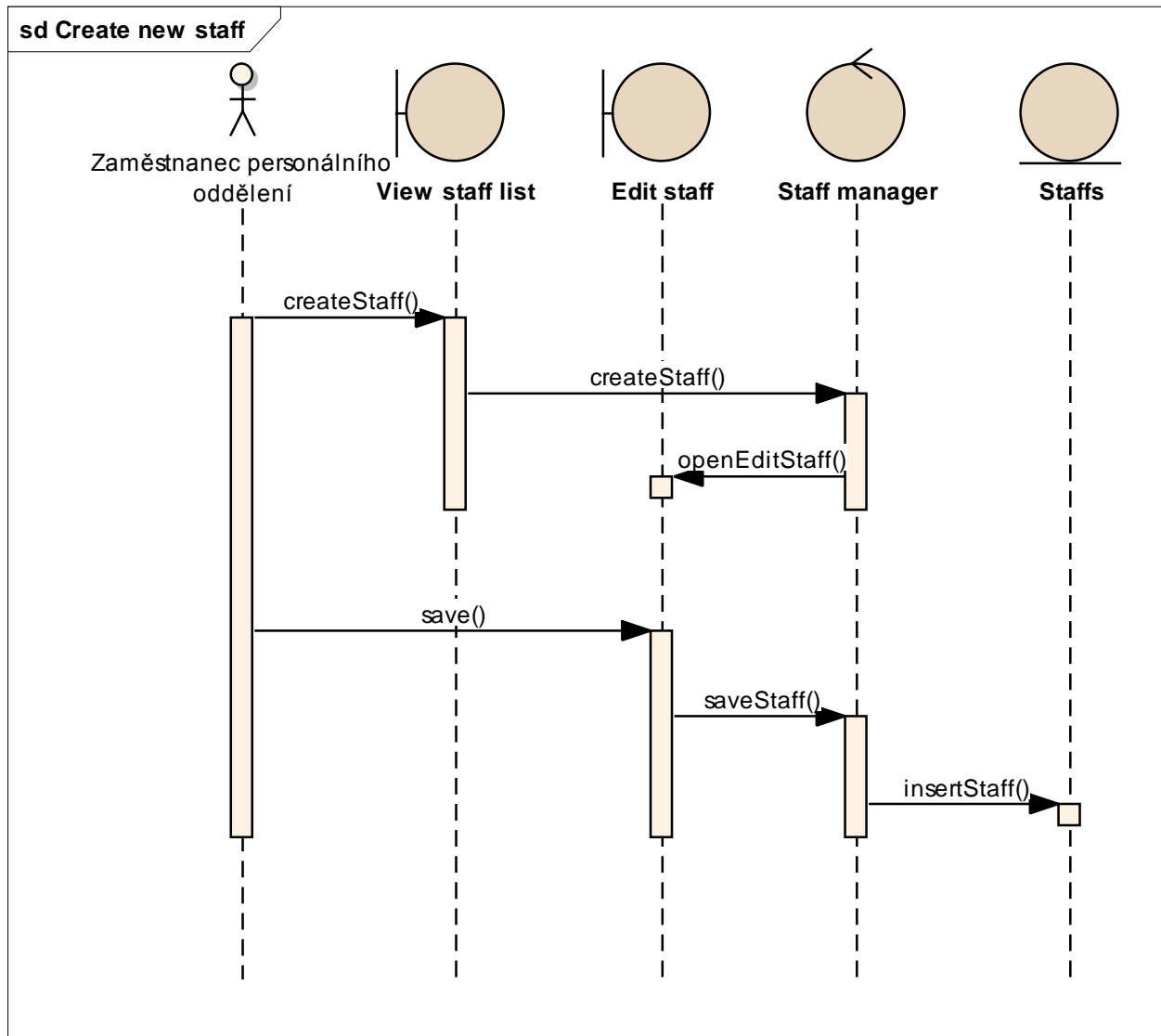
## 4 NASTAVENÍ NOVÉ SMĚNY



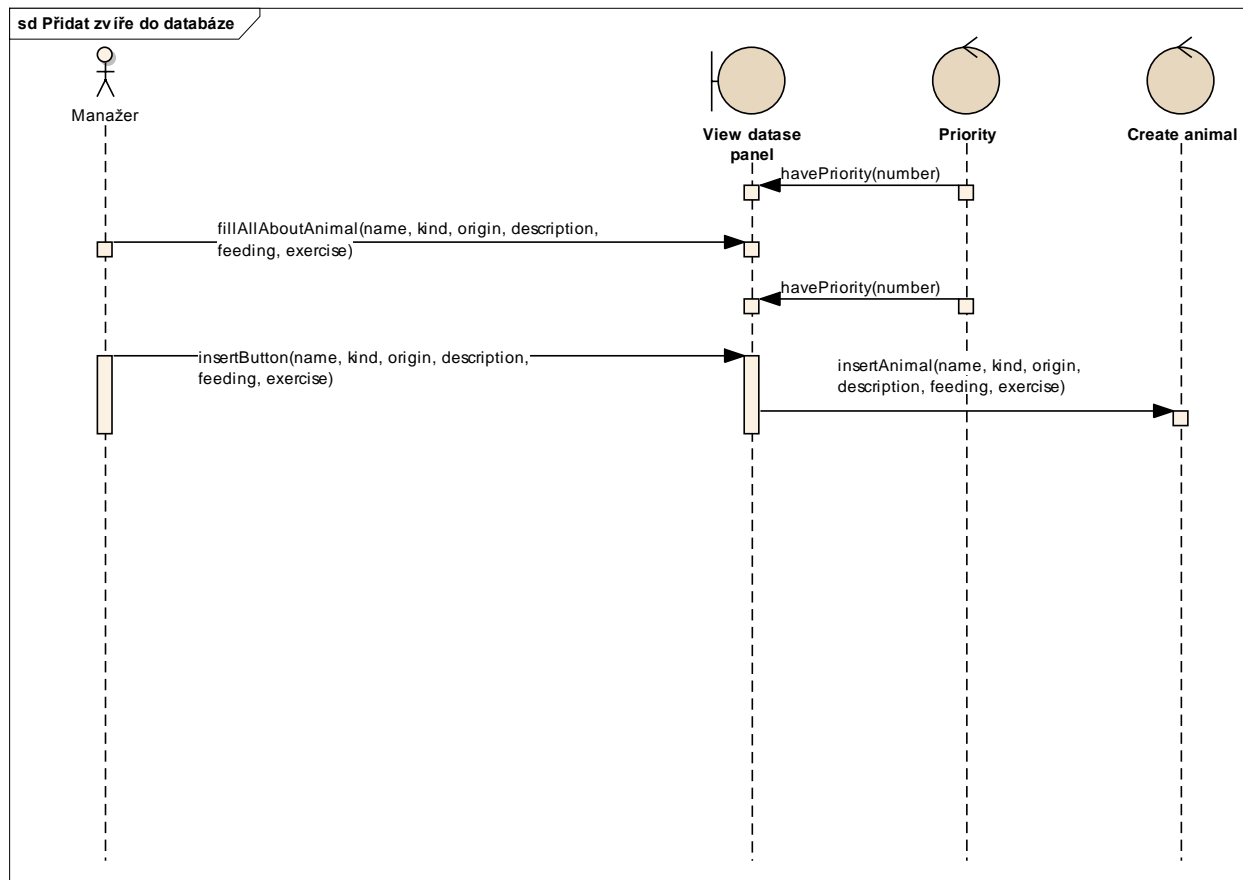
## 5 PŘIDAT DO KOŠÍKU



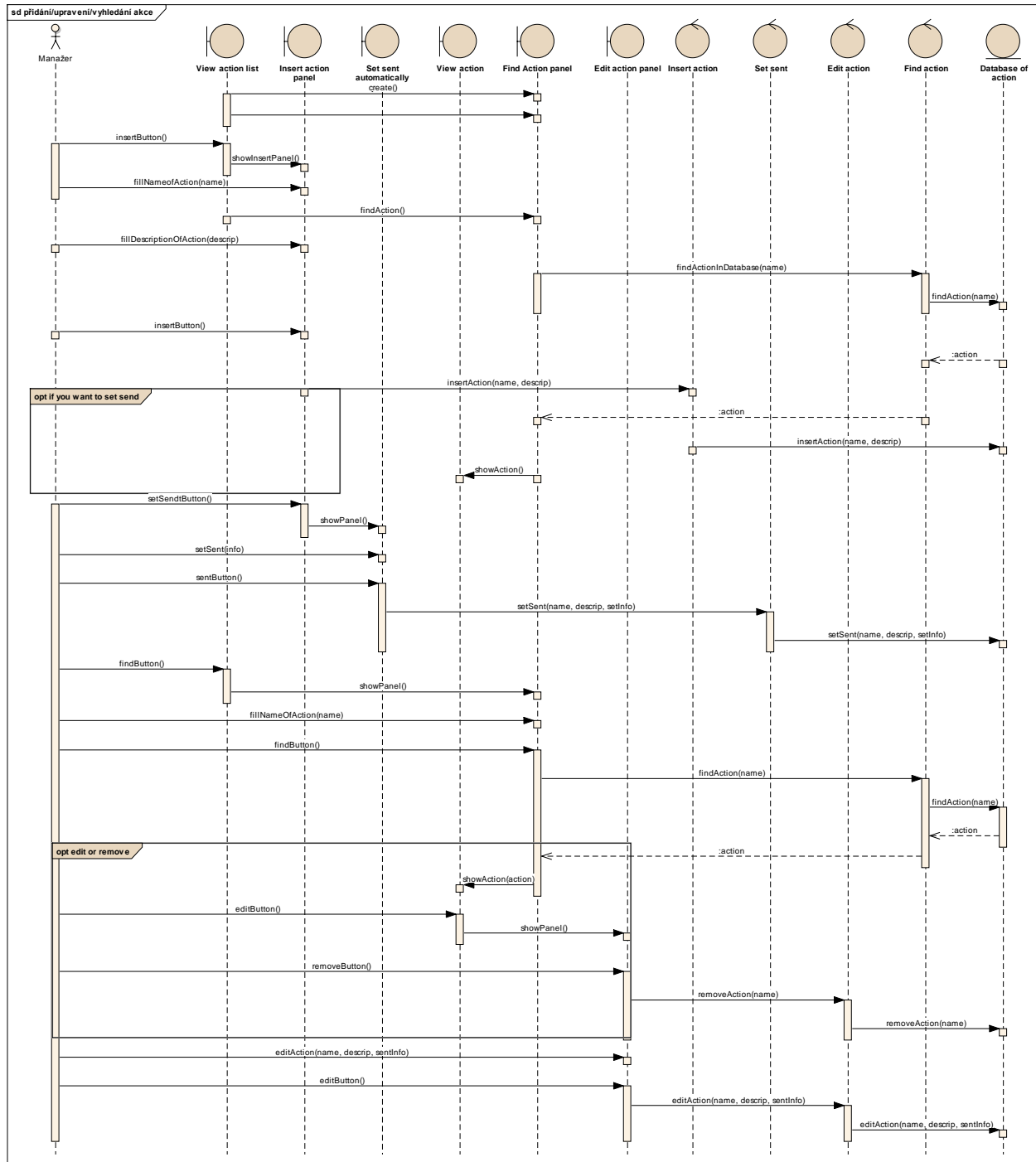
## 6 CREATE NEW STAFF



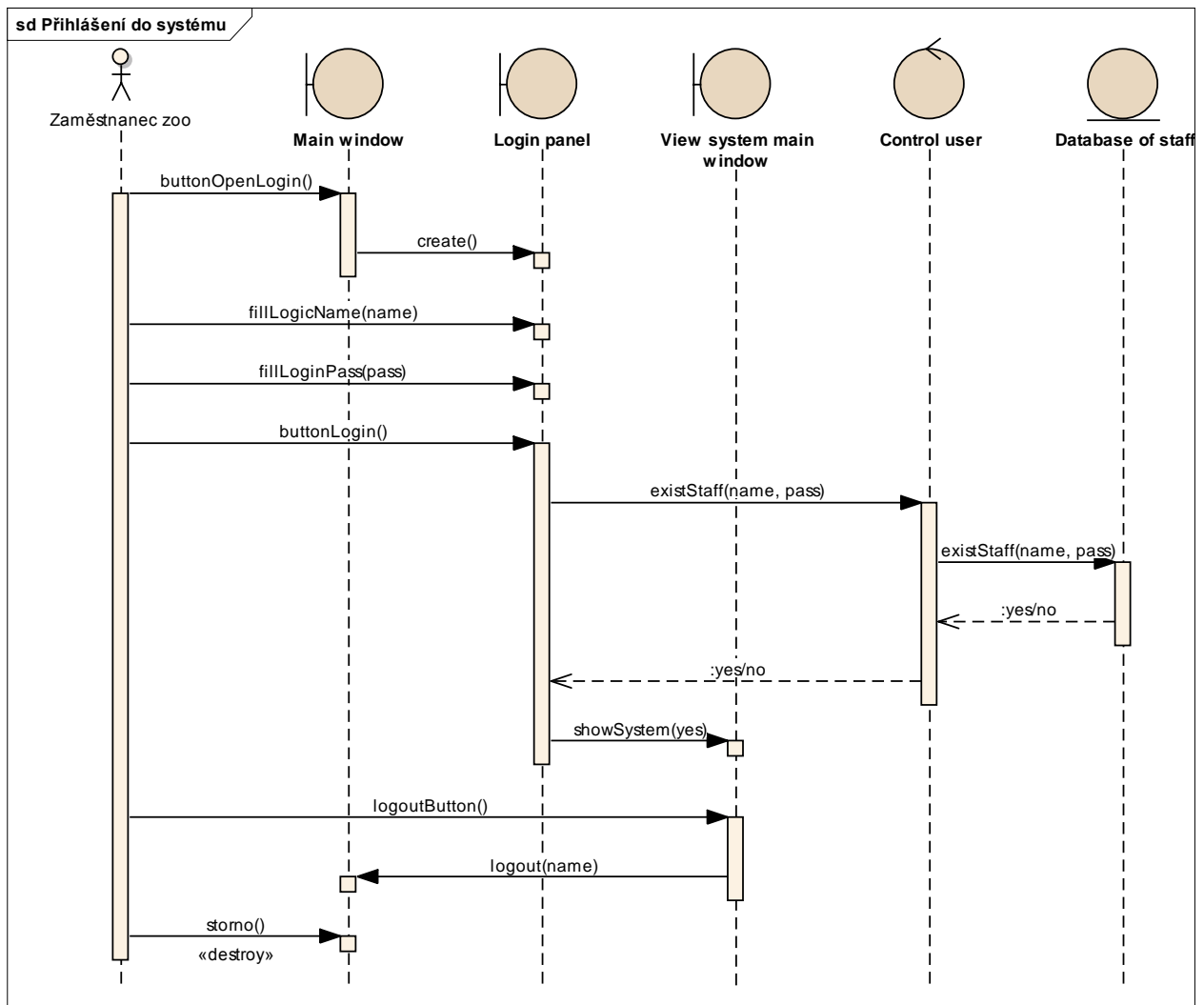
## 7 PŘIDAT ZVÍŘE DO DATABÁZE



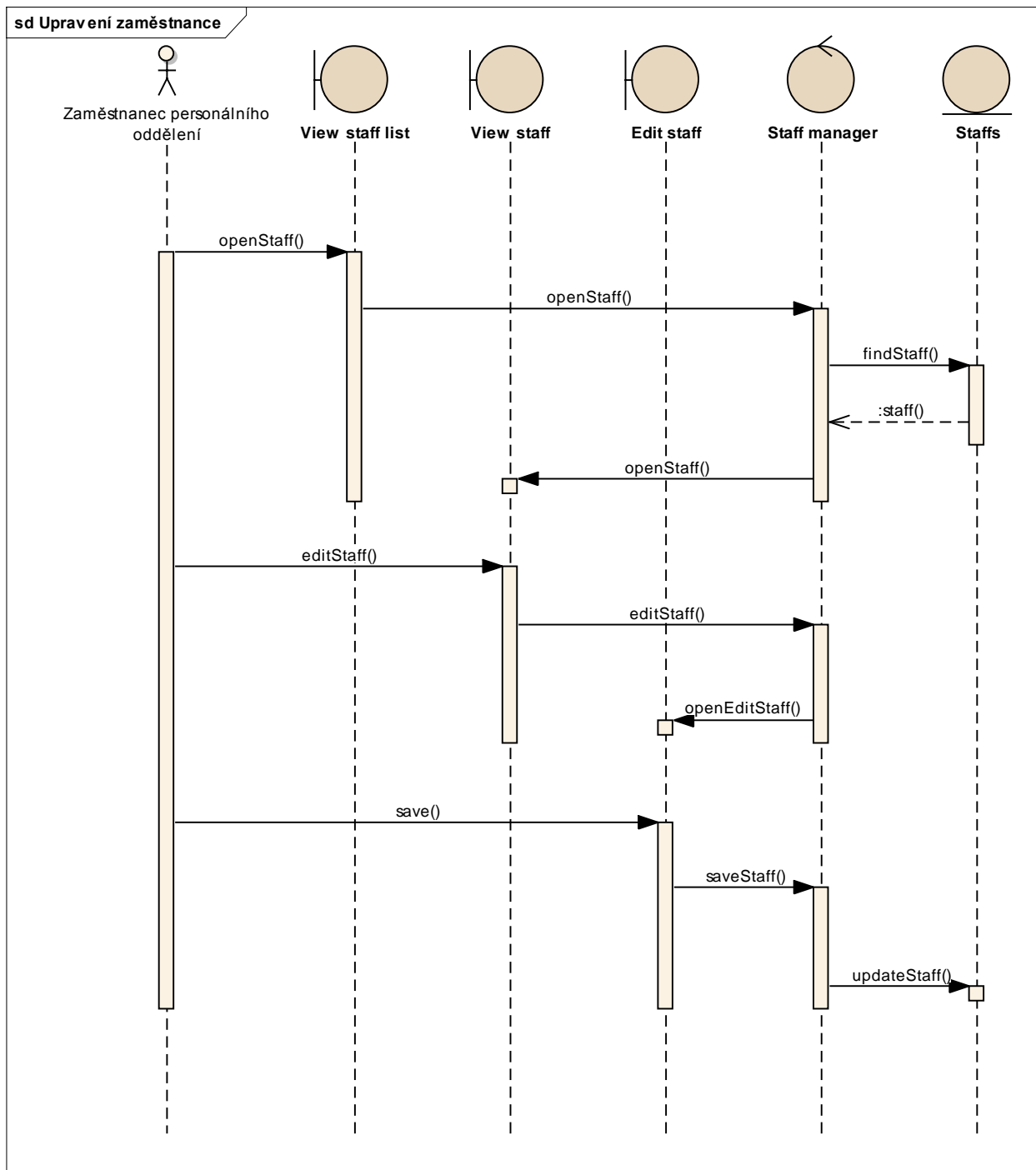
## 8 PŘIDÁNÍ/UPRAVENÍ/VYHLEDÁNÍ AKCE



## 9 PŘIHLÁŠENÍ DO SYSTÉMU

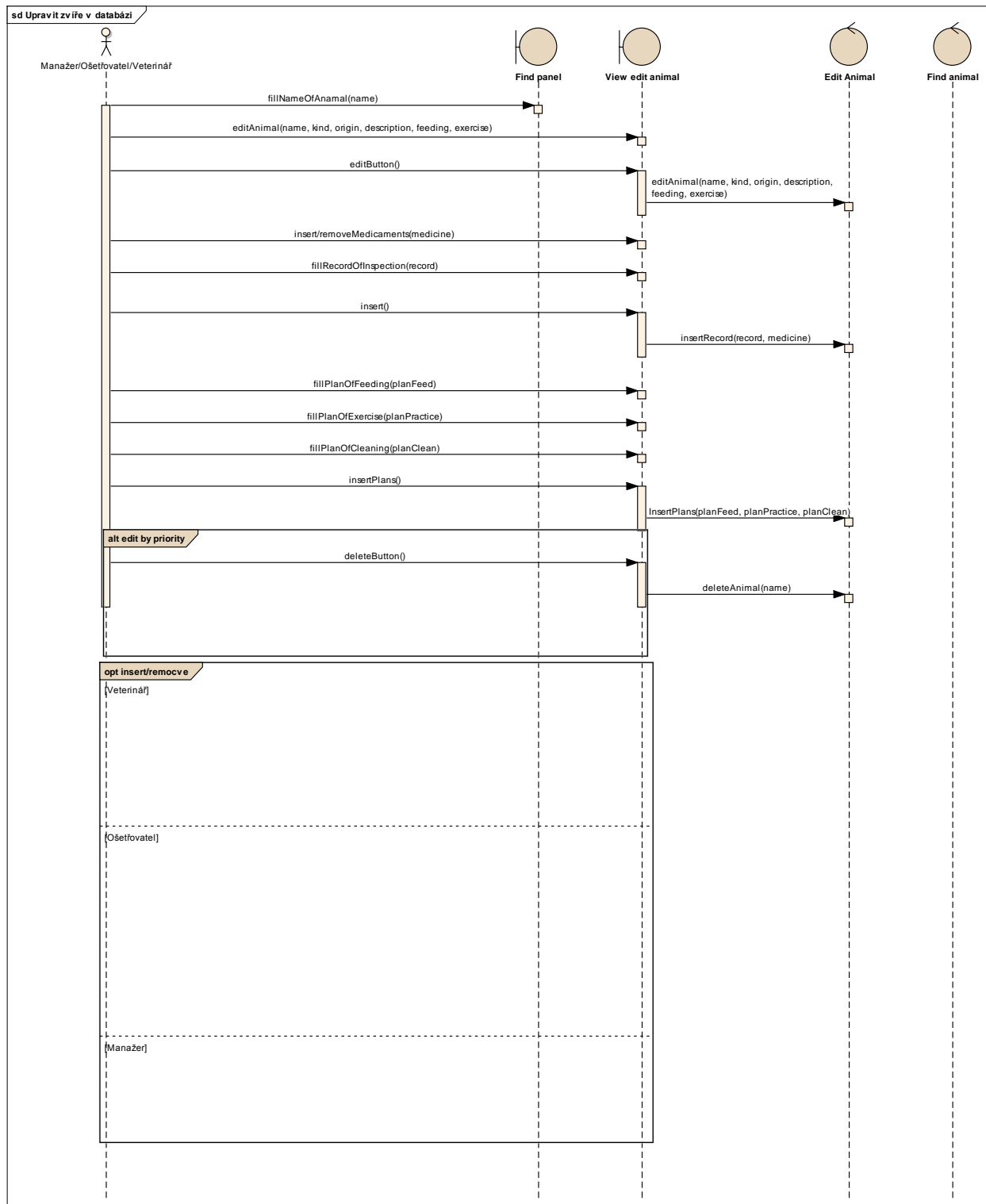


## 10 UPRAVENÍ ZAMĚŠTNANCE

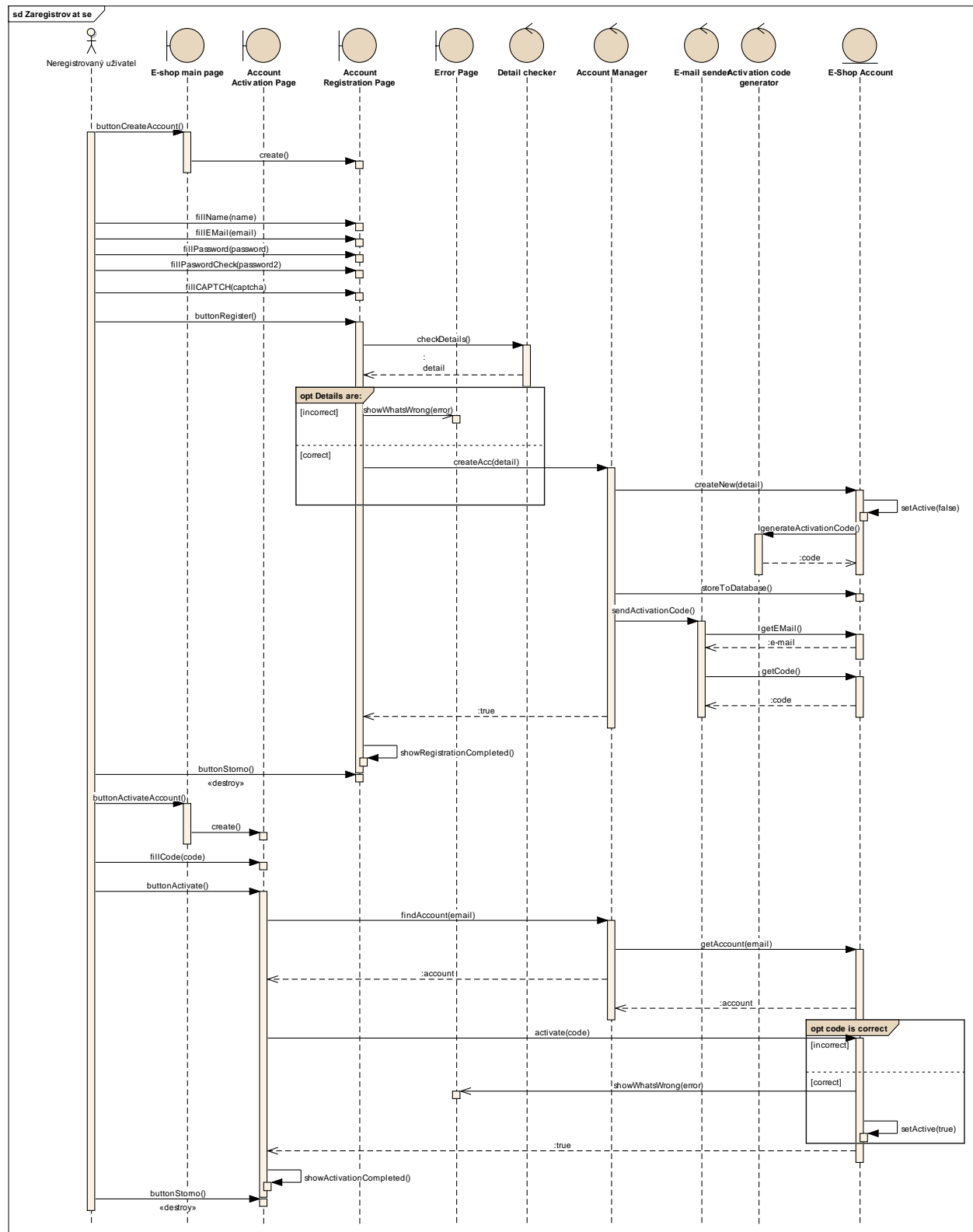




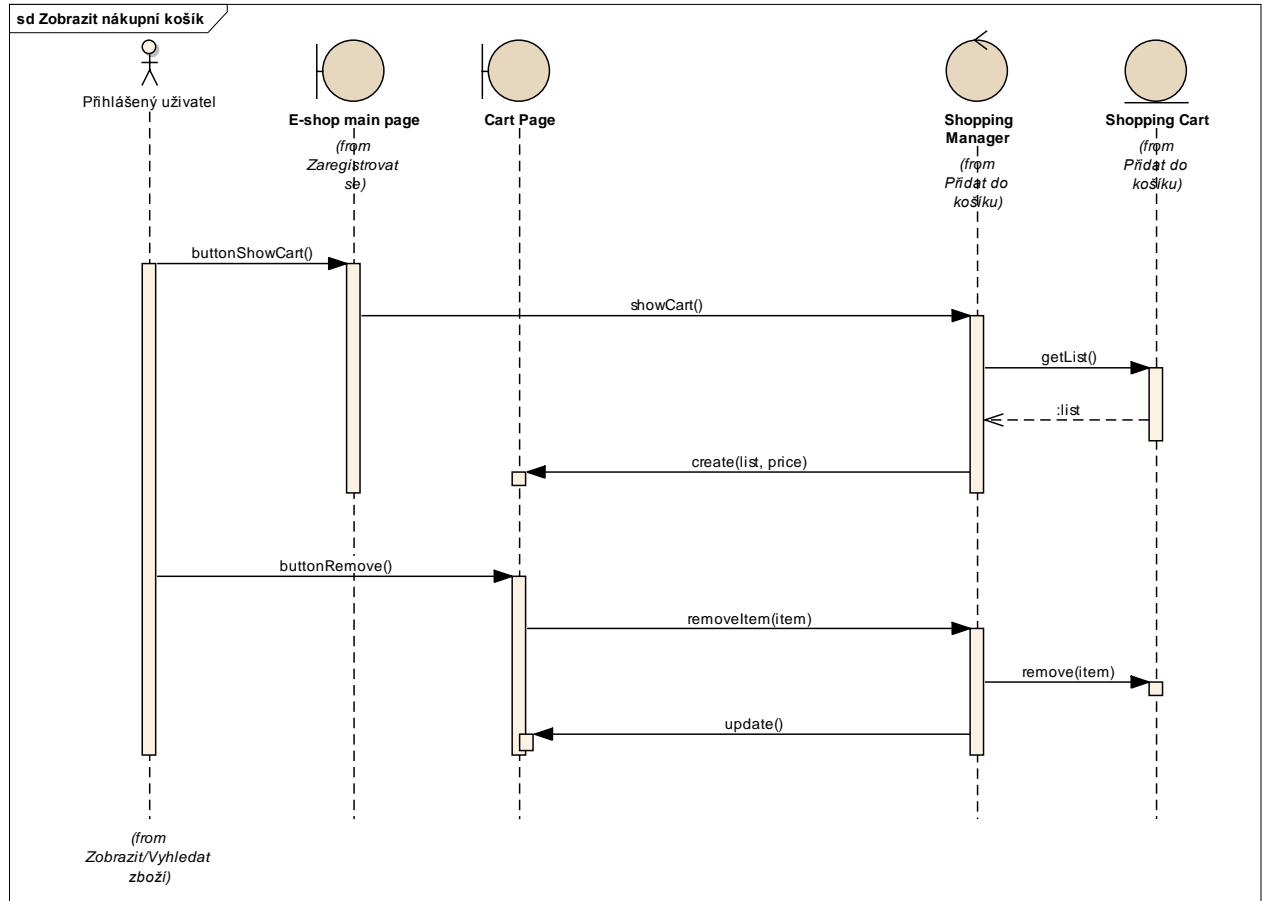
## 11 UPRAVIT ZVÍŘE V DATABÁZI



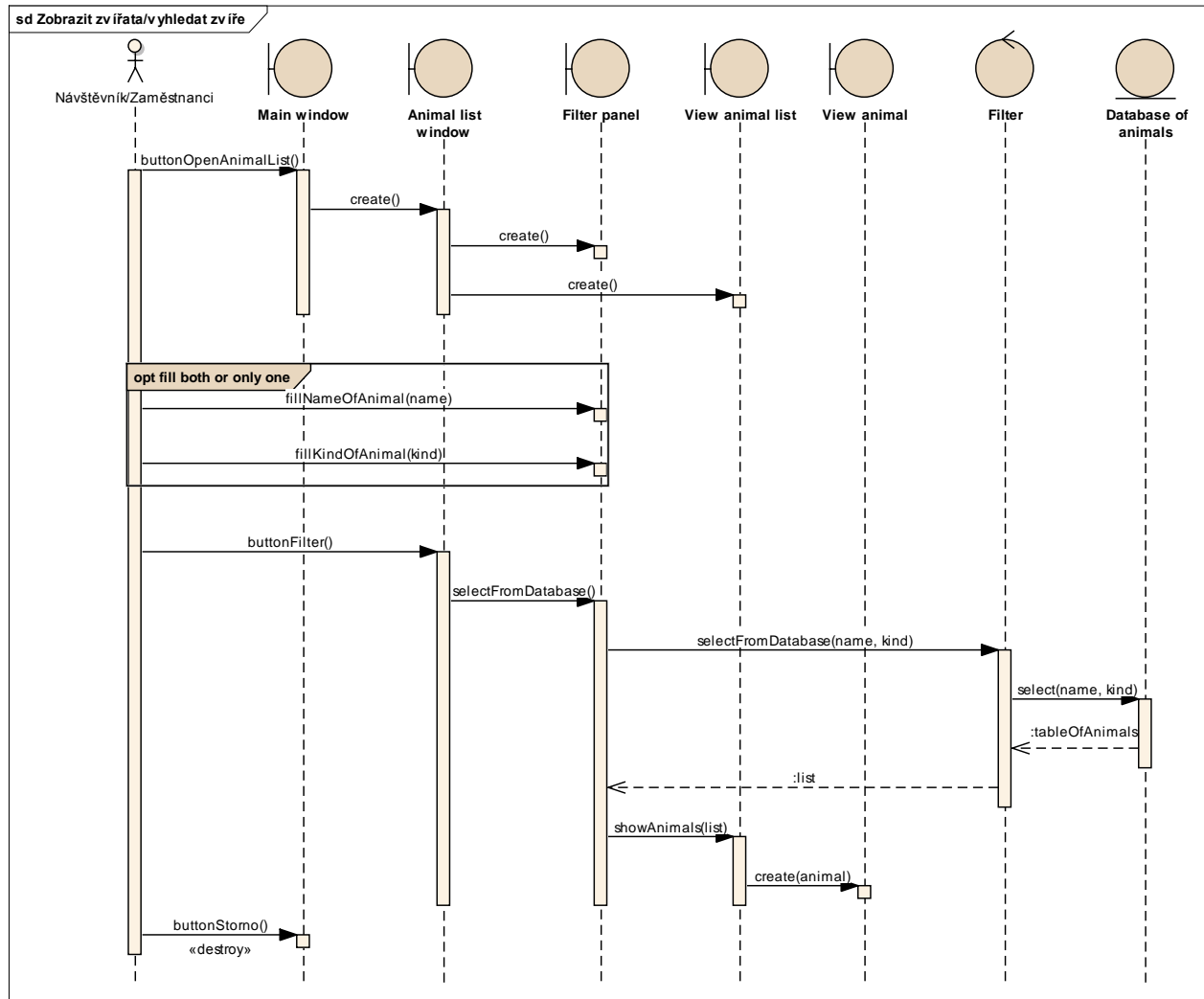
## 12 ZAREGISTROVAT SE



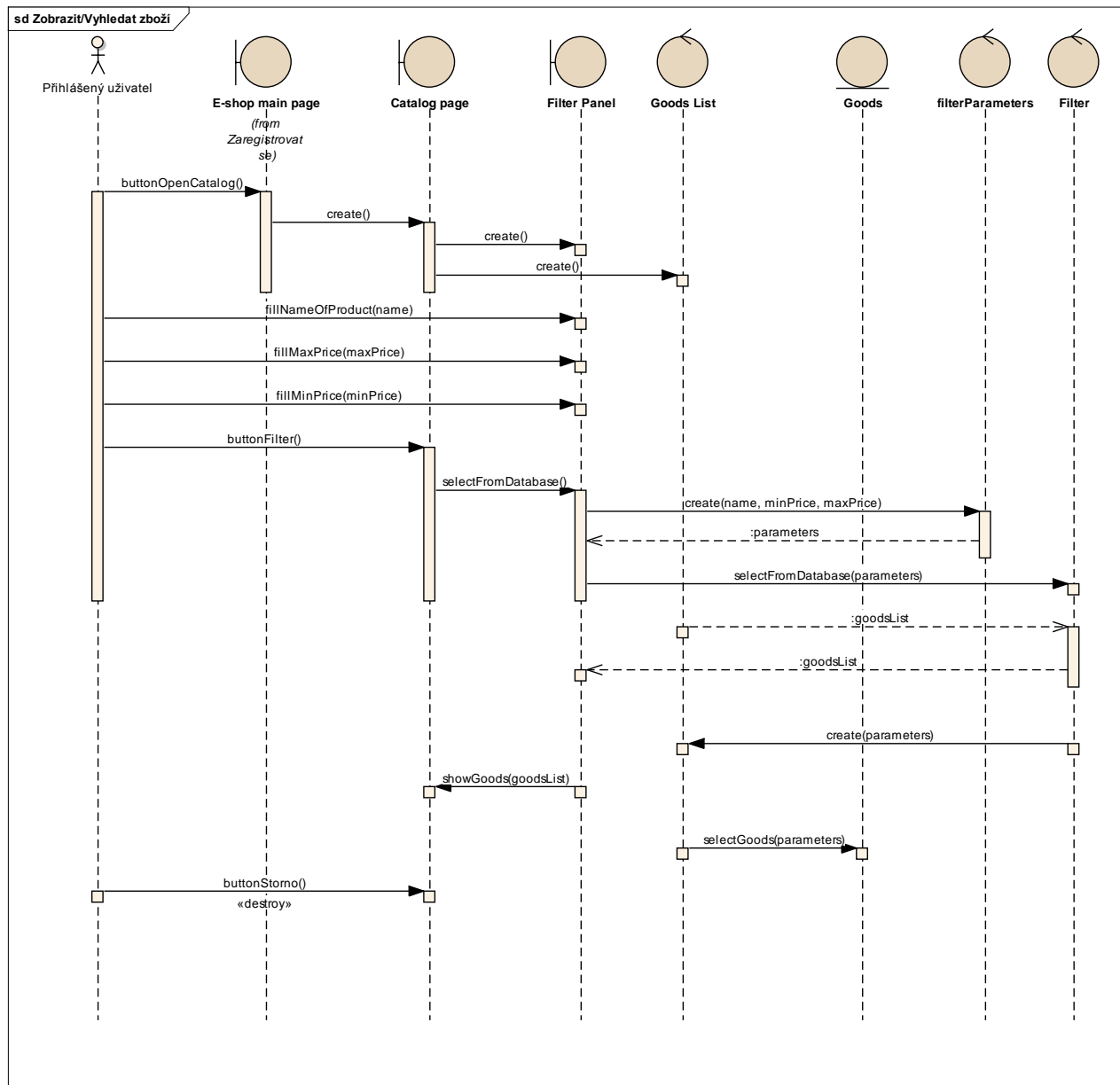
## 13 ZOBRAZIT NÁKUPNÍ KOŠÍK



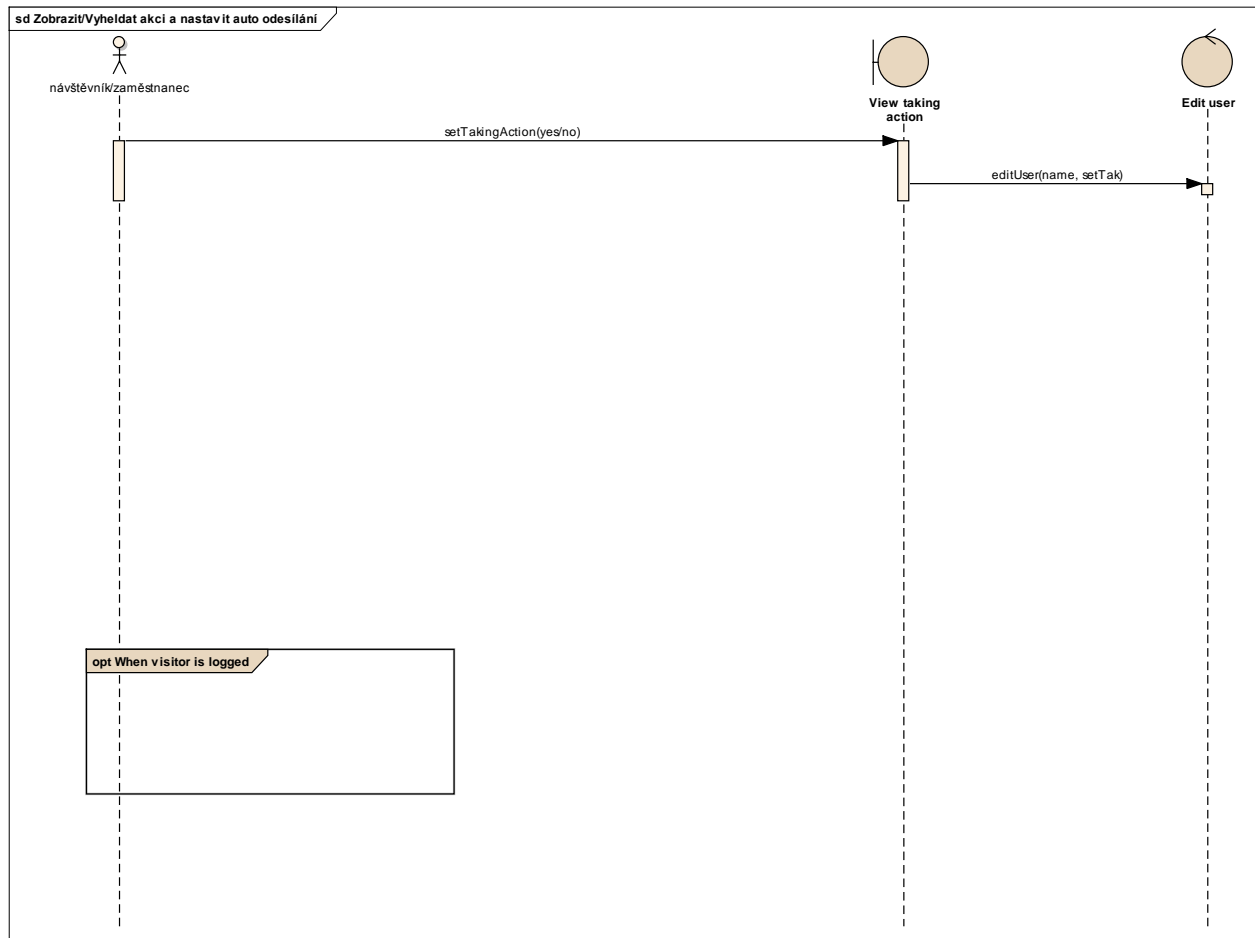
## 14 ZOBRAZIT ZVÍŘATA/VYHLEDAT ZVÍŘE



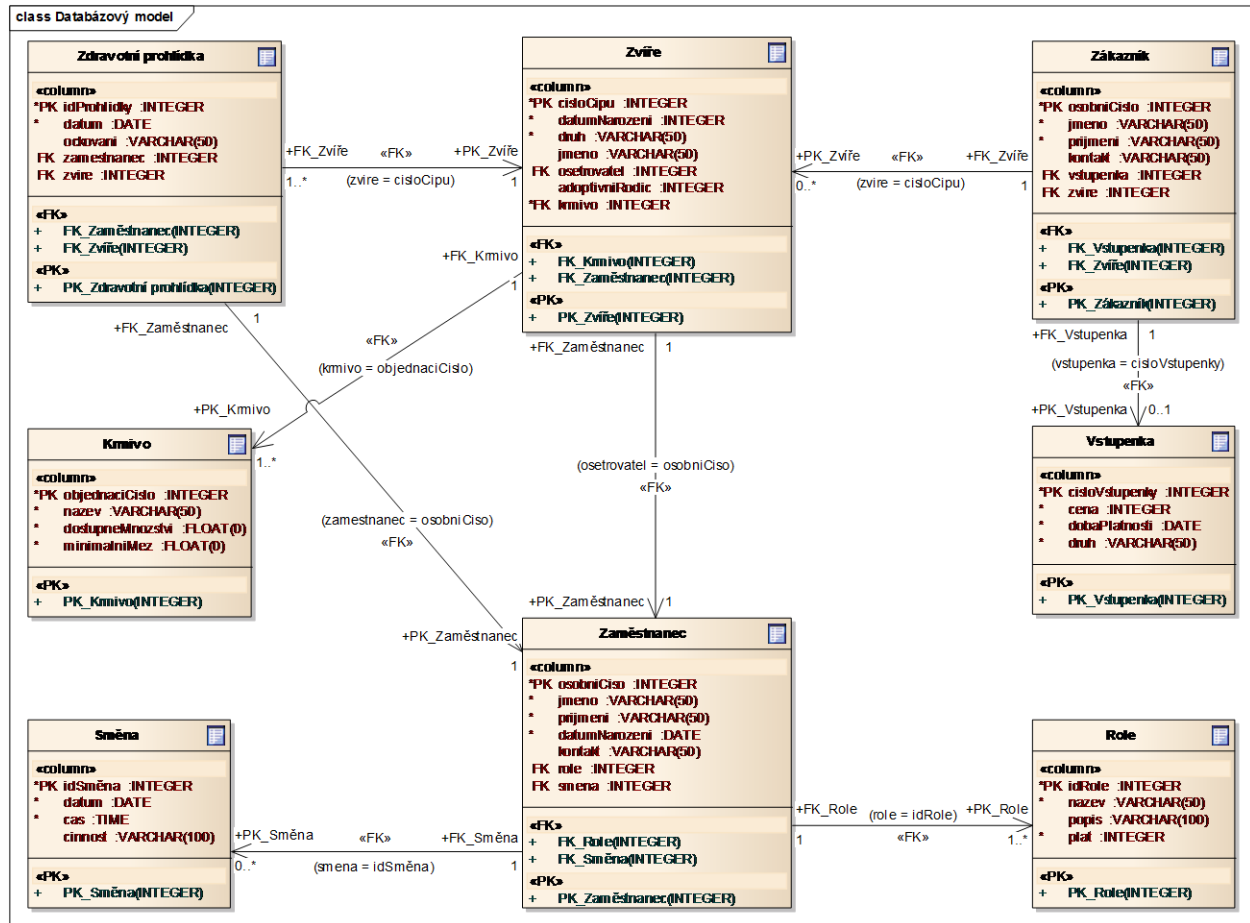
## 15 ZOBRAZIT/VYHLEDAT ZBOŽÍ



## 16 ZOBRAZIT/VYHLEDAT AKCE A NASTAVIT AUTOODESÍLÁNÍ



# DATABÁZOVÝ MODEL



## 1 KRMIVO

Tabulka uchovávající informace o druzích a množstvích dostupných krmiv.

