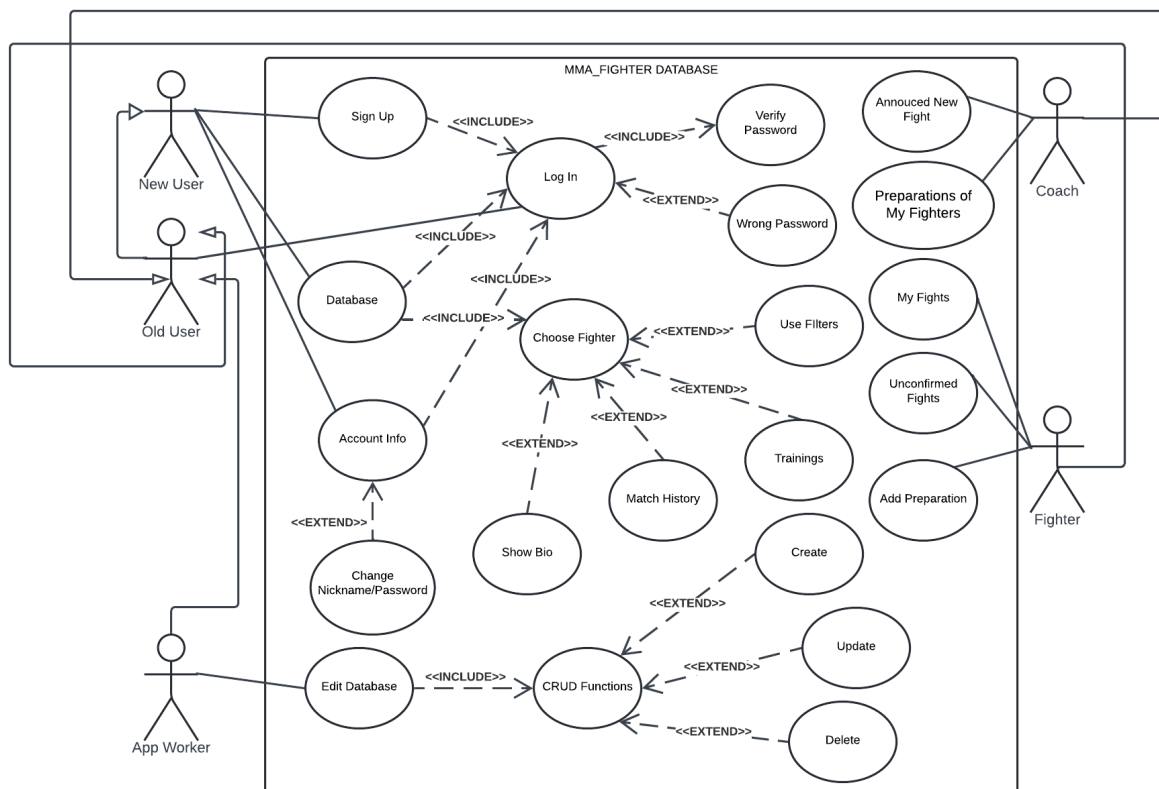


Scenarios, Use Case Model and Activity diagrams



Zobrazení informací o bojovníkovi

Aktéři → Uživatel

Vstupní podmínky → Uživatel je přihlášen/zaregistrován do systému.

Spouštěč → Uživatel chce zobrazit BIO konkrétního bojovníka.

