

# Smart-Fine

**System evidence pokut pomocí chytrých telefonů**

→ Analýza (v.2)



Martin Štajner, Pavel Brož  
25.10.2011

# Obsah

[Obsah](#)

[Požadavky na systém](#)

[Případy užití](#)

[Popis případů užití](#)

[Vyplnění nového parkovacího lístku](#)

[Prohlížení lokálních záznamů](#)

[Úprava lokálních záznamů](#)

[Odeslání lokálních záznamů na server](#)

[Mapování funkčních požadavků na Use Case](#)

[Doménový model](#)

[Parkovací lístek \(Parking ticket\)](#)

[Zákon \(Law\)](#)

[Platforma / Framework](#)

# Požadavky na systém

Balíček obsahuje seznam funkčních a nefunkčních požadavků. Pro grafickou reprezentaci používá UML diagram. Seznam je stejný, jako v dokumentu Project Overview Statement.

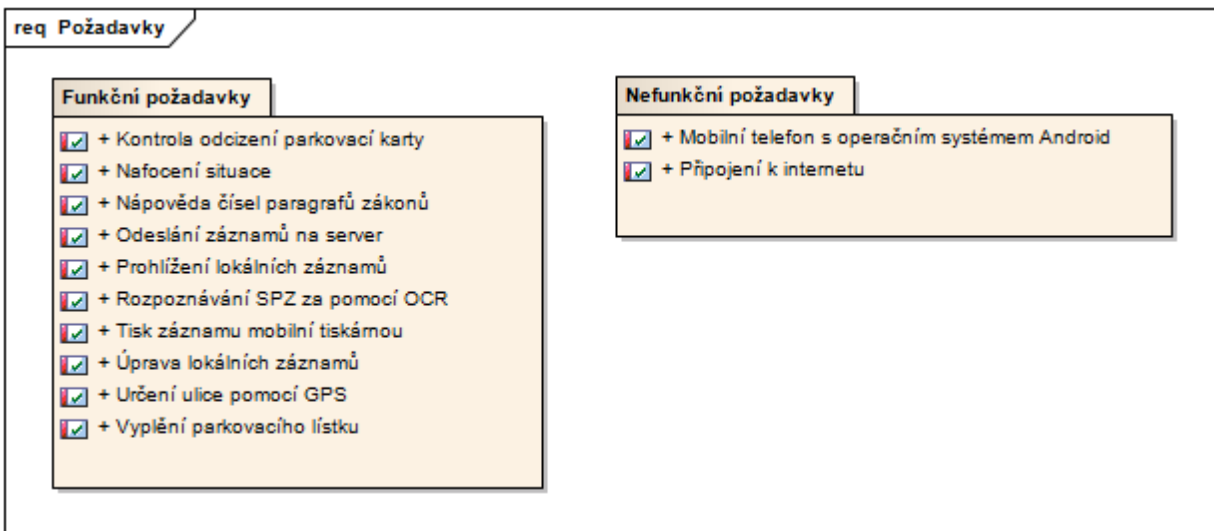


Diagram požadavků

Požadavky označené jako Phase 2.0 nejsou primárně určeny k vypracování, během tohoto semestru.

Požadavky Phase 2.0:

- Určení ulice pomocí GPS
- Rozpoznávání SPZ za pomoci OCR
- Tisk záznamu mobilní tiskárnou
- Kontrola odcizení parkovací karty

