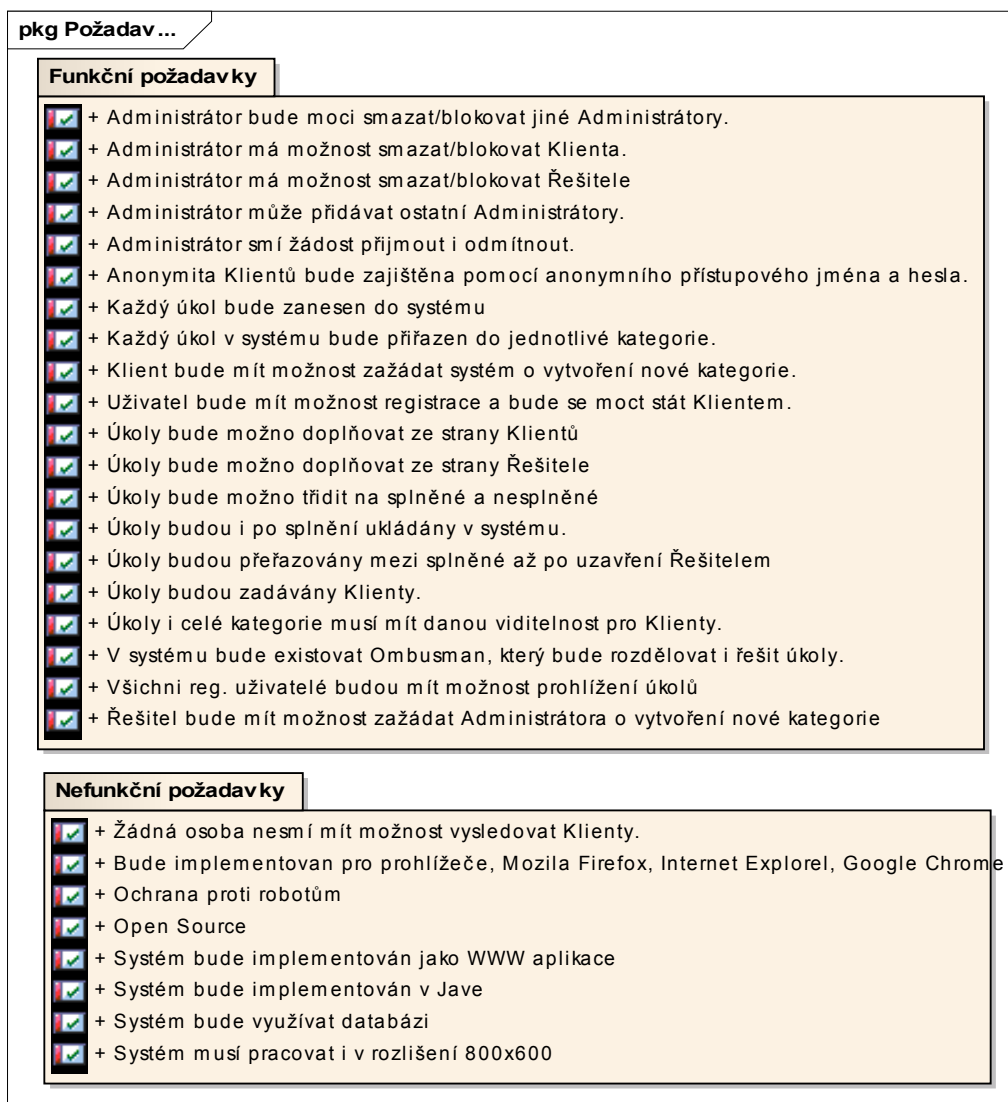


E-Ombudsman

→ **Analýza (v. 1.1)**

Požadavky na systém

Balíček obsahuje seznam funkčních a nefunkčních požadavků. Pro grafickou reprezentaci používá UML diagram.

