

## Use Case

*Package in package 'Model'*

Use Case  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Petr created on 7. 4. 2019. Last modified 30. 4. 2019

## Use Case diagram

*Use Case diagram in package 'Use Case'*

Use Case  
Version 1.0  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

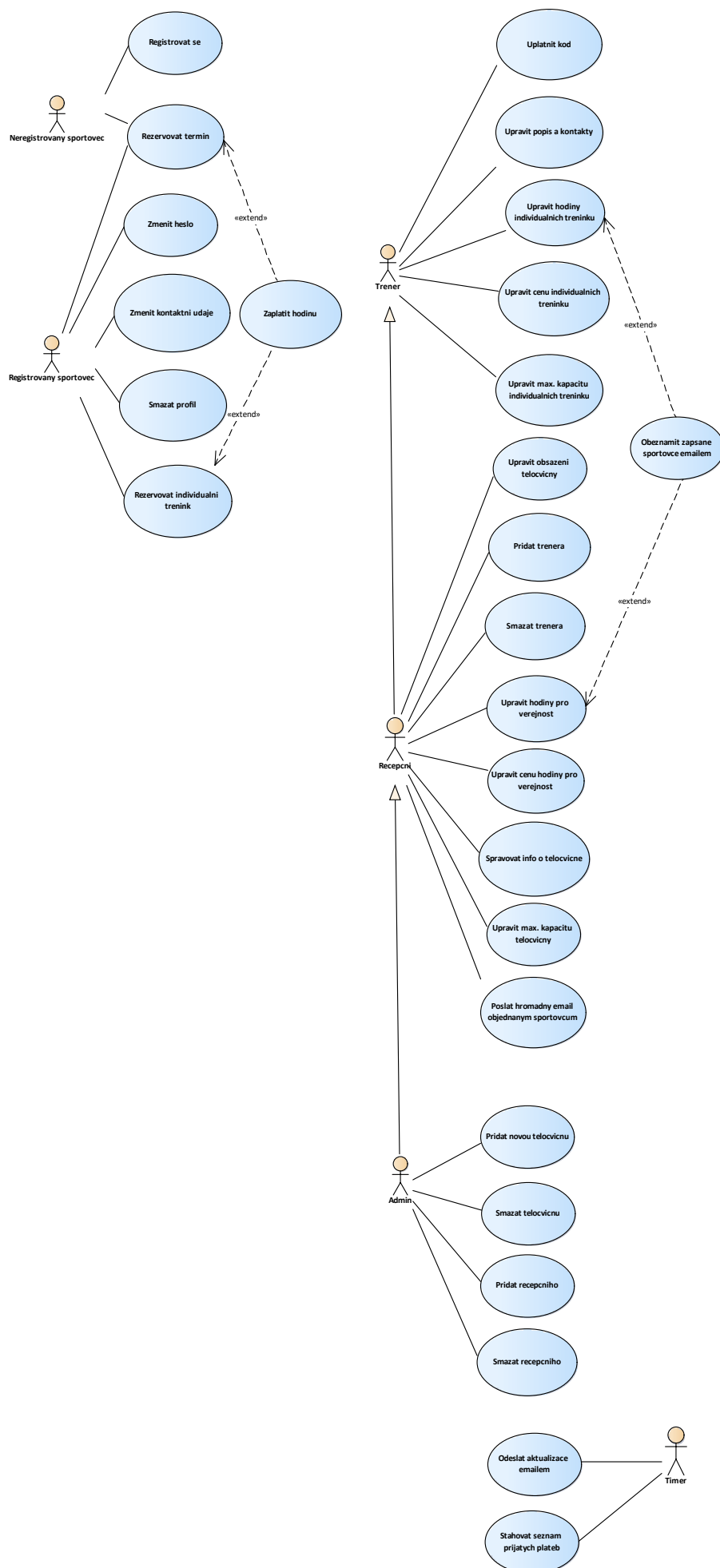


Figure 1: Use Case

## Wire Frame diagram

*Webpage Wireframe diagram in package 'Use Case'*

Wire Frame

Version 1.0

Petr created on 8. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

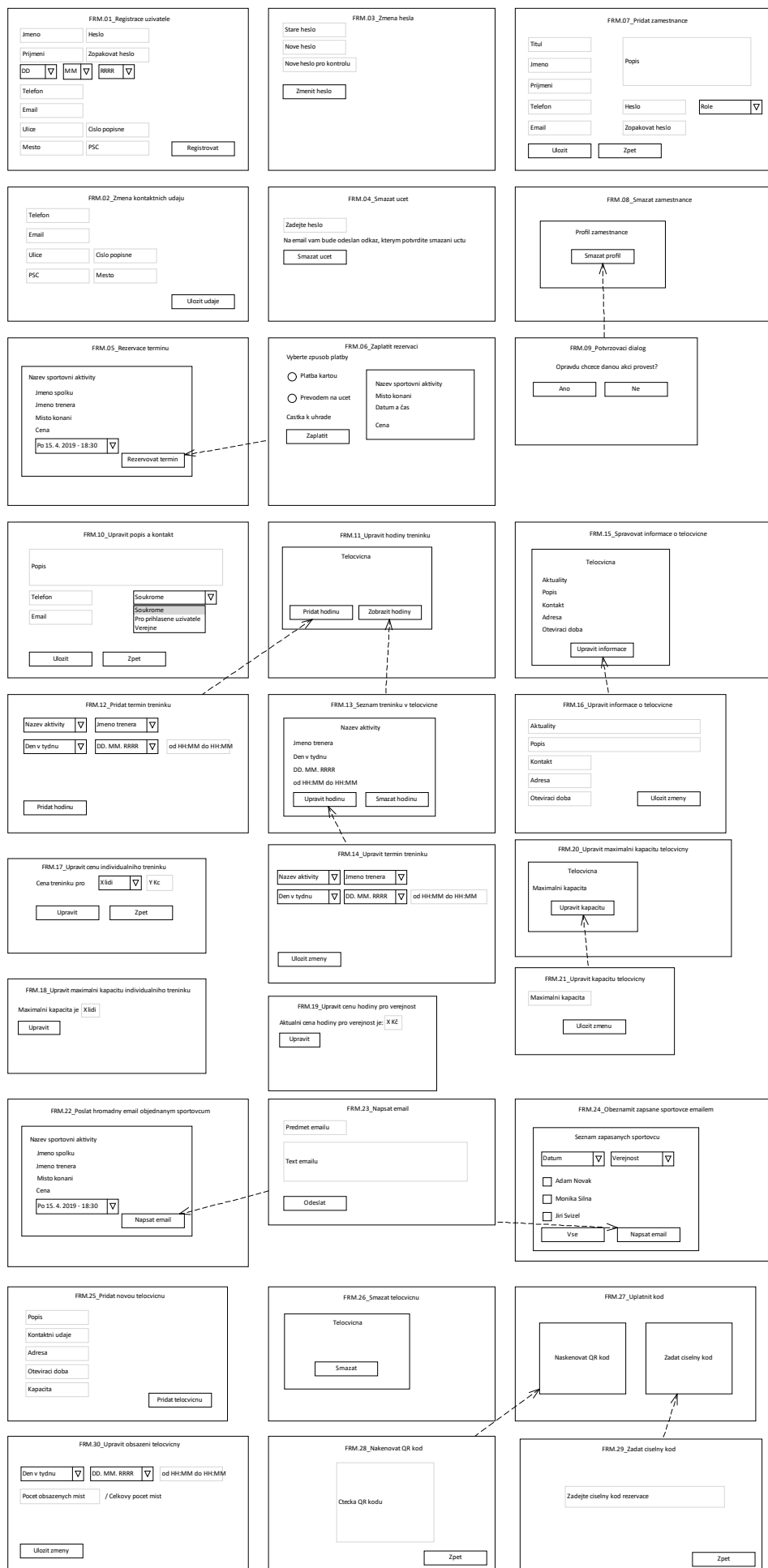


Figure 2: Wire Frame

## Obeznamit zapsane sportovce emailem

UseCase in package 'Use Case'

Use case umozni odeslat zapsanym sportovcum informacni email

FRM.24\_Obeznamit zapsane sportovce emailem


FRM.23\_Napsat email


Obeznamit zapsane sportovce emailem

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

### CONNECTORS

 **Extend** «extend» Source -> Destination  
From: Obeznamit zapsane sportovce emailem : UseCase, Public  
To: Upravit hodiny individualnich treninku : UseCase, Public

 **Extend** «extend» Source -> Destination  
From: Obeznamit zapsane sportovce emailem : UseCase, Public  
To: Upravit hodiny pro verejnost : UseCase, Public

### SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. System zobrazi seznam objednanych sportovcu na urcity datum a stav "verejnost" nebo "individualni trenink"

Uses:

2. Uzivatel vybere sportovce manualne nebo stiskne tlacitko "vse"

Uses:

3. System zobrazi okno s polem pro text

Uses:

4. Uzivatel napise text a stiskne tlacitko "odeslat"

Uses:

5. System odesle text mailem oznacenym uzivatelum

Uses:

## Odeslat aktualizace emailem

UseCase in package 'Use Case'

Use case umožňuje automaticky odesílat uživatelům informace o rezervaci a sportovních aktivitách, změnách v programu

Odeslat aktualizace emailem  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

#### CONNECTORS



**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Timer : Actor, Public

To: Odeslat aktualizace emailem : UseCase, Public

#### SCENARIOS



**Basic Path.** Basic Path

1. System automaticky odesle na uživatelský email zprávu týkající se: vytvoření nebo upravení rezervace, změny v programu telocvičny, změny sportovní aktivity

Uses:

## Poslat hromadný email objednaným sportovcům

*UseCase in package 'Use Case'*

Use case umožní odeslat hromadný email všem sportovcům, kteří jsou objednáni na daný termín.