### 1.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	objednaciCislo	INTEGER	True	False	Objednací číslo daného krmiva synchronizované s dodavatelem.
False	nazev	VARCHAR	True	False	Název druhu krmiva.
False	dostupneMnozstvi	FLOAT	True	False	Dostupné množství daného krmiva v kilogramech.
False	minimalniMez	FLOAT	True	False	Minimální nutně dostupné množství krmiva v kilogramech.

## 1.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
PK_Krmivo	Public	objednaciCislo

## 1.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(krmivo = objednaciCislo)	1      Zvíře – FK_Krmivo  1..*    Krmivo – PK_Krmivo

## 2 ROLE

Tabulka uchovávající informace o jednotlivých zaměstnaneckých rolích v zoo.

### 2.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	idRole	INTEGER	True	False	Identifikační číslo role pro potřeby databáze.
False	nazev	VARCHAR	True	False	Název pracovní pozice.
False	popis	VARCHAR	False	False	Případný krátký popis pracovní náplně.
False	plat	INTEGER	True	False	Výplatní částka v korunách.

## 2.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
PK_Role	Public	idRole

## 2.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(role = idRole)	1      Zaměstnanec – FK_Role  1..*    Role – PK_Role



### 3 SMĚNA

Tabulka uchovávající informace o jednotlivých směnách v zoo.

#### 3.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	idSměna	INTEGER	True	False	Identifikační číslo směny pro potřeby databáze.
False	datum	DATE	True	False	Datum směny.
False	cas	TIME	True	False	Čas směny.
False	cinnost	VARCHAR	False	False	Krátký popis činnosti.

#### 3.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
PK_Směna	Public	idSměna

#### 3.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(smena = idSměna)	1      Zaměstnanec – FK_Směna 0..*    Směna – PK_Směna

### 4 VSTUPENKA

Tabulka uchovávající informace o jednotlivých zakoupených vstupenkách.

#### 4.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	cisloVstupenky	INTEGER	True	False	Jedinečné číslo každé zakoupené vstupenky.
False	cena	INTEGER	True	False	Cena vstupenky v korunách.
False	dobaPlatnosti	DATE	True	False	Datum, do kterého je zakoupená vstupenka platná.