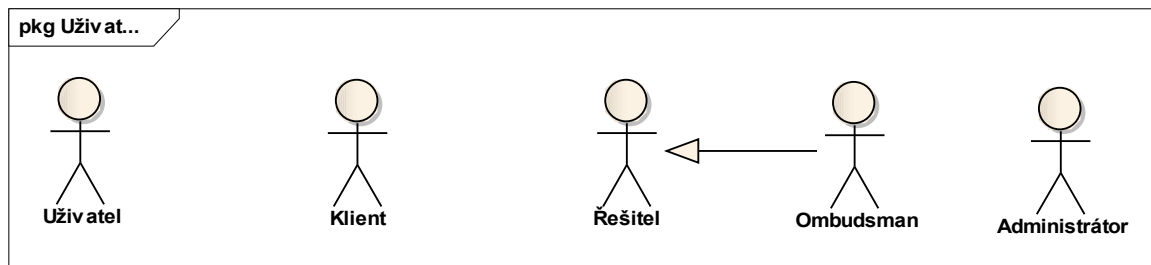


Ilustrace 1: Diagram požadavků

Případy užití

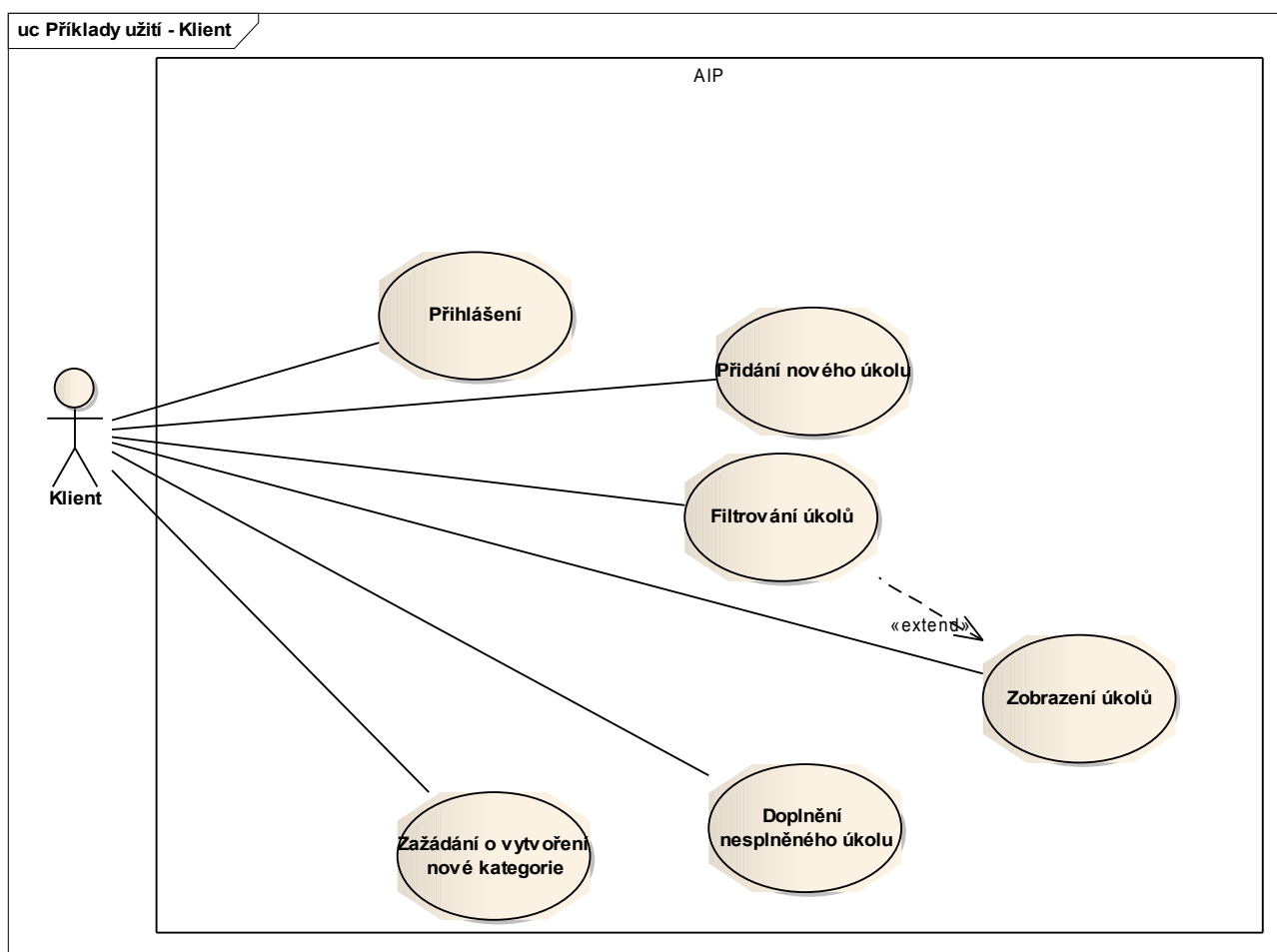
Balíček obsahuje účastníka, seznam a popis případů užití. Pro grafickou reprezentaci používá UML Use case diagram.

Seznam účastníků:



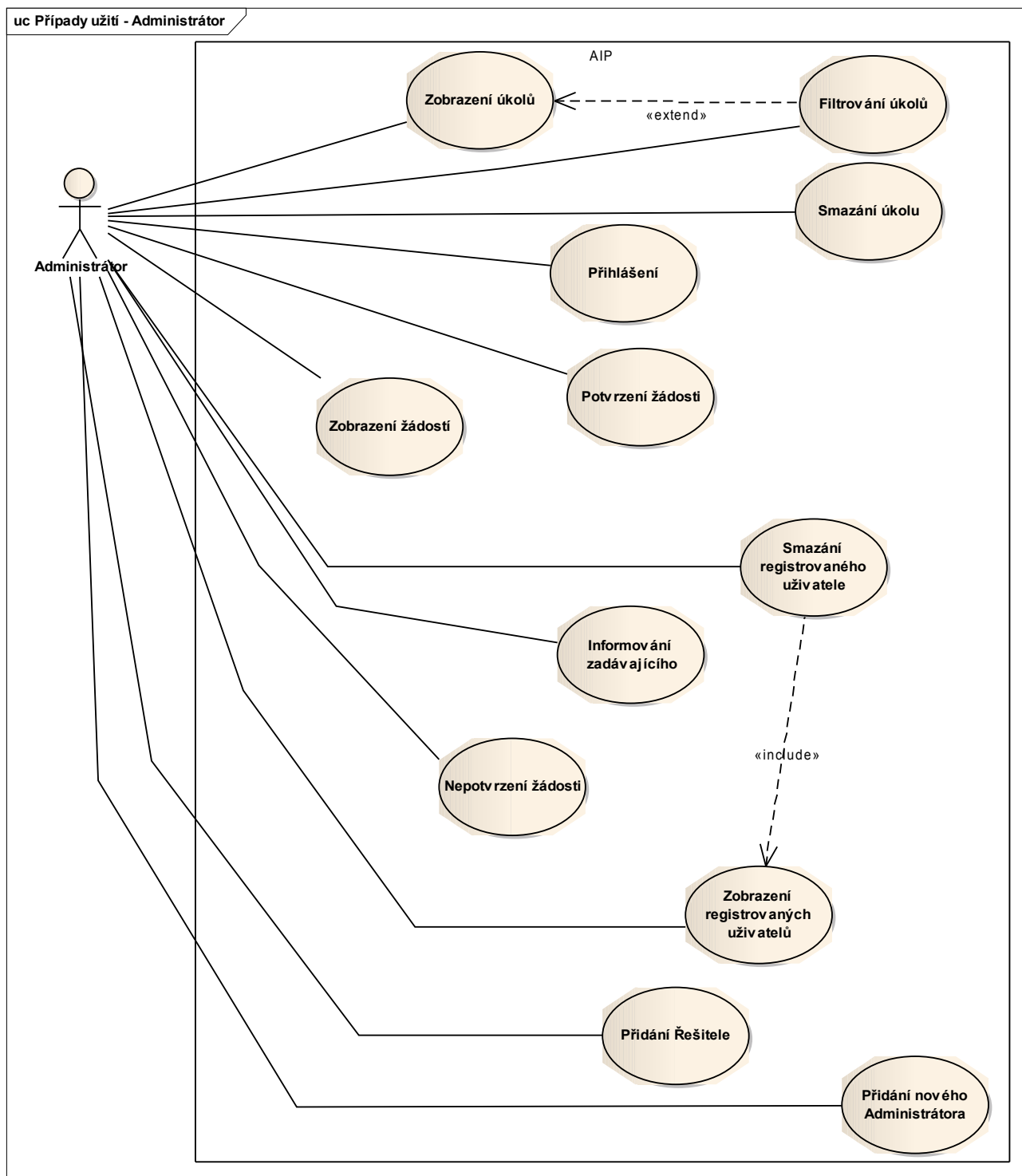
Ilustrace 2: Diagram účastníků

Klient:



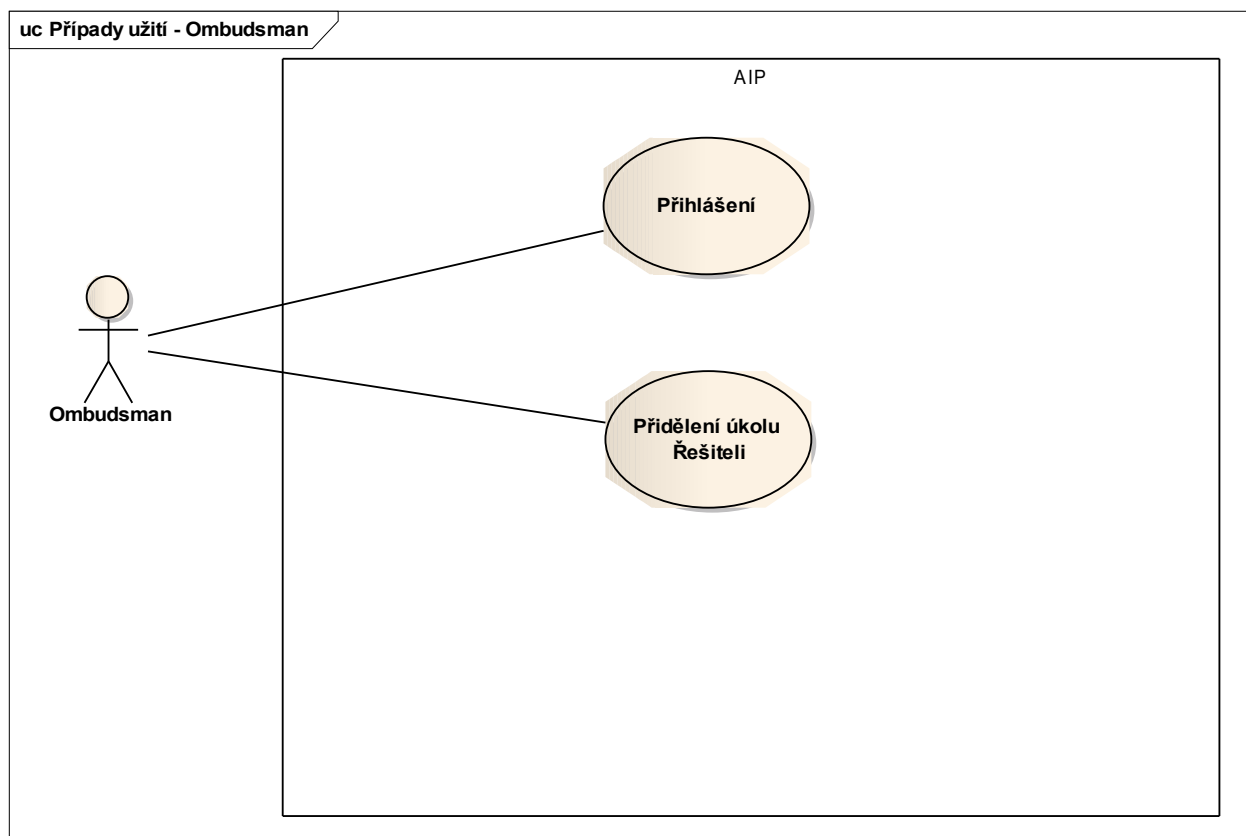
Ilustrace 3: Případy užití - Klient

Administrátor:



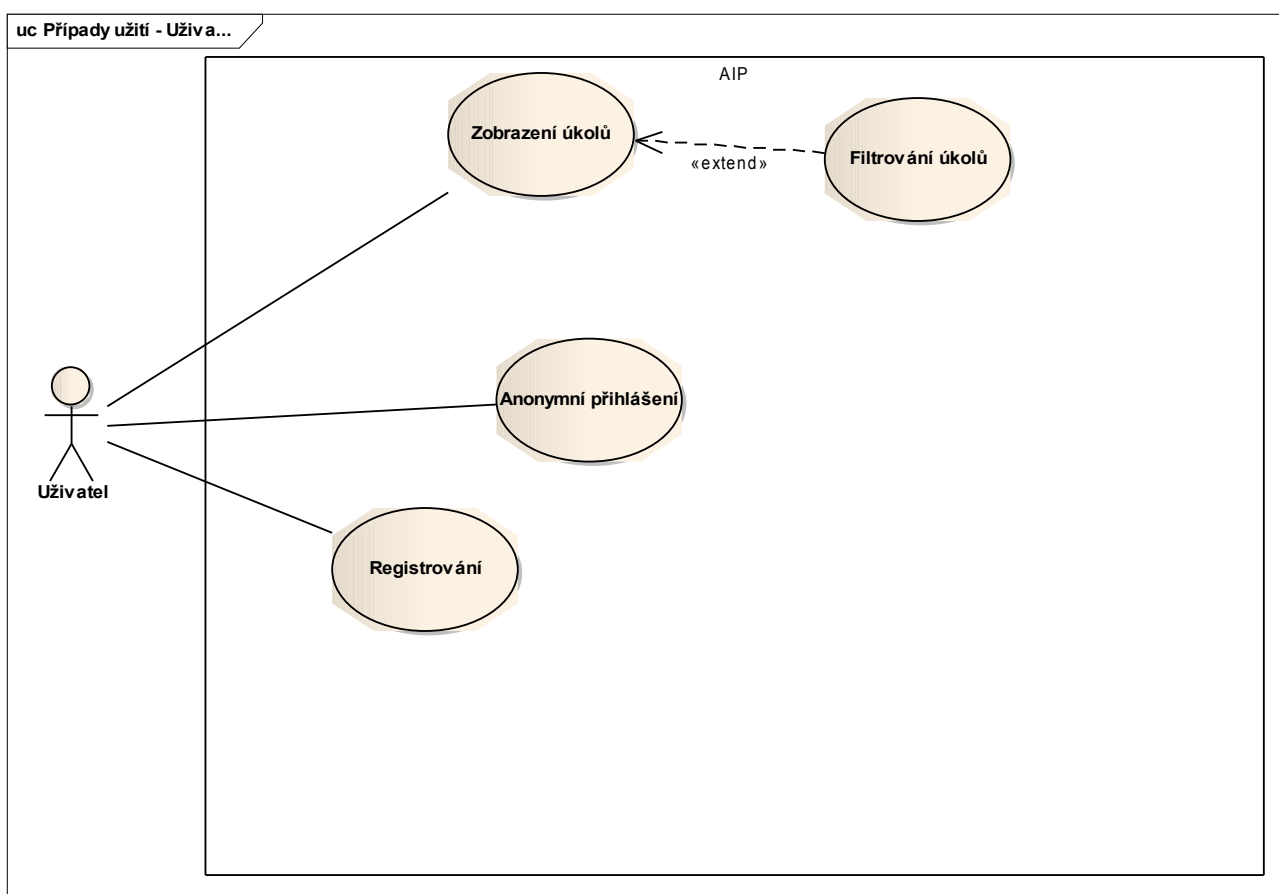
Ilustrace 4: Případy užití - Administrátor

Ombudsman:



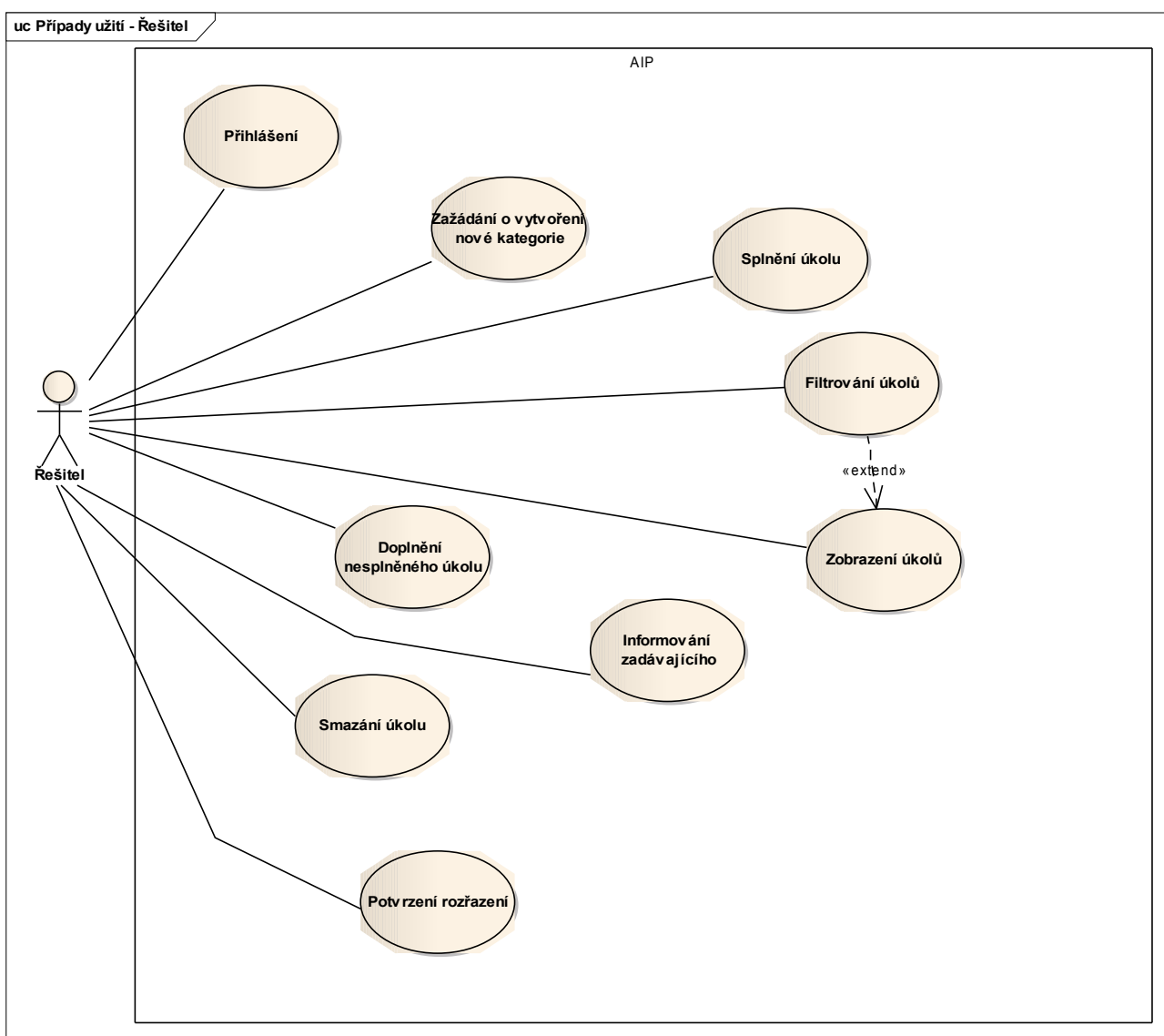
Ilustrace 5: Případy užití - Ombudsman

Uživatel:



Ilustrace 6: Případy užití - Uživatel

Řešitel:



Ilustrace 7: Případy užití - Řešitel

Scénáře příadů užití:

1 Anonymní přihlášení

Standardní přihlášení neregistrovaného uživatele, v podstatě nejde o přihlášení, ale o pouhé připojení na stránky AIP.

Flow of Events

Basic Path

Anonymní přihlášení

1. Uživatel otevře aplikaci AIP.
2. Systém zobrazí úvodní obrazovku uživatele

2 Doplnění nesplněného úkolu

Každý Klient nebo Řešitel bude doplňovat úkoly pomocí dopisování dalších informací.

Flow of Events

Basic Path

Doplnění nesplněného úkolu

1. Řešitel/Klient vybere nesplněný úkol.
2. Systém zobrazí podrobné informace o úkolu.
3. Řešitel/Klient zažádá o doplnění úkolu.
4. Systém zobrazí formulář pro doplnění úkolu.
5. Řešitel/Klient doplní potřebné informace o úkolu.
6. Řešitel/Klient potvrdí zadané informace.
7. Systém zobrazí potvrzení o přidání informací.

3 Filtrování úkolů

Při zobrazování úkolů bude možnost úkoly vyfiltrovat a rozfiltrovat podle jednotlivých podmínek.

Flow of Events

Basic Path

Filtrování úkolů

1. Osoba zadá požadavek o zobrazení vyfiltrovaných úkolů.
2. Systém otevře formulář pro filtrování úkolů.
3. Osoba vyplní filtrovací podmínky.
4. Systém zobrazí úkoly splňující podmínky zadané uživatelem.

4 Informování zadávajícího

Po provedení změn na žádosti nebo na úkolu bude zadávající informován.