FRM.22\_Poslat hromadný email objednaným sportovcům

FRM.23\_Napsat email

Poslat hromadný email objednaným sportovcům  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

#### RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)



**Functional.** Uživatel musí být přihlášen a mít práva "recepční" nebo vyšší

[ Proposed, Medium difficulty. ]

#### CONNECTORS



**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Recepční : Actor, Public

To: Poslat hromadný email objednaným sportovcům : UseCase, Public

#### SCENARIOS



**Basic Path.** Basic Path

## SCENARIOS

1. Uživatel si zobrazí seznam konaných cvicení

Uses:

2. Pokud je uživatel zaměstnancem telocvičny, ve které se cvicení kona zobrazí se mu u tohoto cvicení tlačítko "Napsat email"

Uses:

3. Uživatel klikne na tlačítko "Napsat email"

Uses:

4. Zobrazí se formulář s poli pro Předmět emailu, Text emailu a tlačítko "Odeslat". Tento email bude adresován všem sportovcům, kteří mají na toto cvicení rezervaci

Uses:

5. Uživatel vyplní textová pole a odesle email stisknutím tlačítka "Odeslat"

Uses:

6. System vypíše uživateli hlášku o výsledku operace

Uses:

## Přidat novou telocvičnu


UseCase in package 'Use Case'

Umožňuje přidat do systému novou telocvičnu.

FRM.25\_Přidat novou telocvičnu

Přidat novou telocvičnu  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

 Functional. Uživatel musí být přihlášen a mít práva "admin"

[ Proposed, Medium difficulty. ]

## CONNECTORS



**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Admin : Actor, Public

To: Přidat novou telocvičnu : UseCase, Public

## SCENARIOS

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel si zobrazí seznam telocvicen a klikne na tlačítko "Přidat telocvicnu"

Uses:

2. Uzivateli se zobrazí formulář kam zadá: Popis telocvicny, Kontaktní údaje, Adresu, Otevírací dobu a Kapacitu

Uses:

3. Uzivatel potvrdí přidání nové telocvicny stisknutím tlačítka "Přidat telocvicnu" ve formuláři

Uses:

4. Uzivateli se zobrazí přehled telocvicen a systém vypíše hlášku o stavu provedené operace

Uses:

## Přidat recepcního

UseCase in package 'Use Case'

Use Case umožní přidat nového uživatele, který bude mít práva "recepční"


FRM.07\_Přidat zaměstnance

Přidat recepcního

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

 Functional. Uzivatel musí být přihlášen a mít práva "admin"

[ Proposed, Medium difficulty. ]

## CONNECTORS

 UseCaseLink Source -> Destination

From: Admin : Actor, Public

To: Přidat recepcního : UseCase, Public

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. System vygeneruje formulář s poli: "Titul"(nepovinné), "Jméno", "Příjmení", "Telefon", "Email", "Heslo", "Zopakovat heslo", "Popis" dole jsou tlačítka "Uložit" a "Zpět"

Uses:



**SCENARIOS**

2. Uživatel vyplní pole a stiskne "Uložit"

Uses:

3. System zvaliduje data

Uses:


Alternate: 3a. Neplatná data

4. System uloží změny a registruje nového uživatele s právy "recepční"

Uses:

5. System oboznámí uživatele s výsledkem operace

Uses:

 Alternate. Neplatná data

1. Uživatel zadá neplatný vstup/vstupy

Uses:

2. System upozorní uživatele, které vstupy jsou neplatné, a dovolí je uživateli opravit

Uses:

## Přidat trenéra

Use Case in package 'Use Case'

Use Case umožní přidat nového uživatele, který bude mít práva "trenér"

FRM.07\_Přidat zaměstnance

Přidat trenéra

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

**RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)**

 Functional. Uživatel musí být přihlášen a mít práva "recepční" nebo vyšší

[ Proposed, Medium difficulty. ]

**CONNECTORS**

## CONNECTORS

**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Recepni : Actor, Public

To: Pridat trenera : UseCase, Public

## SCENARIOS

**Basic Path.** Basic Path

1. System vygeneruje formular s poli: "Titul"(nepovinne), "Jmeno", "Primeni", "Telefon", "email", "Heslo", "Zopakovat heslo", "Popis" dole jsou tlacitka "Ulozit" a "Zpet"

Uses:

2. Uzivatel vyplni pole a stiskne "Ulozit"

Uses:

3. System zvaliduje data

Uses:

4. System ulozi zmeny a registruje noveho uzivatele s pravy "trener"

Uses:

5. Uzivatel zadal neplatny vstup/vstupy

Uses:

6. System nedovoli ulozit zmeny, to pokracuje v bode 2 hlavniho toku

Uses:

**Alternate.** Alternate: "Spatne udaje"

## Registrovat se

*UseCase in package 'Use Case'*

Umoznuje uzivateli registrovat novy ucet. Pri registraci vyplni uzivatel:

- Jmeno a prijmeni
- Datum narozeni
- Telefonni cislo
- Emailovou adresu
- Adresu trvaleho bydliste
- Heslo

FRM.01\_Registrace uzivatele

**CONNECTORS****UseCaseLink** Source -> Destination

From: Neregistrovany sportovec : Actor, Public

To: Registrovat se : UseCase, Public

**SCENARIOS****Basic Path.** Basic Path

1. System vygeneruje formular
2. Uzivatel vyplni email, jmeno, datum narozeni, prip. tel.cislo a zada heslo
3. System zvaliduje data

Alternativni tok

- 2.1 Pokud uzivatel jiz je registrovany, system zobrazi zpravu "Email jiz existuje"

Alternativni tok 2

- 3.1. Pokud uzivatel nevyplni pole spravne, system upozorni uzivatele a nedovoli vytvoreni uctu

1. Uzivateli se zobrazi registracni formular

Uses:

2. Uzivatel vyplni povinne registracni udaje

Uses:

3. Uzivatel se overi pomoci captcha kodu

Uses:

4. Uzivatel odesle pozadavek k registraci

Uses:

5. Uzivateli je na zaklade odeslanych dat vytvoren ucet

Uses:

Alternate: 5a. Email jiz existuje

Alternate: 5b. Nevalidni data

6. System uzivateli posle email s overovacim kodem


Uses:

**Alternate.** Email jiz existuje

1. Pokud je zadany email jiz obsazen, system zobrazi zpravu "Tento email je jiz pouzit"

Uses:

## SCENARIOS

 Alternate. Nevalidni data

1. Pokud uzivatel nevyplni pole spravne, system upozorni uzivatele a nedovoli vytvorit ucet

Uses:

## Rezervovat individualni trenink

*UseCase in package 'Use Case'*

Umoznuju uzivateli rezervovat si trenera na individualni trenovani


FRM.05\_Rezervace terminu


Rezervovat individualni trenink

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## CONNECTORS

 **Extend** «extend» Source -> Destination  
 From: Zaplatit hodinu : UseCase, Public  
 To: Rezervovat individualni trenink : UseCase, Public

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
 From: Registrovany sportovec : Actor, Public  
 To: Rezervovat individualni trenink : UseCase, Public

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel si ze seznamu vybere sportovnich aktivit vybere "Osobni trenink"

Uses:

2. Uzivatel si vybere telocvicnu a trenera

Uses:

3. Uzivatel si podle volnych hodin v trenerove rozvrhu vybere termin treninku

Uses:

4. <extend> Zaplatit hodinu

Uses:

5. Rezervace je mozne zobrazit v uzivatelove profilu

## SCENARIOS

Uses:

## Rezervovat termin

UseCase in package 'Use Case'

Umožňuje rezervaci hodiny ve vybrane telocvicne a ve vybranem terminu


FRM.05\_Rezervace terminu


Rezervovat termin


Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## CONNECTORS

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
From: Registrovany sportovec : Actor, Public  
To: Rezervovat termin : UseCase, Public

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
From: Neregistrovany sportovec : Actor, Public  
To: Rezervovat termin : UseCase, Public

 **Extend** «extend» Source -> Destination  
From: Zaplatit hodinu : UseCase, Public  
To: Rezervovat termin : UseCase, Public

## SCENARIOS

 **Basic Path.** Basic Path

1. System vygeneruje formular
2. Uzivatel vyplni jmeno, email, vek a tel.cislo
3. System zvaliduje data
4. INCLUDE (Zaplatit hodinu)
5. System vygeneruje castku a presmeruje na stranky pro provedeni platby

Alternativni tok

- 3.1. V pripade  $15 < \text{vek} < 18$  system upozorni na nutnost souhlasu rodice a pokracuje v bode 4 zakladniho toku

Alternativni tok 2

- 3.1. V pripade  $\text{vek} < 15$  system upozorni na nutnost doprovodu a pokracuje v bode 4 zakladniho toku

Alternativni tok 3

- 3.1. Pokud uzivatel zadal neplatny vstup(y), system upozorni a vrati se do bodu c.2 zakladniho toku

1. Uzivatel si ze seznamu vybere sportovni aktivitu, kterou chce navstivit

Uses:

2. U kazde aktivity je zobrazeno jmeno spolku, telocvicna, cena, jmeno trenera a termíny cviceni

**SCENARIOS**

Uses:

- Uzivatel si zvoli termin a kliknutim na tlačítko "Rezervovat termin" je přesměrován na vyber platby

Uses:

- Pokud není uživatel přihlášený/registrovaný vyplní jméno, email, věk a telefonní číslo

Uses:

Alternate: 4a. Věk &lt; 15


Alternate: 4b. 15 &lt; věk &lt; 18

- <extend> Zaplatit hodinu

Uses:


- Rezervace je možné zobrazit v uživatelském profilu

Uses:

 Alternate. Věk < 15

- System upozorní na nutnost doprovodu osoby starší 18 let

Uses:

 Alternate. 15 < věk < 18

- System upozorní na nutnost souhlasu zákonného zástupce

Uses:

**Smazat profil***UseCase in package 'Use Case'*

Umožňuje uživateli smazat svůj účet

FRM.04\_Smazat účet

Smazat profil

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

**CONNECTORS**

## CONNECTORS

**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Registrovany sportovec : Actor, Public

To: Smazat profil : UseCase, Public

## SCENARIOS

**Basic Path.** Basic Path

1. Uživatel si zobrazí svůj profil a vybere možnost "Upravit profil"

Uses:

2. Uživatel klikne na odkaz "Smazat účet"

Uses:

3. Uživatel je vyzván, aby zadal heslo a potvrdil své rozhodnutí

Uses:

4. Uživatel potvrdí smazání zadáním hesla a stisknutím tlačítka "Smazat účet"

Uses:

5. Uživateli je na email odeslán odkaz pro definitivní potvrzení o smazání účtu

Uses:

6. Uživatel klikne na odkaz v emailu

Uses:

7. Uživatel je přesměrován na stránku, kde se dozví výsledek operace

Uses:

## Smazat recepčního

*UseCase in package 'Use Case'*

Use case umožní ze systému odebrat recepčního.