## Případy užití

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

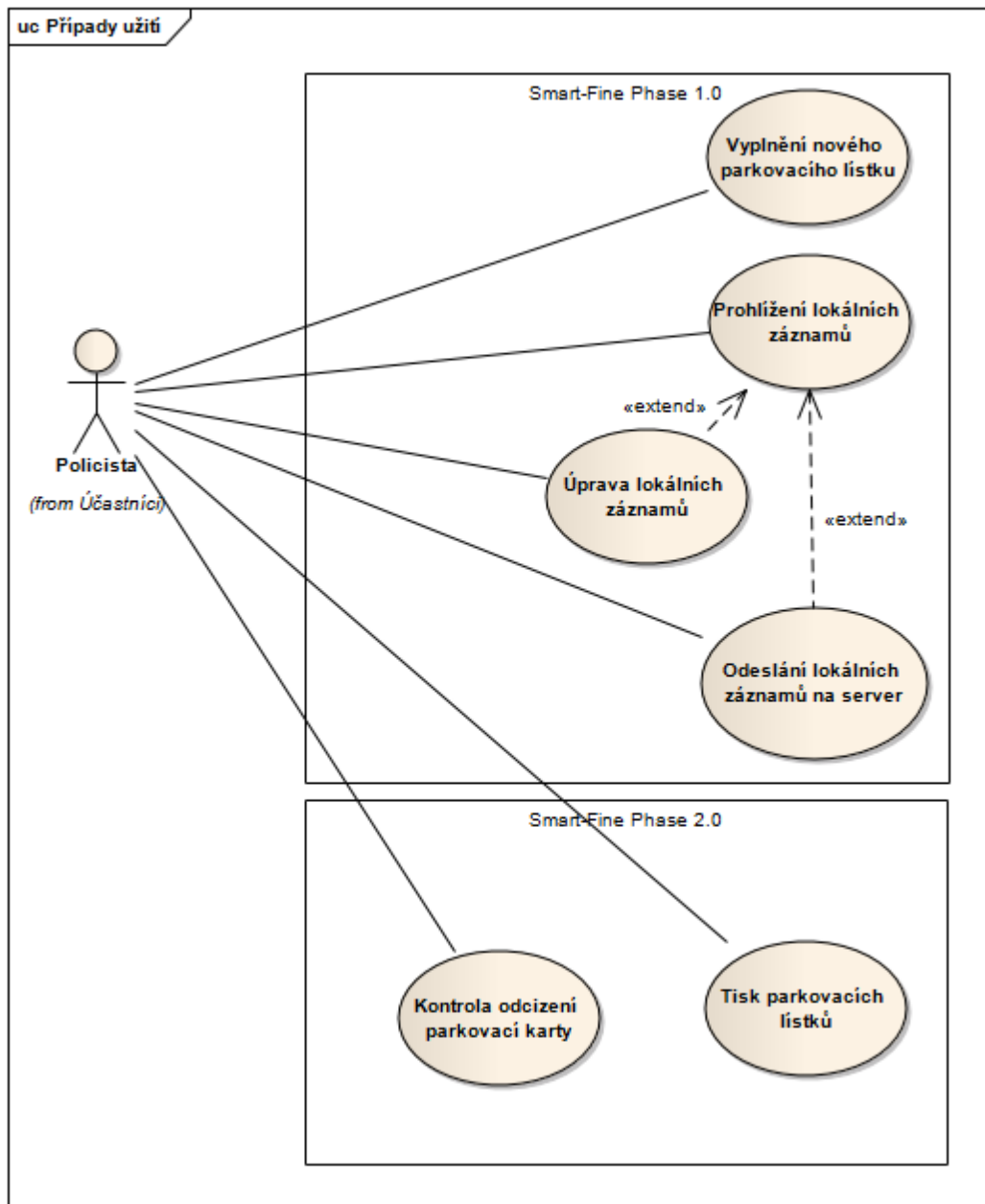


Diagram případů užití

## Popis případů užití

### Vyplnění nového parkovacího lístku

Uživatel bude schopen vypsát nový parkovací lístek systémem vyplňování formulářových polí. Tímto způsobem bude moci zadat veškeré potřebné informace.

### Prohlížení lokálních záznamů

Uživatel bude schopen prohlédnout všechny informace již vyplněných parkovacích lístků.