False	druh	VARCHAR	True	False	Druh zakoupené vstupenky (jednodenní, permanentka, rodinná...)
-------	------	---------	------	-------	--

## 4.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
PK_Vstupenka	Public	cisloVstupenky

## 4.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(vstupenka = cisloVstupenky)	1      Zákazník – FK_Vstupenka  0..1    Vstupenka – PK_Vstupenka

## 5 ZAMĚSTNANEC

Tabulka uchovávající informace o jednotlivých zaměstnancích zoologické zahrady.

### 5.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	osobniCiso	INTEGER	True	False	Přidělené osobní číslo zaměstnance.
False	jmeno	VARCHAR	True	False	Jméno zaměstnance podle občanského průkazu.
False	prijmeni	VARCHAR	True	False	Příjmení zaměstnance podle občanského průkazu.
False	datumNarozeni	DATE	True	False	Datum narození zaměstnance podle občanského průkazu.
False	kontakt	VARCHAR	False	False	Adresa zaměstnance.
False	role	INTEGER	False	False	ID přiřazené role.
False	smena	INTEGER	False	False	ID přiřazené směny.

## 5.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
FK_Role	Public	role
FK_Směna	Public	smena
PK_Zaměstnanec	Public	osobniCiso

## 5.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení	
(osetrovatel = osobniCiso)	1	Zvíře – FK_Zaměstnanec
	1	Zaměstnanec – PK_Zaměstnanec
(role = idRole)	1	Zaměstnanec – FK_Role
	1..*	Role – PK_Role
(smena = idSměna)	1	Zaměstnanec – FK_Směna
	0..*	Směna – PK_Směna
(zamestnanec = osobniCiso)	1	Zdravotní prohlídka – FK_Zaměstnanec
	1	Zaměstnanec – PK_Zaměstnanec

## 6 ZDRAVOTNÍ PROHLÍDKA

Tabulka uchovávající informace o proběhlých zdravotních prohlídkách, jak pravidelných, tak akutních.

### 6.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	idProhlidky	INTEGER	True	False	Identifikační číslo prohlídky pro potřeby databáze.
False	datum	DATE	True	False	Datum, kdy proběhla prohlídka.
False	ockovani	VARCHAR	False	False	Název případné očkovací látky.
False	zamestnanec	INTEGER	False	False	Osobní číslo zaměstnance provádějícího

					prohlídku.
False	zvire	INTEGER	False	False	Číslo čipu zvířete, které bylo prohlíženo.