Flow of Events

Basic Path

Informování zadávajícího

1. Systém zobrazí informace o změně žádosti cílovému reg. uživateli po jeho přihlášení na uvítací obrazovce.

5 Nepotvrzení žádosti

Podaná žádost od Řešitele nebo Klienta nemusí být nutně potvrzena.

Flow of Events

Basic Path

Nepotvrzení žádosti

1. Administrátor si nechá zobrazit žádosti.
2. Systém zobrazí žádosti.
3. Administrátor si vybere žádost, kterou chce zamítnout.
4. Systém zobrazí podrobné informace o žádosti.
5. Administrátor vybere možnost zamítnutí žádosti.
6. Systém zobrazí formulář pro důvod zamítnutí.
7. Administrátor zadá důvod zamítnutí.
8. Administrátor potvrdí zamítnutí.
9. Systém zobrazí potvrzení zamítnutí.

6 Potvrzení rozřazení

Řešitel je povinen po přiřazení úkolu, tento úkol potvrdit.

Flow of Events

Basic Path

Potvrzení rozřazení - přijetí

1. Systém zobrazí po přihlášení na uvítací obrazovce seznam přiřazených úkolů.
2. Řešitel vybere úkol k potvrzení.
3. Systém zobrazí podrobnosti o úkolu a jeho přidělenou kategorii.
4. Řešitel potvrdí úkol.
5. Systém uloží úkol mezi nesplněné.

Alternate

Potvrzení rozřazení - nepřijetí

1. Systém zobrazí po přihlášení na uvítací obrazovce seznam přiřazených úkolů.
2. Řešitel vybere úkol k potvrzení.
3. Systém zobrazí podrobnosti o úkolu a jeho přidělenou kategorii.
4. Řešitel nepotvrdí úkol a kategorii.
5. Řešitel vybere novou kategorii.
6. Systém přiřadí novou kategorii.
7. Systém uloží úkol mezi nesplněné

7 Potvrzení žádosti

Pokud se Administrátorovi žádost zamlouvá, může ji potvrdit.

Flow of Events

Basic Path

Potvrzení žádosti

1. Administrátor si nechá zobrazit žádosti.
2. Systém zobrazí žádosti.
3. Administrátor s vybere žádost, kterou chce potvrdit.
4. Systém zobrazí podrobné informace o žádosti.
5. Administrátor vybere možnost potvrzení žádosti.
6. Administrátor potvrdí žádost.
7. Systém zobrazí potvrzení žádosti.

8 Přidání kategorie

Pokud je obsahem žádosti vytvoření nové kategorie a žádost je schválena, tak Administrátor vytvoří novou kategorii odpovídající žádosti.

Flow of Events

Basic Path

Přidání kategorie

1. Administrátor zadá požadavek o zadání nové kategorie
2. Systém zobrazí formulář pro zadání údajů o kategorii.
3. Administrátor vyplní údaje o kategorii.
4. Administrátor potvrdí vyplněné informace.
5. Systém zobrazí potvrzení o přidání kategorie

9 Přidání nového Administrátora

Administrátor má možnost přidat jiného Administrátora.

Flow of Events

Basic Path

Přidání nového Administrátora

1. Administrátor zažádá o přidání nového Administrátora.
2. Systém zobrazí formulář pro přidání nového Administrátora.
3. Administrátor vyplní údaje nového Administrátora.
4. Administrátor potvrdí vyplněné údaje.
5. Systém zobrazí potvrzení o přidání nového Administrátora.

10 Přidání nového úkolu

Klientův základní čin je přidávání úkolu, tj. informací od prohřešků.

Flow of Events

Basic Path

Přidání nového úkolu

1. Klient zadá požadavek na přidání nového úkolu.
2. Systém otevře formulář s údaji o novém úkolu.
3. Klient vyplní údaje o novém úkolu.
4. Klient potvrdí vyplněné údaje.
5. Systém zobrazí potvrzení přidání úkolu.
6. Ombudsman přiřadí úkolu Řešitele.

11 Přidání Řešitele

Přidání dalšího Řešitele do systému.

Flow of Events

Basic Path

Přidání Řešitele

1. Administrátor zadá požadavek o zadání nového Řešitele
2. Systém zobrazí formulář pro zadání registračních údajů Řešitele.
3. Administrátor vyplní registrační údaje Řešitele.
4. Administrátor potvrdí zadané údaje.
5. Systém zobrazí potvrzení o přidání Řešitele

12 Přidělení úkolu Řešiteli

Ombudsman rozděljuje úkoly daným řešitelům

Flow of Events

Basic Path

Přidělení úkolu Řešiteli

1. Úkol je zobrazen Ombudsmanovi.
2. Ombudsman zvolí Řešitele odpovídající kategorie.
3. Ombudsman potvrdí zadané údaje.
4. Systém zobrazí potvrzení o přiřazení úkolu danému Řešiteli.

Alternate

Přidělení úkolu Řešiteli - Řešení

1. Úkol je zobrazen Ombudsmanovi.
2. Ombudsman se rozhodne řešit úkol sám.
3. Ombudsman přiřadí úkol sám sobě.
4. Ombudsman potvrdí zadané údaje.
5. Systém zobrazí potvrzení o přiřazení úkolu Ombudsmanovi.