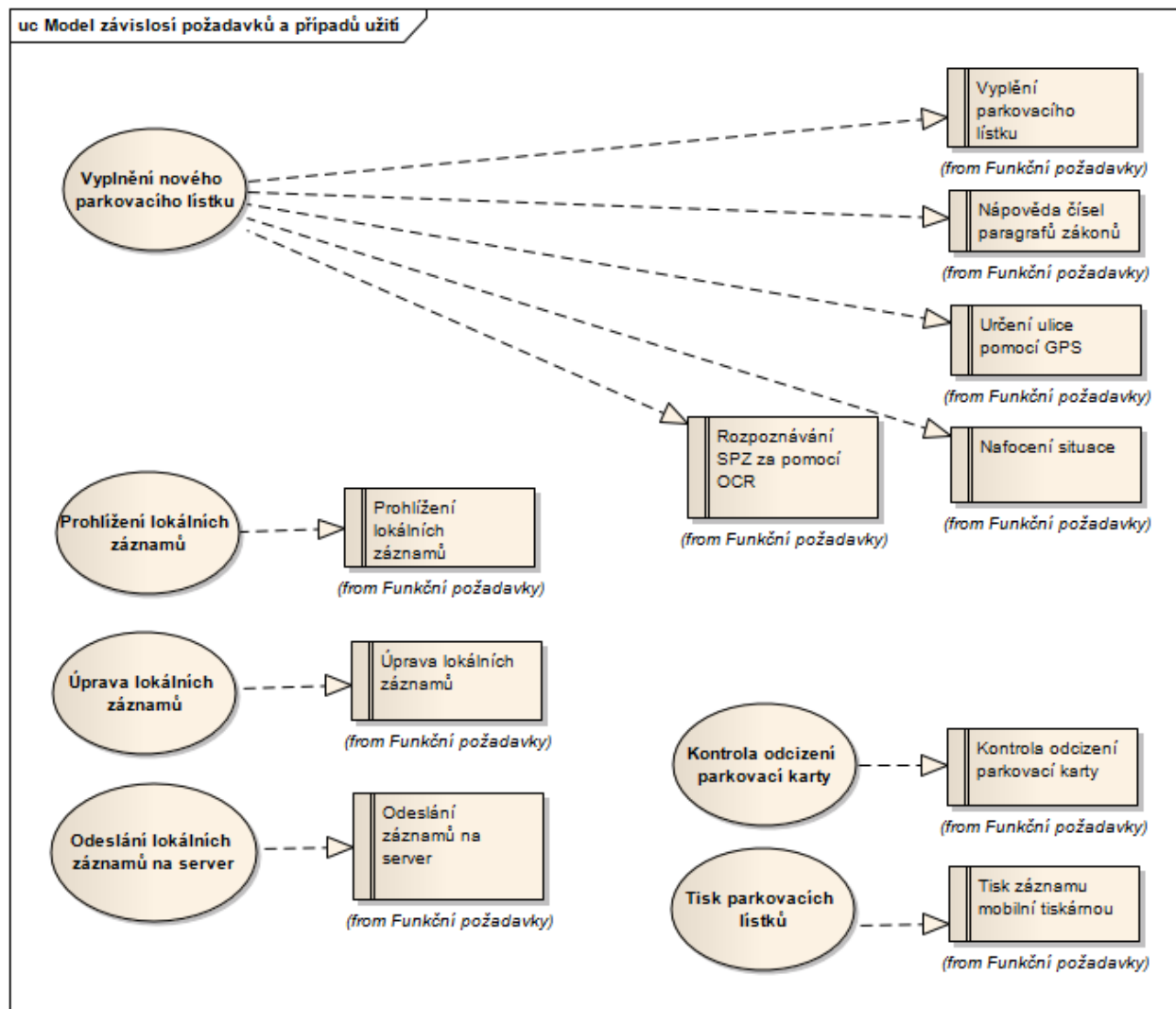
## Úprava lokálních záznamů

Uživatel bude schopen upravit všechny informace již vyplněných parkovacích lístků.

## Odeslání lokálních záznamů na server

Uživatel bude schopen, pokud bude připojen k internetu, odeslat všechny lokální záznamy do databáze na server.

## Mapování funkčních požadavků na Use Case



Model závislosti požadavků a případů užití

## Scénáře případů užití

### Vyplnění nového parkovacího lístku

1. Uživatel chce vyplnit nový PL.
2. Uživatel si zobrazí zadávací formulář

3. Uživatel vyplní všechna textová pole a vybere druh přestupku z nabídky
4. Uživatel volitelně nafotí přestupek
5. Uživatel uloží PL.