## 6.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
FK_Zaměstnanec	Public	zamestnanec
FK_Zvíře	Public	zvire
PK_Zdravotní prohlídka	Public	idProhlidky

## 6.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(zamestnanec = osobniCiso)	1      Zdravotní prohlídka – FK_Zaměstnanec 1      Zaměstnanec – PK_Zaměstnanec
(zvire = cisloCipu)	1..*    Zdravotní prohlídka – FK_Zvíře 1      Zvíře – PK_Zvíře

## 7 ZVÍŘE

Tabula uchovávající informace o jednotlivých zvířatech chovaných v zoo.

### 7.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	cisloCipu	INTEGER	True	False	Číslo voperovaného čipu zvířete.
False	datumNarozeni	INTEGER	True	False	Datum narození zvířete.
False	druh	VARCHAR	True	False	Název druhu, ke kterému zvíře náleží.
False	jmeno	VARCHAR	False	False	Jméno zvířete.
False	osetrovatel	INTEGER	False	False	Osobní číslo zaměstnance starajícího se o dané zvíře.
False	adoptivniRodic	INTEGER	False	False	Osobní číslo adoptivního rodiče.

False	krmivo	INTEGER	True	False	
-------	--------	---------	------	-------	--

## 7.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
FK_Krmivo	Public	krmivo
FK_Zaměstnanec	Public	osetrovatel
PK_Zvíře	Public	cisloCipu

## 7.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(krmivo = objednaciCislo)	1      Zvíře – FK_Krmivo 1..*    Krmivo – PK_Krmivo
(osetrovatel = osobniCiso)	1      Zvíře – FK_Zaměstnanec 1      Zaměstnanec – PK_Zaměstnanec
(zvire = cisloCipu)	1      Zákazník – FK_Zvíře 0..*    Zvíře – PK_Zvíře
(zvire = cisloCipu)	1..*    Zdravotní prohlídka – FK_Zvíře 1      Zvíře – PK_Zvíře

## 7.4 ZÁKAZNÍK

Tabulka uchvávající údaje o registrovaných zákaznících zoo.

### 7.4.1 ATRIBUTY

PK	Název	Typ	Not Null	Unique	Notes
True	osobniCislo	INTEGER	True	False	Osobní číslo registrovaného zákazníka.
False	jmeno	VARCHAR	True	False	Jméno registrovaného zákazníka.
False	prijmeni	VARCHAR	True	False	Příjmení registrovaného zákazníka.
False	kontakt	VARCHAR	False	False	Volitelně uvedená adresa registrovaného

					zákazníka.
False	vstupenka	INTEGER	False	False	Číslo zakoupené vstupenky.
False	zvire	INTEGER	False	False	Identifikační číslo sponzorovaného zvířete.

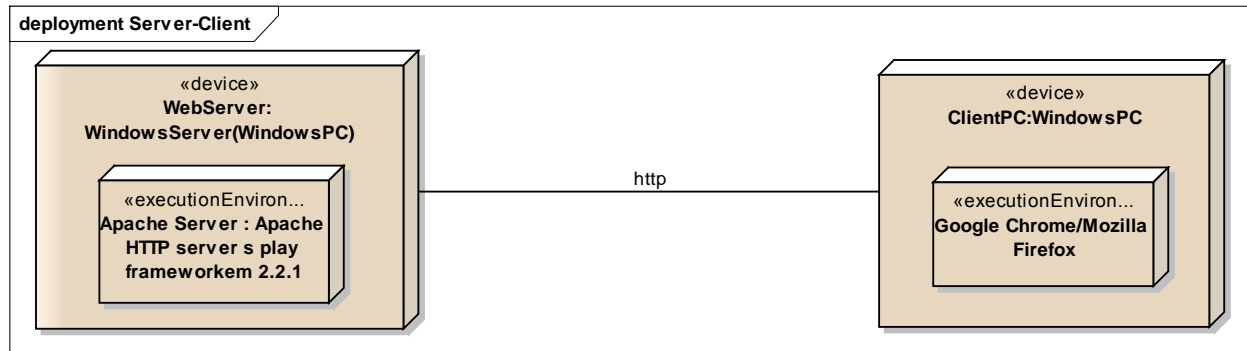
#### 7.4.2 KLÍČE

Název	Typ	Atributy
FK_Vstupenka	Public	vstupenka
FK_Zvíře	Public	zvire
PK_Zákazník	Public	osobniCislo

#### 7.4.3 VAZBY

Atributy	Přiřazení
(vstupenka = cisloVstupenky)	1      Zákazník – FK_Vstupenka 0..1    Vstupenka – PK_Vstupenka
(zvire = cisloCipu)	1      Zákazník – FK_Zvíře 0..*    Zvíře – PK_Zvíře

# MODEL NASAZENÍ



## 1 CLIENTPC : WINDOWSPC

### 1.1 KONFIGURACE

**http** ClientPC:WindowsPC.

WebServer: WindowsServer(WindowsPC).

## 2 GOOGLE CHROME/MOZILLA FIREFOX

### 2.1 KONFIGURACE

## 3 WEBSERVER : WINDOWS SERVER(WINDOWSPC)

### 3.1 KONFIGURACE

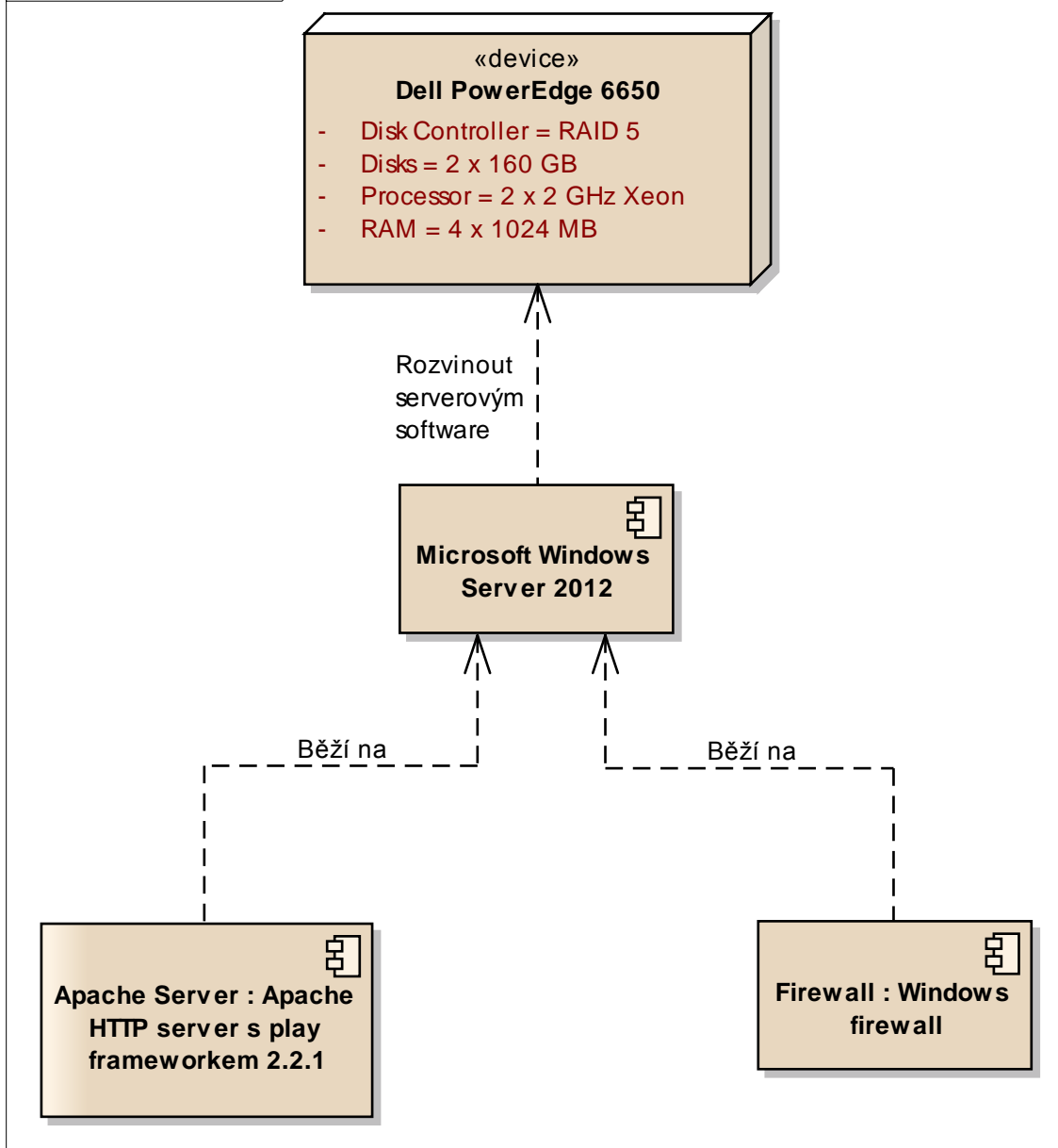
**http** ClientPC:WindowsPC.

WebServer: WindowsServer(WindowsPC).

## 4 APACHE SERVER : APACHE HTTP SERVER S PLAY FRAMEWORKEM 2.2.1

### 4.1 KONFIGURACE

## deployment nasazení



## 5 APACHE SERVER : APACHE HTTP SERVER S PLAY FRAMEWORKEM 2.2.1

### 5.1 KONFIGURACE

**Běží na** Apache Server : Apache HTTP server s play frameworkem 2.2.1.

Microsoft Windows Server 2012 .



## 6 FIREWALL : WINDOWS FIREWALL

### 6.1 KONFIGURACE

**Běží na** Firewall : Windows firewall.

Microsoft Windows Server 2012 .

## 7 MICROSOFT WINDOWS SERVER 2012

### 7.1 KONFIGURACE

**Běží na** Firewall : Windows firewall.

Microsoft Windows Server 2012.

**Běží na** Apache Server : Apache HTTP server s play frameworkem 2.2.1.

Microsoft Windows Server 2012.