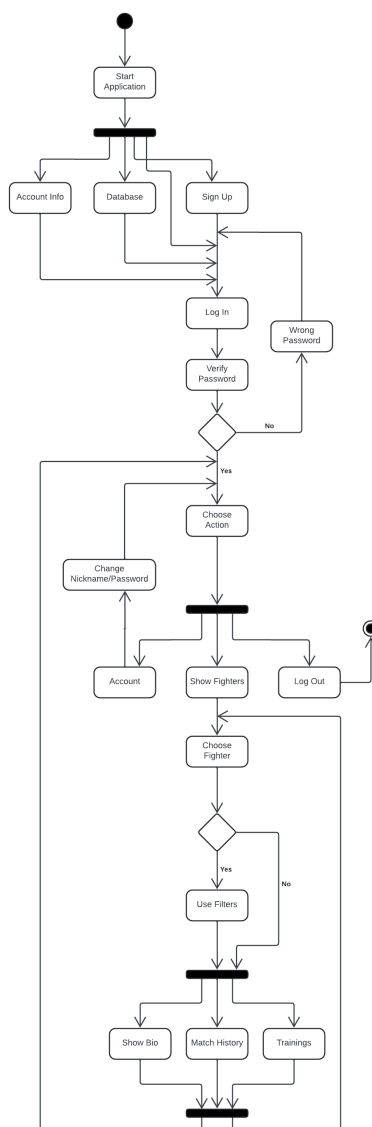
Úspěšný scénář →

1. Uživatel se přihlásí nebo zaregistruje do systému přes funkci Log In/Sign Up.
2. Po úspěšném přihlášení systém zobrazí Database, která nabídne uživateli možnost vybrat si bojovníka.
3. Uživatel klikne na možnost Choose Fighter.
4. Systém zobrazí seznam bojovníků, z kterých si může uživatel vybrat.
5. Uživatel vybere konkrétního bojovníka z nabídky.
6. Systém se zeptá, co se má zobrazit, zda uživatel chce vidět jeho BIO, jeho historii zápasů anebo tréninky.
7. Uživatel vybere BIO, kde se mu vypíše všechny informace o bojovníkovi.

Alternativní scénář →

Alternativa 1: Špatné přihlašovací údaje (Wrong Password)

- Pokud uživatel zadá nesprávné přihlašovací údaje, systém zobrazí hlášení o chybě (Wrong Password) a umožní uživateli zadat heslo znovu.



CRUD funkce v databázi

Aktéři → Správce databáze

Vstupní podmínky → Správce je přihlášen/zaregistrován do systému

Spouštěč → Správce chce pomocí CRUD funkcí například přidat, upravit nebo smazat bojovníka v celé databázi.

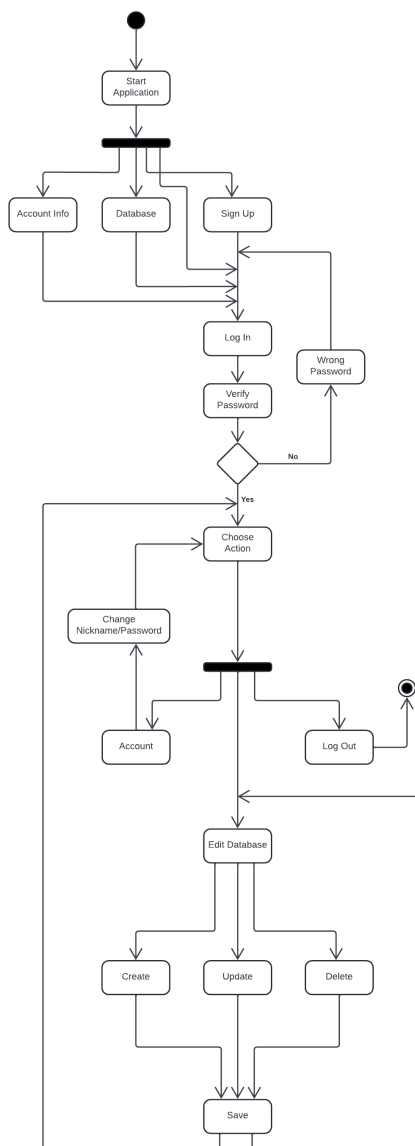
Úspěšný scénář →

1. Správce se přihlásí nebo zaregistruje do systému přes funkci Log In/Sign Up.
2. Po úspěšném přihlášení systém zobrazí databázi bojovníků.
3. Správce klikne na možnost Edit Database.
4. Systém k zobrazenému seznamu přidá k databázi jednotlivá tlačítka pro vytváření, mazání a editaci.
5. Uživatel vybere konkrétní akci.
6. Správce potvrdí změny a systém je uloží do databáze.
7. Systém zobrazí aktualizovaný seznam bojovníků.

Alternativní scénář →

Alternativa 1: Špatné přihlašovací údaje (Wrong Password)

- Pokud správce zadá nesprávné přihlašovací údaje, systém zobrazí hlášení o chybě (Wrong Password) a umožní správci zadat heslo znovu.



Plánování zápasu pro bojovníka

Aktéři → Trenér, Bojovník

Vstupní podmínky → Trenér a poté bojovník jsou přihlášení/zaregistrováni do systému

Spouštěč → Trenér chce zapsat bojovníka na zápas, který poté bojovník přijme.

Úspěšný scénář →

1. Trenér se přihlásí nebo zaregistruje do systému přes funkci Log In/Sign Up.
2. Po úspěšném přihlášení systém zobrazí Trenérovi záložku Annouced New Fight
3. Trenér tuto možnost si vybere a oznámí danému bojovníkovi, že mu domluvil zápas s jiným bojovníkem.
4. Bojovník si oznámení všimne a buď zápas přijme nebo ne.
5. Po potvrzení obou zápasníků se zápas oficiálně zapíše do databáze.

Alternativní scénář →

Alternativa 1: Špatné přihlašovací údaje (Wrong Password)

- Pokud trenér zadá nesprávné přihlašovací údaje, systém zobrazí hlášení o chybě (Wrong Password) a umožní trenérovi zadat heslo znovu.