13 Přihlášení

Každý Registrovaný uživatel musí při příchodu do AIP projít přihlášením, které určí jeho roli a práva.

Flow of Events

Basic Path

Přihlášení - přijetí

1. Reg. uživatel zadá požadavek na přihlášení
2. Systém otevře formulář pro zadání přihlašovacích údajů.
3. Reg. uživatel zadá přihlašovací údaje.
4. Reg. uživatel potvrdí údaje.
5. Systém ověřuje údaje.
6. Reg. uživatel je vpuštěn do AIP, pokud je ověření platné. Systém zobrazí úvodní obrazovku pro daného reg. uživatele.

Alternate

Přihlášení - nepřijetí

1. Reg. uživatel zadá požadavek na přihlášení
2. Systém otevře formulář pro zadání přihlašovacích údajů.
3. Reg. uživatel zadá přihlašovací údaje.
4. Reg. uživatel potvrdí údaje.
5. Systém ověřuje údaje.
6. Reg. uživatel není vpuštěn do AIP, protože je ověření neplatné. Systém zobrazí informaci o neplatném přihlášení.

14 Registrování

Pokud chce Uživatel zvětšit své práva, zvláště přidávat úkoly, musí projít registrací.

Flow of Events

Basic Path

Registrování

1. Uživatel zadá požadavek o registraci.
2. Systém otevře formulář pro registraci.
3. Uživatel vyplní potřebné údaje pro registraci.
4. Uživatel ukončí a odešle registrační žádost.
5. Systém odešle tuto žádost Administrátorovi.

15 Smazání registrovaného uživatele

Pokud Administrátor uváží, že některý reg. uživatel by měl být smazán , může ho označit blokovat/smazat.

Flow of Events

Basic Path

Smazání reg. uživatele

1. Administrátor vybere reg. uživatele k smazání.
2. Systém vypíše podrobné informace o uživateli.
3. Administrátor označí uživatele jako smazaného.
4. Systém otevře formulář k podání vysvětlení o smazání.
5. Administrátor vyplní důvod smazání.
6. Administrátor potvrdí smazání.
7. Systém zobrazí informaci o smazání reg. uživatele.

16 Smazání úkolu

Pokud je úkol nesmyslný nebo nesplnitelný, může být označen jako smazaný/blokovaný.

Flow of Events

Basic Path

Smazání úkolu

1. Administrátor/Řešitel vybere nesplněný úkol, který chce smazat.
2. Systém zobrazí podrobné údaje pro daný úkol.
3. Administrátor/Řešitel vybere možnost smazání úkolu.
4. Systém se zeptá na potvrzení smazání úkolu.
5. Administrátor/Řešitel potvrdí smazání.
6. Systém zobrazí potvrzení o smazání.

17 Splnění úkolu

Po vyřešení úkolu zanese Řešitel do systému potřebné informace a "úkol splní".

Flow of Events

Basic Path

Splnění úkolu

1. Řešitel vybere nesplněný úkol, který chce řešit.
2. Systém zobrazí podrobné údaje pro daný úkol.
3. Řešitel vybere možnost uzavření úkolu.
4. Systém otevře formulář pro doplnění úkolu.
5. Řešitel doplní informace, případné dokumenty, fotografie.
6. Systém se zeptá na potvrzení uzavření úkolu.
7. Řešitel potvrdí uzavření.
8. Systém uzavře úkol a přesune jej do uzavřených.
9. Systém zobrazí potvrzení splnění úkolu.

18 Zažádání o vytvoření nové kategorie

Pokud se úkol nedá zařadit do žádné kategorie, je třeba zažádat o vytvoření nové kategorie.

Flow of Events

Basic Path

Zažádání o vytvoření nové kategorie

1. Reg. uživatel/Klient zažádá o vytvoření nové kategorie.
2. Systém otevře formulář pro vytvoření nové kategorie.
3. Reg. uživatel/Klient vyplní údaje nové kategorie.
4. Reg. uživatel/Klient potvrdí žádanku.
5. Žádost se přesune Administrátorovi.
6. Systém zobrazí potvrzení o vytvoření žádosti.

19 Zobrazení registrovaných uživatelů

Administrátor potřebuje k administraci uživatelů zobrazení všech reg. uživatelů.

Flow of Events

Basic Path

Zobrazení registrovaných uživatelů

1. Administrátor zadá požadavek o zobrazení registrovaných uživatelů.
2. Systém zobrazí formulář pro vyplnění podmínek uživatelů.
3. Administrátor vyplní podmínky filtrování uživatelů
4. Systém zobrazí pouze ty uživatele, kteří splňují dané podmínky.

20 Zobrazení úkolů

Každá osoba má možnost zobrazení úkolu bez filtrace.