**Rozvinout serverovým software** Microsoft Windows Server 2012.

## 8 DELL POWEREDGE 6650

### 8.1 KONFIGURACE

- Disk Controller = RAID 5
- Disks = 2 x 160 G B
- Processor = 2 x 2 GHz Xeon
- RAM = 4 x 1024 M B

**Rozvinout serverovým software** Microsoft Windows Server 2012.

---

# ZPRÁVA O IMPLEMENTACI

*Poznámka: Původní dokumentace byla plánována pro aplikaci založenou na frameworku Play. Bohužel problémy s implementací byly tak velké, že jsme museli od této varianty upustit a základ aplikace vytvořit v jazyce Java. Model návrhových tříd je tedy přepracován pro námi implementovanou aplikaci. Zbytek dokumentace je k původní verzi v Play.*

Implementován základ komunikace s databází

- implementován konektor pro připojení k databázi
- implementovány DAO objekty pro komunikaci s jednotlivými tabulkami v databázi
- implementovány třídy zaštiťující jednotlivé entity
- implementována databáze zvířat
- implementována databáze zaměstnanců
- implementována databáze krmiva

Implementováno základní grafické rozhraní

- implementováno hlavní okno aplikace
- implementována další okna s jednotlivými dialogy

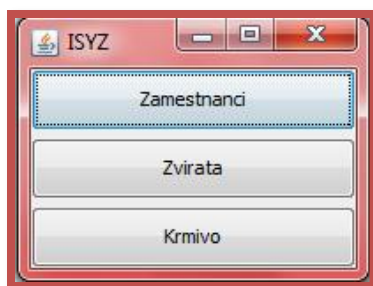
Implementovány manager třídy

- implementováno napojení GUI na třídy zajišťující komunikaci s databází
- implementováno přidávání zvířat, zaměstnanců a krmiva do databáze
- implementováno odstranění zvířat, zaměstnanců a krmiva z databáze
- implementováno upravení atributů položek v databázi
- implementováno prohledávání databáze zvířat, zaměstnanců a krmiva podle parametrů

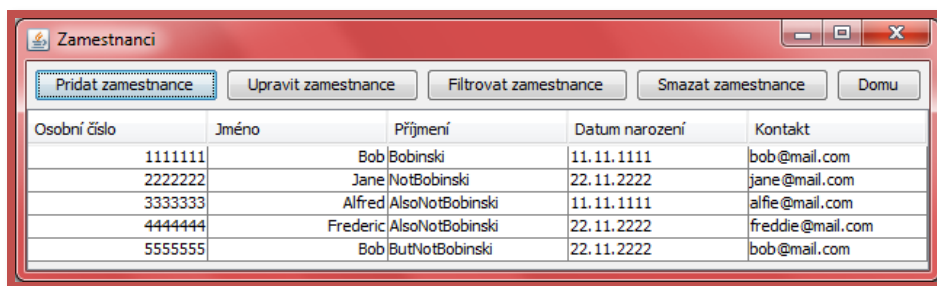


# UŽIVATELSKÝ MANUÁL ISYZ

## 1 PRÁCE S DATABÁZÍ ZAMĚSTNANCŮ



HLAVNÍ OKNO APLIKACE

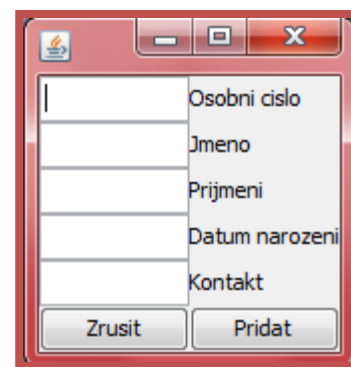


ZOBRAZENÍ ZAMĚSTNANCŮ

Po zobrazení hlavního okna aplikace zobrazíte okno databáze zaměstnanců klepnutím na tlačítko **Zaměstnanci**. Zpět do hlavního okna aplikace se vždy přepnete klepnutím na tlačítko **Domů**.

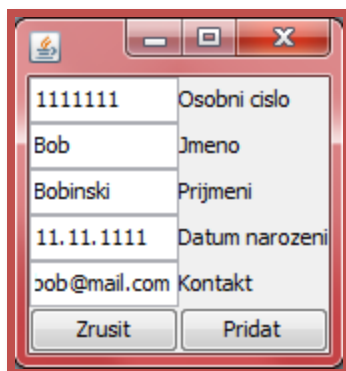
### 1.1 PŘIDÁNÍ ZAMĚSTNANCE DO DATABÁZE

Nového zaměstnance přidáte klepnutím na tlačítko **Přidat zaměstnance**. Zobrazí se nové okno s popsanými poli, která vyplňte příslušnými hodnotami. Přidání potvrdíte stisknutím tlačítka **Přidat**, zrušíte ho stisknutím tlačítka **Zrušit**.



DIALOG PŘIDÁNÍ ZAMĚSTNANCE A FILTROVÁNÍ ZÁZNAMŮ

### 1.2 UPRAVENÍ ZÁZNAMU ZAMĚSTNANCE



DIALOG UPRAVENÍ ZÁZNAMU ZAMĚSTNANCE

Pokud potřebujete upravit některé hodnoty v záznamu zaměstnance, označte řádek s atributy zaměstnance, kterého chcete upravit, a stiskněte tlačítko **Upravit zaměstnance**. Zobrazí se vám podobný dialog, jako v předchozím případě, ale s předem vyplněnými údaji. Změňte vše potřebné a potvrdte úpravy klepnutím na tlačítko **Přidat**, nebo je zahodte klepnutím na tlačítko **Zrušit**.

### 1.3 VYHLEDÁVÁNÍ MEZI ZAMĚSTNANCÍ

K vyhledávání zaměstnanců můžete využít tlačítko **Filtrovat zaměstnance**. Po jeho stisknutí se zobrazí stejný dialog, jako v případě přidávání nového záznamu, tentokrát však nemusíte vyplnit všechna pole, zadejte pouze hodnoty, podle kterých chcete vyhledávat a klepněte na tlačítko **Přidat** (Přidat filtr). Zobrazí se vám seznam zaměstnanců odpovídající vámi nastavenému filtru. Stejným postupem můžete filtr neomezeně měnit, nebo jeho hodnoty zcela vymazat pro zobrazení všech záznamů.

### 1.4 ODSTRANĚNÍ ZÁZNAMU O ZAMĚSTNANCI

Jestliže chcete záznam některého zaměstnance zcela vymazat, klepněte v seznamu zaměstnanců na příslušný řádek a stiskněte tlačítko **Smazat zaměstnance**. Záznam bude okamžitě odstraněn z databáze.

## 2 PRÁCE S DATABÁZÍ ZVÍŘAT

Po zobrazení hlavního okna aplikace zobrazíte okno databáze zvířat klepnutím na tlačítko **Zvířata**. Zpět do

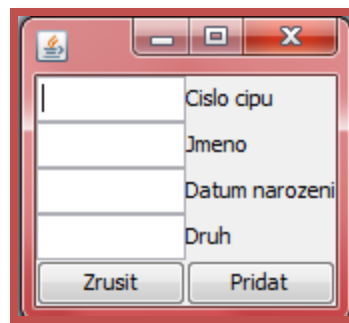


ZOBRAZENÍ ZVÍŘAT

hlavního okna aplikace se vždy přepnete klepnutím na tlačítko **Domů**.

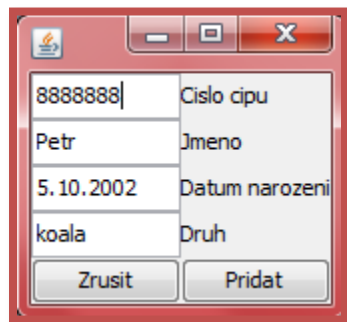
### 2.1 PŘIDÁNÍ ZVÍŘETE DO DATABÁZE

Nové zvíře přidáte klepnutím na tlačítko **Přidat zvíře**. Zobrazí se nové okno s popsány poli, která vyplíte příslušnými hodnotami. Přidání potvrdíte stisknutím tlačítka **Přidat**, zrušíte ho stisknutím tlačítka **Zrušit**.



PŘIDÁNÍ ZÁZNAMU A FILTROVÁNÍ

### 2.2 UPRAVENÍ ZÁZNAMU ZVÍŘETE



VYHLEDÁVÁNÍ V DATABÁZI

Pokud potřebujete upravit některé hodnoty v záznamu zvířete, označte řádek s atributy zvířete, které chcete upravit, a stiskněte tlačítko **Upravit zvíře**. Zobrazí se vám podobný dialog, jako v předchozím případě, ale s předem vyplněnými údaji. Změňte vše potřebné a potvrďte úpravy klepnutím na tlačítko **Přidat**, nebo je zahodte klepnutím na tlačítko **Zrušit**.

### 2.3 VYHLEDÁVÁNÍ MEZI ZVÍŘATY

K vyhledávání zvířat můžete využít tlačítko **Filtrovat zvířata**. Po jeho stisknutí se zobrazí stejný dialog, jako v případě přidávání nového záznamu, tentokrát však nemusíte vyplnit všechna pole, zadejte pouze hodnoty, podle kterých chcete vyhledávat a klepněte na tlačítko **Přidat** (Přidat filtr). Zobrazí se vám seznam zvířat odpovídající vámi nastavenému filtru. Stejným postupem můžete filtr neomezeně měnit, nebo jeho hodnoty zcela vymazat pro zobrazení všech záznamů.

## 2.4 ODSTRANĚNÍ ZÁZNAMU O ZVÍŘETI

Jestliže chcete záznam některého zvířete zcela vymazat, klepněte v seznamu zvířat na příslušný řádek a stiskněte tlačítko **Smazat zvíře**. Záznam bude okamžitě odstraněn z databáze.

## 3 PRÁCE S DATABÁZÍ KRMIVA

Po zobrazení hlavního okna aplikace zobrazíte okno databáze krmiva klepnutím na tlačítko **Krmivo**. Zpět do



The screenshot shows a window titled 'Krmivo' with a red border. At the top, there are five buttons: 'Upravit krmivo' (highlighted with a dashed border), 'Smazat krmivo', 'Pridat krmivo', 'Filtrovat krmivo', and 'Domu'. Below the buttons is a table with three columns: 'Název', 'Množství', and 'Minimální množství'. The table contains the following data:

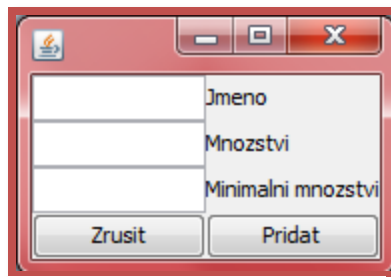
Název	Množství	Minimální množství
wheat	1500	600
bread	3000	600
cheese	1500	400
hay	10000	2000
popcorn	1500	600
wheat	7000	2500
carrot	153	2000

ZOBRAZENÍ KRMIVA

hlavního okna aplikace se vždy přepnete klepnutím na tlačítko **Domů**.