FRM.08\_Smazat zaměstnance

FRM.09\_Potvrzovací dialog

Smazat recepčního  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019


## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

**RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)**


 Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "admin"

[ Proposed, Medium difficulty. ]

**CONNECTORS**

 **UseCaseLink**    Source -> Destination  
 From: Admin : Actor, Public  
 To: Smazat recepcniho : UseCase, Public

**SCENARIOS**

 Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel zobrazí profil recepcniho a vybere možnost "Smazat profil"

Uses:

2. Uzivatel je vyzvan, aby potvrdil sve rozhodnutí v dialogovém okně, které se zobrazí

Uses:


3. Uzivatel potvrdí smazání stisknutím tlačítka "Ano" v dialogovém okně

Uses:

Alternate: 3a. Zrusit akci

4. System uzivateli zobrazí výsledek operace

Uses:

 Alternate. Zrusit akci

1. Uzivatel v dialogovém okně stiskne tlačítko "Ne"

Uses:

2. Zobrazený účet zůstane beze změny

Uses:

## Smazat telocvicnu

UseCase in package 'Use Case'


Use case umožňuje odebrat telocvicnu ze systému.



## FRM.26\_Smazat telocvicnu


Smazat telocvicnu  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

**RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)**


 Functional. Uživatel musí být přihlášen a mít práva "admin"

[ Proposed, Medium difficulty. ]

**CONNECTORS**

 **UseCaseLink**    Source -> Destination  
From: Admin : Actor, Public  
To: Smazat telocvicnu : UseCase, Public

**SCENARIOS**

 Basic Path. Basic Path

1. Uživatel si zobrazí seznam všech telocvicen

Uses:

2. U každé telocvicny se nachází ikona kose, kterou lze telocvicnu smazat, pokud se v ní nekonají žádné akce

Uses:

3. Uživatel klikne na ikonu kose

Uses:

4. Zobrazí se dialogové okno, ve kterém jsou možnosti "Ano" a "Ne"

Uses:


5. Uživatel stisknutím tlačítka "Ano" potvrdí odstranění telocvicny

Uses:

Alternate: 5a. Zrušit smazání

6. System vypíše uživateli výsledek operace

Uses:

 Alternate. Zrušit smazání

1. Uživatel stisknutím tlačítka "Ne" zruší odstranění telocvicny

Uses:

**SCENARIOS**

2. Telocvicna zustane evidovana v systemu

Uses:

## Smazat trenera

*UseCase in package 'Use Case'*

Umozni ze systemu odebrat trenera

FRM.08\_Smazat zamestnance

FRM.09\_Potvrzovaci dialog

Smazat trenera


Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

**RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)** Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "recepni" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]

**CONNECTORS**

 **UseCaseLink**    Source -> Destination  
 From: Recepni : Actor, Public  
 To: Smazat trenera : UseCase, Public

**SCENARIOS** Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel zobrazi profil trenera a vybere moznost "Smazat profil"

Uses:

2. Uzivatel je vyzvan, aby potvrdil sve rozhodnuti v dialogovem okne, ktere se zobrazi

Uses:

3. Uzivatel potvrdi smazani stisknutim tlacitka "Ano" v dialogovém oknu


Uses:

Alternate: 3a. Zrusit akci

4. System uzivateli zobrazi vysledek operace

Uses:

## SCENARIOS

 Alternate. Zrusit akci

1. Uzivatel v dialogovem okne stiskne tlacitko "Ne"

Uses:

2. Zobrazeny ucet zustane beze zmeny

Uses:

## Spravovat info o telocvicne

*UseCase in package 'Use Case'*

Use case umoznuje editovat informace o prislusne telocvicne.

FRM.15\_Spravovat informace o telocvicne

FRM.16\_Upravit informace o telocvicne


Spravovat info o telocvicne  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


 Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "recepni" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]

## CONNECTORS

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
From: Recepni : Actor, Public  
To: Spravovat info o telocvicne : UseCase, Public

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel si zobrazi seznam telocvicen, ktere jsou vedeny v systemu

Uses:

2. Pokud je uzivatel zamestnancem prislusne telocvicny, zobrazi se mu u ni tlacitko "Upravit informace"

Uses:

3. Uzivatel klikne na tlacitko "Upravit informace"

## SCENARIOS

Uses:

- Uzivatel je presmerovan do okna, kde muze editovat: Popis telocvicny, Aktuality, Kontaktni udaje, Adresu, Oteviraci dobu

Uses:

- Po dokonceni uprav klikne uzivatel na tlacitko "Ulozit zmeny"

Uses:

- Uzivatel je presmerovan zpet na seznam telocvicen a system ho obeznami s vysledkem operace

Uses:

## Stahovat seznam prijatych plateb

UseCase in package 'Use Case'

Kazdych pet 5 minut je pomoci API bankovniho systemu stahovan seznam prijatych plateb, které jsou systemem prirazovany k rezervacim cekajicim na zaplacení.

