Univerzita Pardubice

Fakulta elektrotechniky a informatiky

Petr Filip

# Semestrální práce

*SEMESTRÁLNÍ PRÁCE*

Obsah

[1 Úvod 3](#__RefHeading__1089_899880927)

[1.1 Popis aplikace 3](#__RefHeading___Toc335_231561371)

[1.2 Rich picture 3](#__RefHeading___Toc337_231561371)

[1.3 Architektura 3](#__RefHeading___Toc339_231561371)

[2 Analýza 3](#__RefHeading__1233_899880927)

[2.1 Aktéři systému 3](#__RefHeading___Toc341_231561371)

[2.2 UML use case diagram 4](#__RefHeading___Toc343_231561371)

[2.3 UML Activity diagram 5](#__RefHeading___Toc345_231561371)

[2.4 Databázový model 6](#__RefHeading___Toc347_231561371)

[2.5 Story boardy 6](#__RefHeading___Toc244_200511064)

[3 Implementace 7](#__RefHeading___Toc349_231561371)

[3.1 Adresářová struktura 7](#__RefHeading___Toc351_231561371)

[3.2 Ukázky zdrojového kódu 8](#__RefHeading___Toc353_231561371)

# Úvod

## Popis aplikace

//popis aplikace – k čemu slouží, co je jejím účelem

## Rich picture

// obrázek popisuje komplexní systém a jeho účel – stejné jako popis aplikace ale v grafické podobě.

## Architektura

//využité technologie, včetně použitých frameworků a knihoven

# Analýza

## Aktéři systému

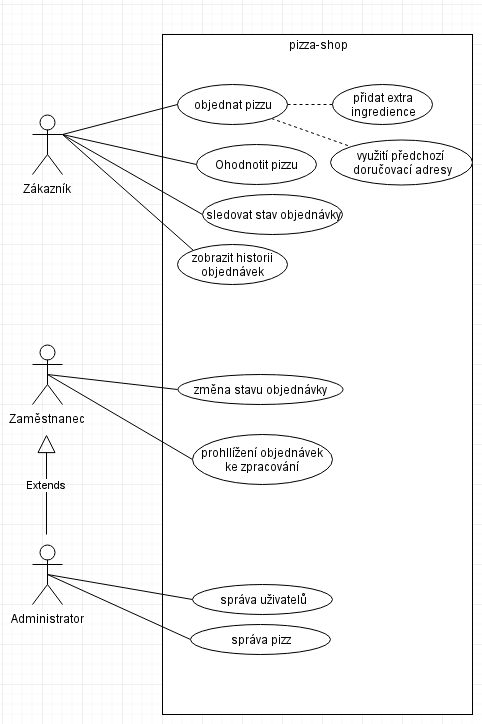
//výpis aktérů včetně popisu

* neregistrovaný uživatel
* registrovaný uživatel
* administrátor

## UML use case diagram

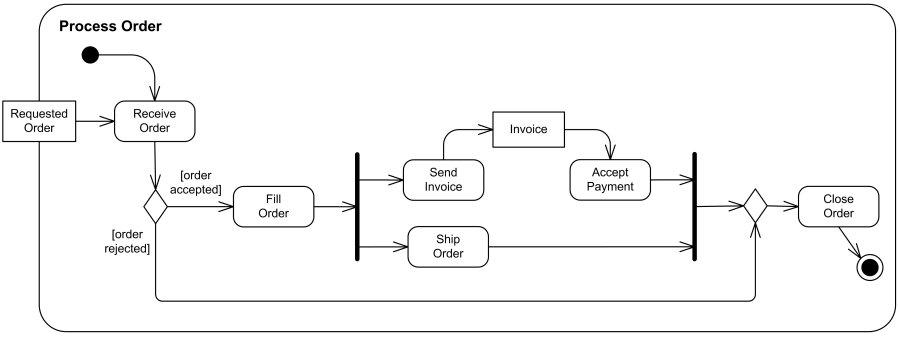
//use case diagram – popisuje vztah mezi aktéry a systémem.

// tutorial: https://www.itnetwork.cz/navrh/uml/uml-use-case-diagram



## UML Activity diagram

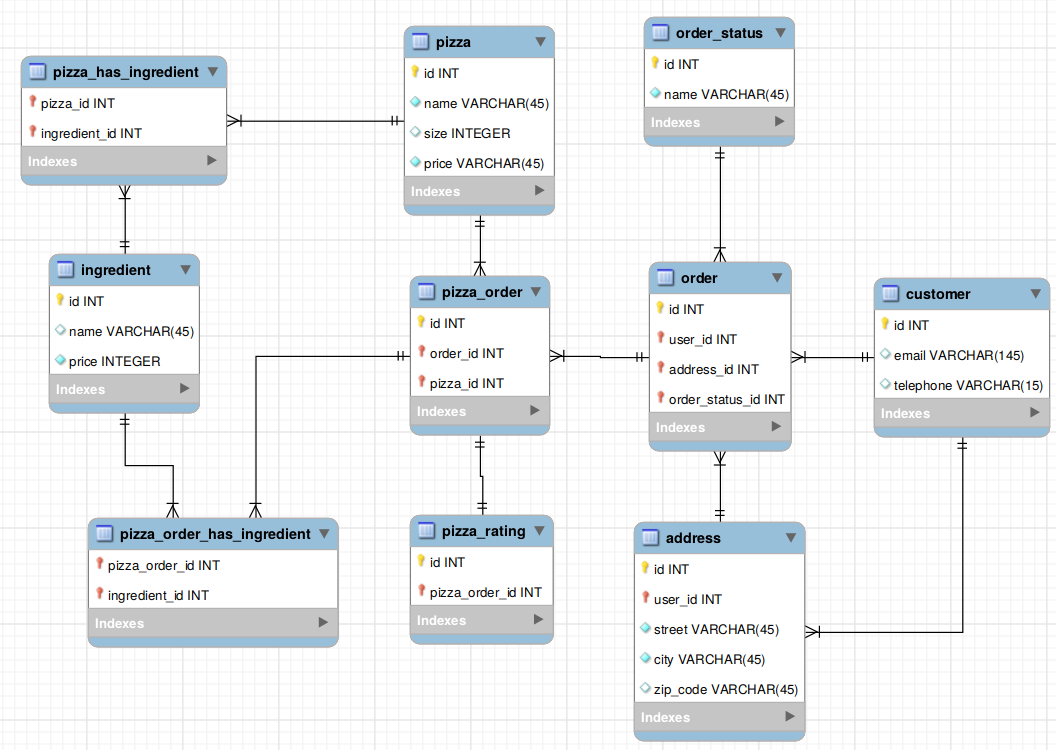
//todo předělat



Staženo z: https://www.uml-diagrams.org/shopping-process-order-uml-activity-diagram-example.html

## Databázový model

//graficky zpracovaný databázový model – může být vyexportovaný z jakéhokoliv software. Diagram musí obsahovat relace mezi tabulkami



## Wireframy a Storyboard

# Implementace

## Adresářová struktura

//Screen-shot adresářové struktury – vhodné vyexportovat z vývojového prostředí

## Ukázky zdrojového kódu

// zde budou pouze zajímavé ukázky zdrojového kódu – nepočítá se mezi ně kód pro přihlášení, nebo registraci do systému

//vhodné udělat screenshot z IDE