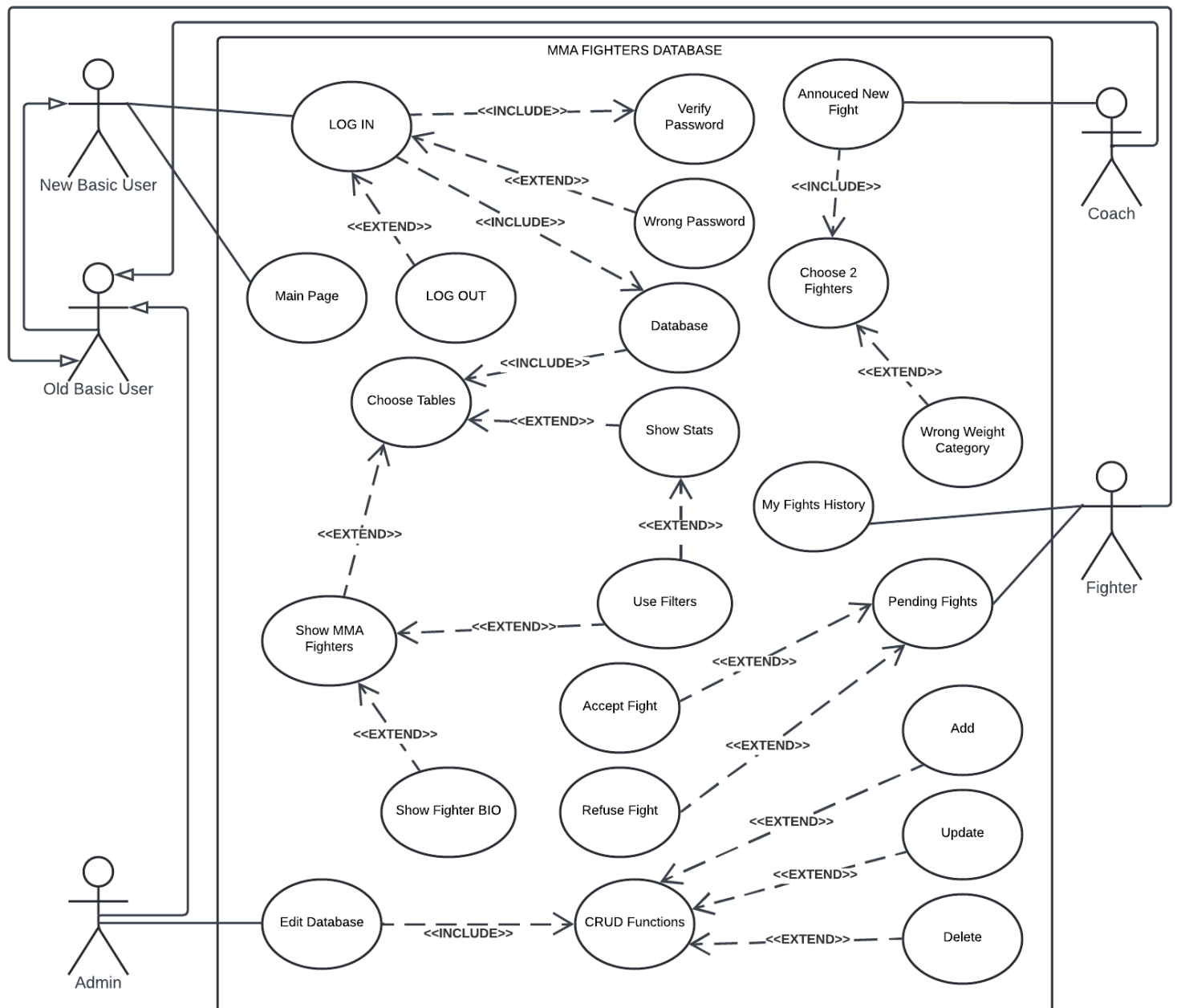


Scenarios, Use Case Model and Activity diagrams



Zobrazení informací o bojovníkovi

Aktéři → Basic User

Vstupní podmínky → Basic User je přihlášen do systému.

Spouštěč → Basic User chce zobrazit BIO konkrétního bojovníka.