Flow of Events

Basic Path

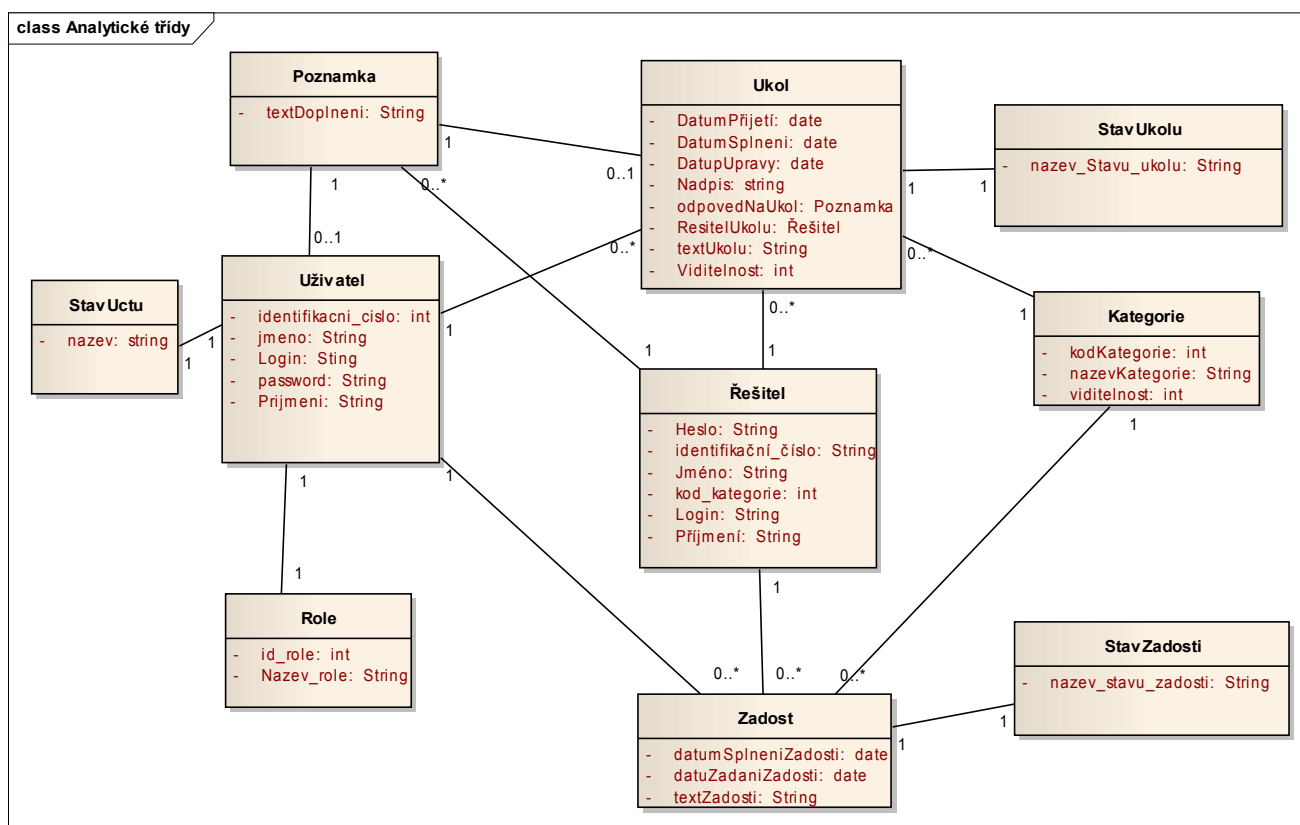
Zobrazení úkolů

1. Osoba zadá požadavek na zobrazení úkolů.
 2. Osoba potvrdí zadané podmínky.
 3. Systém zobrazí úkoly.
- <extend> filtrování úkolů

21 Zobrazení žádostí

Administrátor k administraci potřebuje, aby mohl zobrazovat všechny žádosti.

Doménový model



Ilustrace 8: Diagram analytických tříd

Úkol:

Úkol je základní informační jednotka celého systému, je zadávána Klienty a řešena Řešiteli.

Řešitel:

Představuje řešitele, který řeší úkoly.

Uživatel:

Představuje běžného uživatele systému.

Poznámka:

Poznámka je způsob vazby Řešitele s úkolem. Řešitel produkuje doplnění při řešení úkolů. Doplnění může vytvořit i Klient pokud doplní úkol o další informace.

Žádost:

Třída označující požadavky od Klientů a Řešitelů

Kategorie:

Kategorie určuje oblast problému.

Stav ukolu:

Tato třída definuje, v jakém stavu se zrovna nachází úkol.

Stav zadosti:

Tato analytická třída ukazuje v jakém stavu je daná žádost.

Stav uctu:

StavUctu popisuje v jakém stavu je daný uživatelský účet.

Platforma/Frameworky

Elektronický ombudsman bude vytvořen na platformě Java Enterprise Edition, deployment tedy odpovídá této platformě. Pro fungování aplikace je potřebný aplikační server. Aby mohl aplikační server oficiálně používat označení „Java EE kompatibilní“ musí projít kompletní sadou testů kompatibility u Sun Microsystems. Některé aplikační servery navíc mohou podporovat pouze některé součásti platformy Java EE.

Příklady aplikačních serverů:

Pro fungování aplikace je tedy třeba aplikační server, na výběr je mnoha open source i placených možností.

- Open Source aplikační servery
- GlassFish
- JBoss
- Sun Java System Application Server
- Oracle AS

Software potřebný k otevření projektu:

Prostředí podporující programování v Java EE a Java JSF (Netbeans 6.9.1 a novější)
Jeden z výše zmíněných aplikačních serverů.