### Prohlížení lokálních záznamů

1. Uživatel chce prohlédnout všechny vytvořené PL (Parkovací lístek).
2. Uživatel zobrazí výpis všech lokálních záznamů
3. EXTEND *Odeslání lokálních záznamů na server*
4. Uživatel vybere záznam
5. Uživatel si zobrazí záznam v detailu (všechny informace, které při vytváření zadal)
6. EXTEND *Úprava lokálních záznamů*

### Úprava lokálních záznamů

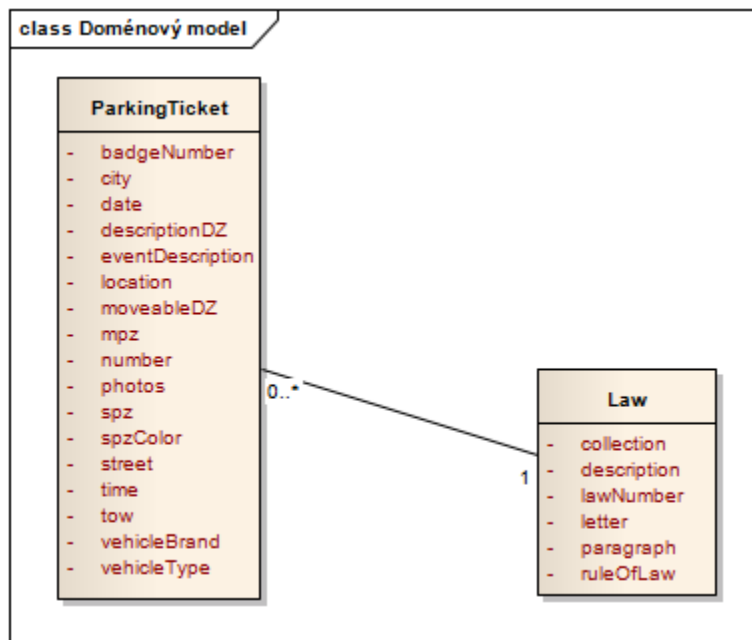
1. Uživatel si zobrazí úpravný formulář
2. Uživatel upraví informace
3. Uživatel uloží PL.

### Odeslání lokálních záznamů na server

1. Uživatel potvrdí nahrání záznamů na server
2. Uživatel se autentifikuje pomocí služebního čísla a hesla
3. Systém provede nahrání na server

## Doménový model

Balíček obsahuje objekty modelované domény a popis jejich vzájemných vztahů. Pro grafickou reprezentaci těchto informací využívá UML diagram tříd. Třídy mají definovány pouze atributy bez datových typů.



## Parkovací lístek (Parking ticket)

Parkovací lístek se všemi potřebnými informacemi.

Atribut	Poznámky
<b>badgeNumber</b>	Služební číslo - číslo odznaku policisty
<b>city</b>	Město
<b>date</b>	Datum
<b>descriptionDZ</b>	Popis DZ
<b>eventDescription</b>	Popis události
<b>location</b>	Místo události (např.: na chodníku)
<b>moveableDZ</b>	Zda je pohyblivé DZ
<b>mpz</b>	Mezinárodní poznávací značka
<b>number</b>	Číslo ulice
<b>photos</b>	Fotografie události
<b>spz</b>	Státní poznávací značka
<b>spzColor</b>	Barva SPZ
<b>street</b>	Ulice
<b>time</b>	Čas
<b>tow</b>	Zda odtah vozidla
<b>vehicleBrand</b>	Značka automobilu
<b>vehicleType</b>	Typ automobilu

## Zákon (Law)

Informace, kde lze daný přestupek najít v zákoně.

Atribut	Poznámky
collection	Sbírka
description	Odstavec
lawNumber	Číslo zákona
letter	Písmeno
paragraph	Odstavec zákona (Nikoliv §)
ruleOfLaw	Paragraf zákona, článek zákona (§)

## Platforma / Frameworky

Projekt Smart-Fine bude vytvořen na platformu Android verze min. 2.1 a implementován jazykem Java. Pro vývoj projektu je použito IDE Eclipse. Pro úspěšné spuštění projektu je potřeba Android SDK, plugin pro Android do Eclipse a zařízení pro testování. Testovat lze také na emulátoru, který je součástí Android SDK.