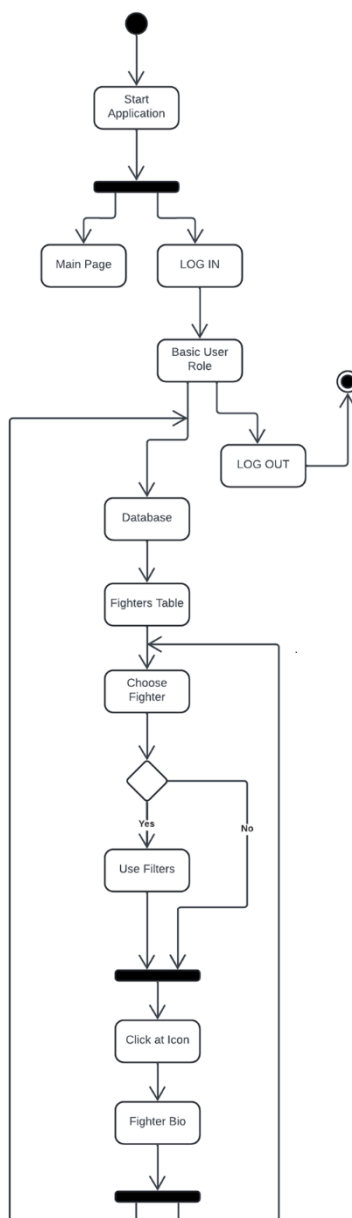
Úspěšný scénář →

1. Basic User se přihlásí do systému přes funkci LOG IN.
2. Po úspěšném přihlášení systém zobrazí Database, která nabídne Basic Userovi možnost ukázat tabulku s bojovníky.
3. Po zakliknutí tlačítka k ukázaní tabulky MMAFighters.
4. Basic User klikne na ikonku lupy u daného bojovníka.
5. Systém zobrazí modál okno s bojovníkovým BIEM (celé jméno, skóre, váhovka a národnost).

Alternativní scénář →

Alternativa 1: Špatné přihlašovací údaje (Wrong Password)

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



CRUD funkce v databázi

Aktéři → Admin

Vstupní podmínky → Admin je přihlášen do systému

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

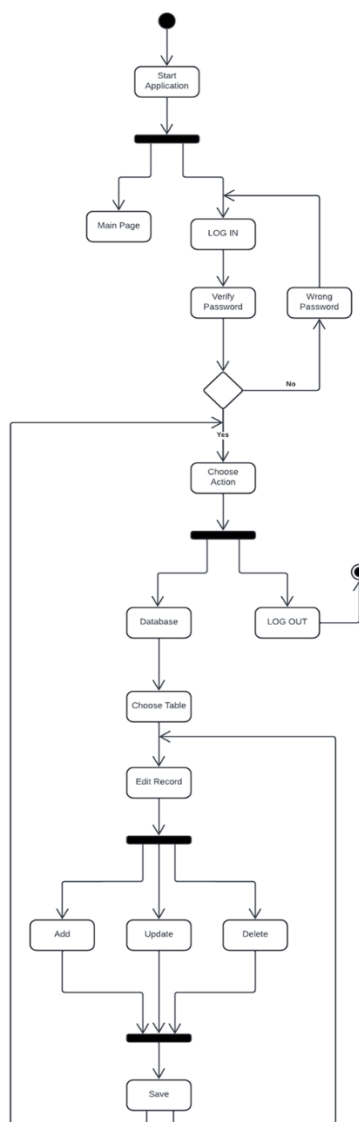
Úspěšný scénář →

1. Admin se přihlásí do systému přes funkci LOG IN.
2. Po úspěšném přihlášení systém zobrazí databázi všech tabulek.
3. Admin si vybere tabulku MMAFighters.
4. Systém k zobrazenému seznamu přidá k databázi jednotlivé ikonky pro vytváření, mazání a editaci.
5. Admin vybere konkrétní akci.
6. Admin potvrdí změny a systém je uloží do databáze.
7. Systém zobrazí aktualizovaný seznam bojovníků.

Alternativní scénář →

Alternativa 1: Špatné přihlašovací údaje (Wrong Password)

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



Plánování zápasu pro bojovníka

Aktéři → Coach, Fighter

Vstupní podmínky → Coach a poté Fighter jsou přihlášení do systému

Spouštěč → Coach chce zapsat Fightery na zápas, který poté Fighteři přijmou nebo odmítnou.

Úspěšný scénář →

1. Coach se přihlásí do systému přes funkci Log In.
2. Po úspěšném přihlášení systém zobrazí Coachovi záložku Annouced New Fight.
3. Coach tuto možnost si vybere a oznámí dvěma fighterům, že jim domluvil zápas mezi sebou.
4. Fighteři si oznámení všimnou a buď zápas přijmou nebo ne.
5. Po potvrzení obou fighterů se zápas oficiálně zapíše do databáze.

Alternativní scénář →

Alternativa 1: Špatné přihlašovací údaje (Wrong Password)

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