### 3.1 PŘIDÁNÍ KRMIVA DO DATABÁZE

Nový druh krmiva přidáte klepnutím na tlačítko **Přidat krmivo**. Zobrazí se nové okno s popsány poli, která vyplíte příslušnými hodnotami. Přidání potvrdíte stisknutím tlačítka **Přidat**, zrušíte ho stisknutím tlačítka **Zrušit**.

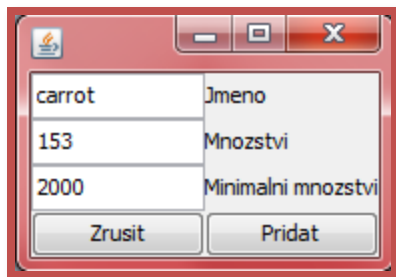


The screenshot shows a dialog box titled 'Přidání a filtrování' with a red border. It contains three input fields labeled 'Jmeno', 'Mnozstvi', and 'Minimalni mnozstvi'. At the bottom, there are two buttons: 'Zrusit' and 'Pridat'.

PŘIDÁNÍ A FILTROVÁNÍ

### 3.2 UPRAVENÍ ZÁZNAMU KRMIVA

Pokud potřebujete upravit některé hodnoty v záznamu krmiva, označte řádek s atributy druhu krmiva, které chcete upravit, a stiskněte tlačítko **Upravit krmivo**. Zobrazí se vám podobný dialog, jako v předchozím případě, ale s předem vyplněnými údaji. Změňte vše potřebné a potvrďte úpravy klepnutím na tlačítko **Přidat**, nebo je zahodte klepnutím na tlačítko **Zrušit**.



The screenshot shows the 'Přidání a filtrování' dialog box with the following pre-filled values: 'carrot' in the 'Jmeno' field, '153' in the 'Mnozstvi' field, and '2000' in the 'Minimalni mnozstvi' field. The 'Zrusit' and 'Pridat' buttons are at the bottom.

### 3.3 VYHLEDÁVÁNÍ V DATABÁZI KRMIVA

K vyhledávání mezi krmivy můžete využít tlačítko **Filtrovat krmivo**. Po jeho stisknutí se zobrazí stejný dialog, jako v případě přidávání nového záznamu, tentokrát však nemusíte vyplnit všechna pole, zadejte pouze hodnoty, podle kterých chcete vyhledávat a klepněte na tlačítko **Přidat** (Přidat filtr). Zobrazí se vám seznam krmiv odpovídající vámi nastavenému filtru. Stejným postupem můžete filtr neomezeně měnit, nebo jeho hodnoty

zcela vymazat pro zobrazení všech záznamů.

### 3.4 ODSTRANĚNÍ ZÁZNAMU KRMIVA

Jestliže chcete záznam některý druh krmiva zcela vymazat, klepněte v seznamu krmiv na příslušný řádek a stiskněte tlačítko ***Smazat krmivo***. Záznam bude okamžitě odstraněn z databáze.

---

# INDIVIDUÁLNÍ ZHODNOCENÍ PRÁCE NA PROJEKTU

## 1 LENKA HOUDKOVÁ

Práce na projektu byla časově náročná a mě osobně příliš tematicky nezaujala. Představovala jsem si více implementace, na kterou nám již nezbyl dostatek času. Trochu mi vadilo, že analytická část, kde jsme měli navrhnout způsob implementace, probíhala současně s implementací. Myslím, že by bylo lepší dát na první iteraci méně času, aby zbylo více času na ostatní iterace a přidat nějaké úkoly na framework play, se kterým bych se ráda naučila pracovat, ale z časových důvodů se využití zmíněného frameworku v týmu nezdařilo. Moc se nám nezdařila práce v týmu celkově, zvláště pak rovnoměrné podílení členů na práci.

## 2 ELIŠKA ROUBALOVÁ

Celý projekt byl pro mě nezajímavý a špatně rozvržený. Naprosto základní a jednoduché věci na začátku semestru se probíraly zbytečně dlouho a i první iterace byla dost zbytečná. Místo učení se, jak vytvářet BPM jsme jen přemýšleli, co se asi dělá v zoo. Na opravdu zajímavá témata, jako je např. práce s frameworkem Play, nepřišla řeč vůbec a kvůli časové obtížnosti jsem nebyla schopná se naučit s Playem pracovat sama. To velice zbrzdilo implementaci projektu, nehledě na to, že implementovat projekt podle návrhu, který se teprve tvoří tak docela nejde.

Se smyslem předmětu se také moc neztotožňuji, úplné základy UML jsou dost jednoduché a pokud někdo ve firmě opravdu používá pokročilé modelování zbytečných obrázků, tak musí být blázen. Dle mého názoru mnohem víc záleží na tom, co se zákazníkovi prezentuje a jak. Za nechutnosti, které generuje EA, bych se propadla hanbou, kdybych je měla prezentovat jako výsledek mé práce. S týmem jsem celkem spokojená. Ačkoli se nedá říct, že by každý pracoval stejně a rovnoměrně, všichni se snažili co nejvíc, abychom se dopracovali k alespoň nějakému výsledku.

## 3 PETR BERÁNEK

I přes to, že jsme se naučili značné množství věcí ohledně procesu vývoje, veliký problém činil nedostatek času na pozdější fáze projektu a především fakt, že pro efektivní práci bychom museli mít mnohem více znalostí Play!, html, javascriptu a dalších věcí, které člověk nezíská za jednu noc a volný čas na studium věcí navíc prostě není. Další věcí, kterou jsme se určitě naučili, a je velice přínosná je: "Nikdy se nepouštěj do práce s novými věcmi, pokud nemáš veliké množství času, neboť nemáš zaručeno, že to zvládneš včas zprovoznit (framework Play!)"

## 4 PAVEL ŠTÍBAL

Projekt byl pro mě a myslím si i pro celý tým velice časově náročný, protože jsme spoustu věcí opravovali někdy i vícekrát. Největší náš problém byl v implementaci, jelikož jsme chtěli použít framework Play, který není zrovna nejprimitivnější. Na Play se strávilo nejvíce času. Pak tu byl druhý problém s tím, že projekt nebyl dost zajímavý a celkem špatně rozvržený. Především k první iteraci jsme měli jednoduché věci k odevzdání, na které bylo celkem dost času a s každou iterací přibývalo více a více úkolů k odevzdání, které postupně byly náročnější. Třetí problém byl v našem týmu. Ze začátku to klapalo, ale nastal zlom po druhé iteraci. Důvod byl jasný, přišly testy a další úkoly z jiných předmětů. Takže si myslím, že abychom to měli na více bodů, tak bychom nesměli chodit spát.



Pozitiva pro mě: naučil jsem se s UML a jak má fungovat práce v týmu, i když se to nedařilo. Lehké znalosti frameworku Play.

Doporučení: přidal bych nějaké úkoly na play, protože si myslím že je dobrý, ale není časově nejvlídnější. Na první iteraci bych dal méně času a na ostatní o něco více. Některé pojmy by chtěly lépe vysvětlit, protože jsme je nechápali nejen my (tým), ale ani ostatní, když jsme se o modelech později bavili.

## 5 JAN LINKA

Práci na projektu celkově považuji za cennou zkušenost, umožnil mi ocenit, jak důležité je schopné vedení, řádné naplánování architektury programu, a jak složitá je spolupráce v týmu. Git se pro mě stal velmi důležitým nástrojem a framework Play je velmi zajímavý software. Bohužel jsem se také dozvěděl o omezeních na tempo, které osobně dokážu zvládat.

## 6 VÝKAZ PRÁCE

### 6.1 PETR BERÁNEK

- 0,25 Oprava Use Case
- 15 Play - tutorial Zenstasks + hledání způsobů jak dodělat tutorial bez nutnosti znalosti javascriptu a coffee skriptu.
- 10 Java - příprava embedded databáze, hledání jak správně navrhnout a napsat DAO, vytvoření všech tříd, které budou jakkoliv pracovat s databází.

### 6.2 LENKA HOUDKOVÁ

- 10 Vytvoření GUI aplikace.

### 6.3 JAN LINKA

- 1 Play - Twitter bootstrap
- 10 Play - tvorba modelů pro naši aplikaci + hledání způsobu jak správně v Play! Vybírat z databáze.

### 6.4 ELIŠKA ROUBALOVÁ

- 0,25 Oprava chyb v generování sekvenčních diagramů
- 2 Oprava databázového modelu dle oponentury
- 3 Hledání, jak správně vytvořit Návrh tříd. Pokus o vytvoření návrhu jedné části.
- 10 Dopsání controllerů pro komunikaci GUI a databáze.
- 0,75 Sepsání uživatelského manuálu.
- 3 Generování konečné upravené dokumentace a úprava výsledného dokumentu

### 6.5 PAVEL ŠTÍBAL

- 0,5 Oprava scénářů u USE-CASE
- 0,5 Sepsání zprávy o implementaci.
- 4 Oprava modelu nasazení

## 7 CELKEM ODPRACOVÁNO HODIN KE 4. ITERACI

- |                    |       |
|--------------------|-------|
| • Petr Beránek     | 35,25 |
| • Lenka Houdková   | 10    |
| • Jan Linka        | 0     |
| • Eliška Roubalová | 19    |
| • Pavel Štíbal     | 5     |

## 8 ČAS STRÁVENÝ NA PROJEKTU CELKEM

- |                    |             |
|--------------------|-------------|
| • Petr Beránek     | 196 hodin   |
| • Lenka Houdková   | 77,5 hodin  |
| • Jan Linka        | 69,75 hodin |
| • Eliška Roubalová | 91,75 hodin |
| • Pavel Štíbal     | 96,5 hodin  |