

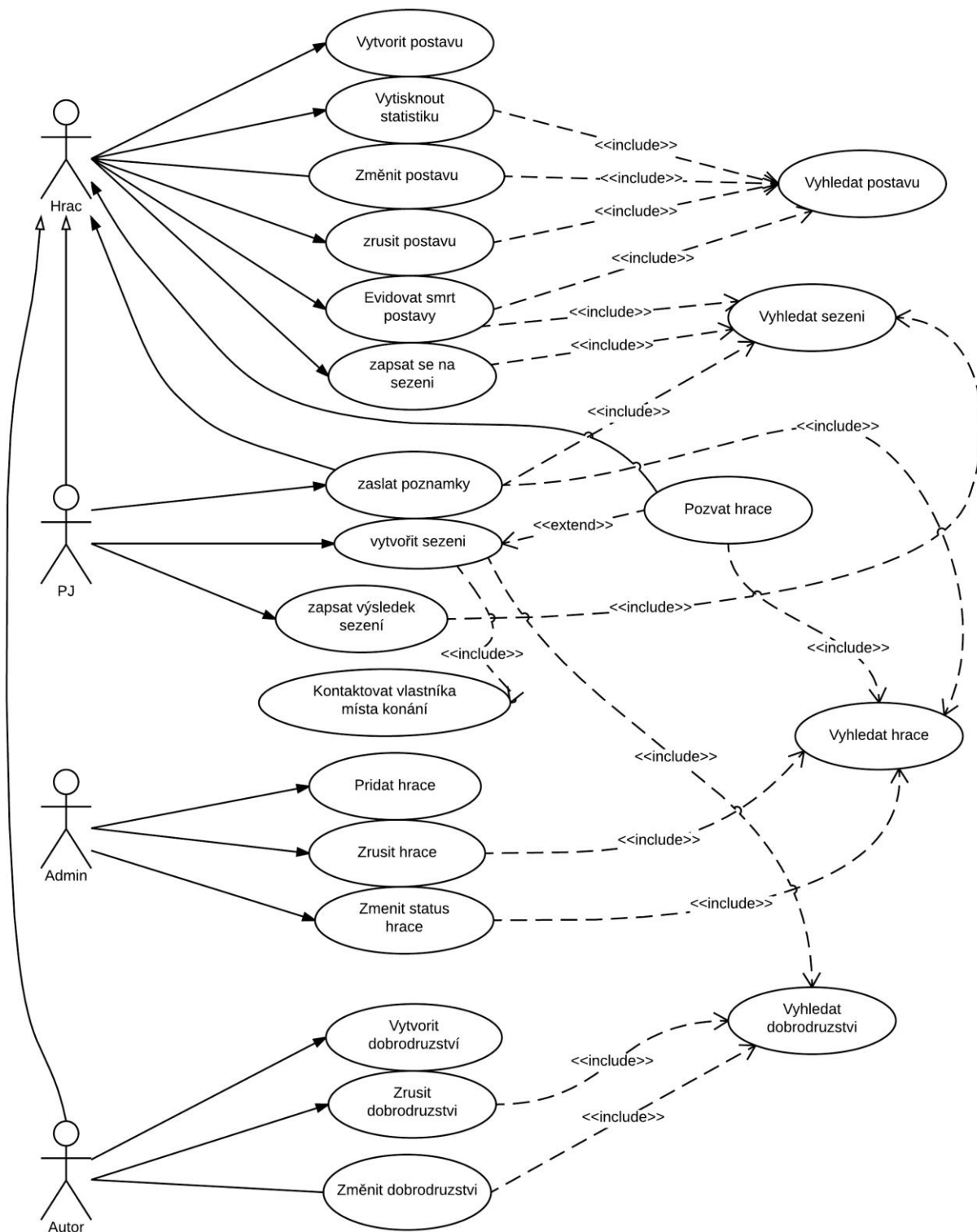
VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ  
Fakulta informačních technologií

ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ  
2015/2016

Projekt č. 1 – Model informačního systému

**Zadání č. 52 – Portál hráčů Dračího doupěte**

# Use-Case Diagram



Identifikátor	UC03		
Název	Změnit postavu		
Popis	Hráč změní postavu v systému		
Priorita	2 = střední	Frekvence	Několikrát týdně
Vstupní podmínky	Uživatel musí být zaregistrován a přihlášen. Postava musí existovat v systému.		
Výstupní podmínky	Platná změna postavy v systému.		
Uživatelé	Hráč H, Systém S		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Systém S zobrazí všechny postavy hráče H	
	2	Hráč H si vybere, kterou svou postavu chce měnit	
	3	Systém S vyvolá formulář pro změnu postavy	
	4	Hráč H zapíše všechny vlastnosti postavy	
	5	Hráč H odešle data do systému S	
	6	Systém S zkontroluje zadané vlastnosti	
	7a	KDYŽ jsou zadané vlastnosti správné, systém pokračuje dál.	
	7b	KDYŽ zadané vlastnosti neodpovídají, systém S vytiskne chybu a vrací se zpět ke Kroku 3	
	8	Systém S zobrazí vlastnosti a požaduje potvrzení od hráče H	
9	Systém S uloží data		
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	1 až 4	Hráč H může ukončit zadávání vlastností, ale ztratí zadaná data	
	5 až 8	KDYŽ hráč ukončí zadávání, systém S uloží postup, a hráč H se může později vrátit.	
Poznámky	Hráči si po každém sezení změní úroveň, schopnosti, obsah inventáře a podobně.		

Identifikátor	UC08		
Název	Vytvořit Sezení		
Popis	PJ vytvoří sezení, kontaktuje majitele místa a rozešle pozvánky hráčům.		
Priorita	3 = vysoká	Frekvence	Před každým sezení Tj. tři až pětkrát za týden.
Vstupní podmínky	PJ musí být zaregistrován a přihlášen v systému. V systému musí být uloženo nějaké dobrodružství.		
Výstupní podmínky	Sezení musí mít budoucí datum. Majitel místa konání musí povolit akci.		
Uživatelé	PJ, Majitel M, Systém S		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	PJ vybere „Vytvoření sezení“	
	2	Systém S vyvolá formulář pro vytvoření sezení.	
	3	PJ zadá požadované vlastnosti.	
	4	PJ vyhledá v systému S Dobrodružství, které se bude na sezení hrát.	
	5a	PJ vyhledá v Systému S všechny hráče.	
	5a1	PJ přidá hráče na pozvánku.	
	5b	KDYŽ PJ nepozve hráče, budou si muset hráči sezení najít sami v systému a přihlásit se.	
	6	PJ uloží data do systému S.	
	7	Systém S pošle majiteli místa M zprávu s žádostí o povolení akce.	
	8a	KDYŽ PJ dostane kladnou odpověď, PJ akci potvrdí.	
	8b	KDYŽ PJ dostane zápornou odpověď, PJ změní místo sezení a systém S se vrátí ke Kroku 6.	
	9	KDYŽ PJ pozval hráče, Systém pošle pozvánky.	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	8b	PJ může změnit i datum sezení, v závislosti na odpovědi Majitele místa M	
	2 až 5b	PJ může ukončit zadávání, ale data ještě nejsou uložena	
Poznámky			

Identifikátor	UC12		
Název	Zrusit Hrace		
Popis	Administrátor zruší hráče		
Priorita	1 = nízká	Frekvence	Jednou za čtvrt roku
Vstupní podmínky	Hráč musí být zaregistrovaný v systému S		
Výstupní podmínky	Hráčův záznam nebude v systému S		
Uživatelé	Admin A, Systém S		
Základní posloupnost	Krok	Činnost	
	1	Admin A vybere “Smazání hráče ze systému,,	
	2	Systém S vyvolá formulář pro mazání hráčů ze systému	
	3	Systém S zobrazí všechny registrované hráče	
	4	Admin A vybere hráče ke smazání	
	5	Admin A zapíše důvod smazání záznamu	
	6	Systém S zobrazí všechny postavy hráče	
	7	Admin A vybere, jestli se mají smazat i hráčovy postavy	
	8	Admin A potvrdí vymazání Hráče	
	9	Systém S pošle informace hráči o smazání jeho záznamu, a důvod smazání.	
	10	KDYŽ Admin A vybral i postavy k smazání, systém S smaže záznamy vybraných postav	
	11	Systém S smaže záznam hráče	
Alternativní posloupnost	Krok	Činnost	
	8	Admin A nepotvrdí smazání, hráč zůstane v systému.	
Poznámky			

# ER Diagram