Stahovat seznam prijatych plateb

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Petr created on 15. 4. 2019. Last modified 16. 4. 2019

## CONNECTORS



UseCaseLink Unspecified

From: Stahovat seznam prijatych plateb : UseCase, Public

To: Timer : Actor, Public

## SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

- API bankovniho systemu stahne nove prichozí platby

Uses:

- System priradi prichozí platby k nedokoncenym rezervacim

Uses:

Alternate: 2a. Nerozpoznana platba

- Pokud je k rezervaci prirazena platba, system rezervaci dokonci

Uses:

- System posle zakaznikovi email s informacemi o platbe a QR kod rezervace pro vstup do telocvicny

Uses:

## SCENARIOS

 Alternate. Nerozpoznana platba

1. Pokud není platba automaticky rozpoznána systémem, zobrazí se v seznamu "Nerozpoznane platby"

Uses:

2. Recepční přiřadí tyto platby manuálně

Uses:

## Uplatnit kod

UseCase in package 'Use Case'

Use case umožňuje naskenování zákaznického QR kódu nebo ručně zadání kódu rezervace u vstupní brány.

FRM.27\_Uplatnit kod

FRM.28\_Nakenovat QR kod


FRM.29\_Zadat číselný kod

Uplatnit kod

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## CONNECTORS

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
 From: Trener : Actor, Public  
 To: Uplatnit kod : UseCase, Public

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. System zobrazí nabídku "Naskenovat QR kod" a "Zadat číselný kod"

Uses:

2. Uživatel vybere možnost "Naskenovat QR kod"

Uses:

Alternate: 2a. Zadat číselný kod

3. System zobrazí čtečku QR kódu

Uses:


4. Uživatel ukáže kod svoji rezervaci na čtečce

Uses:

## SCENARIOS

5. Kod je uspesne nacten a uzivateli je umoznen pristup do telocvicny

Uses:

 Alternate. Zadat ciselny kod

1. Uzivatel vybere moznost "Zadat ciselny kod"

Uses:

2. System zobazi formular s polem pro zadani kodu a tlacitkem "Overit kod"

Uses:

3. Uzivatel zada kod sve rezervace do prislusneho pole a stiskne tlacitko "Overit kod"

Uses:

4. Kod je uspesne overen a uzivateli je umoznen pristup do telocvicny

Uses:

## Upravit cenu hodiny pro verejnost

UseCase in package 'Use Case'

Use Case umozni upravit cenu hodiny pro verejnost

FRM.19\_Upravit cenu hodiny pro verejnost

Upravit cenu hodiny pro verejnost

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

 Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "recepni" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]


## CONNECTORS

 UseCaseLink Source -> Destination

From: Recepni : Actor, Public

To: Upravit cenu hodiny pro verejnost : UseCase, Public

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

## SCENARIOS

1. System zobrazí okno s aktuální cenou za hodinu pro veřejnost

Uses:

2. Uživatel napíše novou cenu a stiskne "Upravit"

Uses:

3. System validuje data (povolena jsou jenom celá čísla int)

Uses:

4. System uloží změny

Uses:

## Upravit cenu individualních tréninků

UseCase in package 'Use Case'

Use Case umožní upravit cenu individualních tréninků

FRM.17\_Upravit cenu individualního tréninku

Upravit cenu individualních tréninků

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

-  Functional. Uživatel musí být přihlášen a mít práva "trenér" nebo vyšší

[ Proposed, Medium difficulty. ]

## CONNECTORS



**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Trenér : Actor, Public

To: Upravit cenu individualních tréninků : UseCase, Public

## SCENARIOS



**Basic Path.** Basic Path

1. System zobrazí formulář ve formě "Cena tréninku pro X lidí: Y Kč". Dole jsou tlačítka "Upravit" a "Zpět"

Uses:

## SCENARIOS

## 2. Uživatel vybere "Upravit"

Uses:

## 3. System udela pole X a Y aktivni. Pole X tvori na zaklade dat "Maximalni kapacita individualniho treninku", moznost vyberu od 1 do X (int)

Uses:

## 4. Uživatel vybere v pole X jednu z moznosti a vyplni pole Y

Uses:

Alternate: 4a. Neni zadana castka

## 5. System zvaliduje data

Uses:

## 6. System ulozi zmeny

Uses:

 Alternate. Neni zadana castka

## 1. Uživatel nechá pole Y prázdné u jednoho nebo více X

Uses:

## 2. System nedovolí změnu, tok pokračuje v bodě 3 hlavního toku

Uses:

## Upravit hodiny individualnich treninku

UseCase in package 'Use Case'

Use Case umožní úpravu hodin, na které se mohou zapsat sportovci

FRM.11\_ Upravit hodiny treninku

FRM.12\_ Pridat termin treninku

FRM.13\_ Seznam treninku v telocvicne


FRM.14\_ Upravit termin treninku

Upravit hodiny individualnich treninku

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

 Functional. Uživatel musí být přihlášen a mít práva "trenér" nebo vyšší

[ Proposed, Medium difficulty. ]



## CONNECTORS

**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Trener : Actor, Public

To: Upravit hodiny individualnich treninku : UseCase, Public

**Extend** «extend» Source -> Destination

From: Obeznamt zapsane sportovce emailom : UseCase, Public

To: Upravit hodiny individualnich treninku : UseCase, Public

## SCENARIOS

**Basic Path.** Basic Path

1. System zobrazi uzivateli seznam telocvicen vedenych v systemu

Uses:

2. Pokud je uzivatel zamestnancem dane telocvicny, zobrazi se mu u teto telocvicny tlacitka "Pridat hodinu" a "Zobrazit hodiny"

Uses:

3. Uzivatel stiskne tlacitko "Pridat hodinu"

Uses:

Alternate: 3a. Upravit hodinu

Alternate: 3b. Smazat hodinu

4. System zobrazi formular s poli "Nazev aktivity", "Jmeno trenera", "Den v tydnu", "Datum", "Cas od HH:MM do HH:MM" a tlacitko "Pridat hodinu"

Uses:

5. Uzivatel vyplni vsechna pole pozadovanymi hodnotami a stiskne tlacitko "Pridat hodinu"

Uses:

6. System porovna data s "Otevitaci doba telocvicny"

Uses:

7. System ulozi zmeny a zobrazi uzivateli vysledek operace

Uses:

8. <extend> Obeznamt zapsane sportovce emailom

Uses:

**Alternate.** Smazat hodinu

1. Uzivatel stiskne tlacitko "Zobrazit hodiny"

**SCENARIOS**

Uses:

2. System zobrazí uživateli seznam naplanovaných aktivit pro danou telocvičnu

Uses:

3. Uživatel u vybrané aktivity stiskne tlačítko "Smazat hodinu"

Uses:

4. System se dotáže uživatele, zda chce tuto operaci provést

Uses:

5. Uživatel potvrdí smazání stisknutím tlačítka "Ano"


Uses:

6. System uloží změny a zobrazí uživateli výsledek operace

Uses:

7. <extend> Obeznámit zapsané sportovce emailem

Uses:

 Alternate. Alternate "Neplatné hodiny"

 Alternate. Upravit hodinu

1. Uživatel stiskne tlačítko "Zobrazit hodiny"

Uses:

2. System zobrazí uživateli seznam naplanovaných aktivit pro danou telocvičnu

Uses:

3. Uživatel u vybrané aktivity stiskne tlačítko "Upravit hodinu"

Uses:

4. System zobrazí formulář s poli "Název aktivity", "Jméno trenéra", "Den v týdnu", "Datum", "Čas od HH:MM do HH:MM" a tlačítko "Uložit změny"

Uses:

5. Uživatel upraví existující termín a stiskne tlačítko "Uložit změny"

Uses:

6. System porovná data s "Otevírací dobou telocvičny"

Uses:

## SCENARIOS

7. System ulozi zmeny a zobrazi uzivateli vysledek operace

Uses:

8. <extend> Obeznamit zapsane sportovce emailem

Uses:

## Upravit hodiny pro verejnost

UseCase in package 'Use Case'

Use Case umoznuje upravu hodin pro verejnost, na ktere se sportovci mohou zapsat

FRM.11 \_Upravit hodiny treninku

FRM.12 \_Pridat termin treninku

FRM.13 \_Seznam treninku v telocvicne


FRM.14 \_Upravit termin treninku

Upravit hodiny pro verejnost

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019


## RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

 Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "recepni" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]

## CONNECTORS

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
From: Recepni : Actor, Public  
To: Upravit hodiny pro verejnost : UseCase, Public

 **Extend** «extend» Source -> Destination  
From: Obeznamit zapsane sportovce emailem : UseCase, Public  
To: Upravit hodiny pro verejnost : UseCase, Public

## SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. System zobrazi uzivateli seznam telocvicen vedenych v systemu

Uses:

2. Pokud je uzivatel zamestnancem dane telocvicny, zobrazi se mu u teto telocvicny tlacitka "Pridat hodinu" a "Zobrazit

**SCENARIOS**

hodiny"

Uses:

3. Uživatel stiskne tlačítko "Přidat hodinu"

Uses:

Alternate: 3a. Upravit hodinu

Alternate: 3b. Smazat hodinu

4. System zobrazí formulář s poli "Název aktivity", "Jméno trenéra", "Den v týdnu", "Datum", "Čas od HH:MM do HH:MM" a tlačítko "Přidat hodinu"

Uses:

5. System zobrazí formulář s poli "Den", "Datum", "Čas" a tlačítko "Přidat hodinu"

Uses:

6. Uživatel vyplní všechna pole požadovanými hodnotami a stiskne tlačítko "Přidat hodinu"

Uses:

7. System porovná data s "Otevitací doba telocvičny"


Uses:

8. System uloží změny a zobrazí uživateli výsledek operace

Uses:

9. <extend> Obeznámit zapsané sportovce emailem

Uses:

 Alternate. Smazat hodinu

1. Uživatel stiskne tlačítko "Zobrazit hodiny"

Uses:

2. System zobrazí uživateli seznam naplanovaných aktivit pro danou telocvičnu

Uses:

3. Uživatel u vybrané aktivity stiskne tlačítko "Smazat hodinu"

Uses:

4. System se dotáže uživatele, zda chce tuto operaci provést

Uses:

5. Uživatel potvrdí smazání stisknutím tlačítka "Ano"

Uses:


6. System uloží změny a zobrazí uživateli výsledek operace

**SCENARIOS**

Uses:

7. <include> Obeznamit zapsane sportovce emailem

Uses:


 Alternate. Hodiny mimo oteviraci dobu

1. Uzivatel vybere hodiny mimo otevitaci dobu telocvicny

Uses:

2. System nedovoli ulozit zmeny

Uses:

 Alternate. Upravit hodinu

1. Uzivatel stiskne tlacitko "Zobrazit hodiny"

Uses:

2. System zobrazi uzivateli seznam naplanovanych aktivit pro danou telocvicnu

Uses:

3. Uzivatel u vybrane aktivity stiskne tlacitko "Upravit hodinu"

Uses:

4. System zobrazi formular s poli "Nazev aktivity", "Jmeno trenera", "Den v tydnu", "Datum", "Cas od HH:MM do HH:MM" a tlacitko "Ulozit zmeny"

Uses:

5. Uzivatel upravi existujici termin a stiskne tlacitko "Ulozit zmeny"

Uses:

6. System porovna data s "Otevitaci doba telocvicny"

Uses:

7. System ulozi zmeny a zobrazi uzivateli vysledek operace

Uses:

8. <extend> Obeznamit zapsane sportovce emailem

Uses:

## Upravit max. kapacitu individualnich treninku

UseCase in package 'Use Case'

Use Case umozni upravu maximalni kapacity pro jeden individualni trenink

FRM.18\_Upravit maximalni kapacitu individualniho treninku


Upravit max. kapacitu individualnich treninku  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

### RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


 Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "trener" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]

### CONNECTORS

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
From: Trener : Actor, Public  
To: Upravit max. kapacitu individualnich treninku : UseCase, Public

### SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. System vygeneruje formular ve forme "Maximalni kapacita: X". Dole je tlacitko "Upravit"

Uses:

2. Uzivatel stiskne "Upravit"

Uses:

3. System udela pole X aktivni

Uses:

4. Uzivatel vyplni pole

Uses:

5. System ulozi zmeny

Uses:

## Upravit max. kapacitu telocvicny

UseCase in package 'Use Case'

Tento use case umoznuje upravit maximalni kapacitu telocvicny.

FRM.20\_Upravit maximalni kapacitu telocvicny

FRM.21\_Upravit kapacitu telocvicny

Upravit max. kapacitu telocvicny

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

#### RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

 Functional. Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "recepni" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]

#### CONNECTORS

 **UseCaseLink** Source -> Destination  
From: Recepni : Actor, Public  
To: Upravit max. kapacitu telocvicny : UseCase, Public

#### SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel si zobrazi seznam telocvicen, ktere jsou vedeny v systemu  
Uses:
2. Pokud je uzivatel zamestnancem prislusne telocvicny, zobrazi se mu u ni tlacitko "Upravit kapacitu"  
Uses:
3. Uzivatel klikne na tlacitko "Upravit kapacitu"  
Uses:
4. Zobrazi se formular, kde je pole pro zadani nove kapacity a tlacitko pro potvrzeni.  
Uses:
5. Uzivatel zada novou kapacitu a zmenu potvrdi tlacitkem "Ulozit zmenu"  
Uses:
6. Uzivatel je presmerovan zpet na seznam telocvicen a system ho obeznami s vysledkem operace  
Uses:

## Upravit obsazeni telocvicny

UseCase in package 'Use Case'

Use case umoznuje manualne upravit obsazenost telocvicny

FRM.30\_Upravit obsazeni telocvicny

Upravit obsazeni telocvicny  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 15. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

#### CONNECTORS



**UseCaseLink** Source -> Destination

From: Recepeni : Actor, Public

To: Upravit obsazeni telocvicny : UseCase, Public

#### SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. System zobrazí seznam telocvicen

Uses:

2. Pokud je uživatel zamestnancem telocvicny zobrazí se u dane telocvicny tlačitko "Upravit obsazenost"

Uses:

3. Uživatel stiskne tlačitko "Upravit obsazenost"

Uses:

4. System zobrazí formular s poli "Den", "Datum", "Cas", "Pocet obsazenych mist", "Celkovy pocet mist" a tlačitko "Ulozit zmeny"

Uses:

5. Uživatel vyplní vsechna pole a stiskne tlačitko "Ulozit zmeny"

Uses:

6. System obeznamená uživatele s výsledkem operace

Uses:

## Upravit popis a kontakty

UseCase in package 'Use Case'

Use case umozni upravit vlastni popis uzivatele a kontaktni udaje

FRM.10\_Upravit popis a kontakt

Upravit popis a kontakty  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019




**RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)**


 **Functional.** Uzivatel musi byt prihlasen a mit prava "trener" nebo vyssi

[ Proposed, Medium difficulty. ]

**CONNECTORS**

 **UseCaseLink**      Source -> Destination  
From: Trener : Actor, Public  
To:      Upravit popis a kontakty : UseCase, Public

**SCENARIOS**

 **Basic Path.** Basic Path

1. System zobrazi stranku s poli "Popis", "Telefon", "e-mail", vedle poli kontaktnich udeje je moznost oznacit viditelnost "jen pro prihlasene uzivatele". Dole jsou tlacitka "Ulozit" a "Zpet"

Uses:

2. Uzivatel vyplni poli a odesle formular tlacitkem "Ulozit"

Uses:

3. System zvaliduje data

Uses:

4. System ulozi zmeny

Uses:

 **Alternate.** Alternativni tok 1

## Zaplatit hodinu

*UseCase in package 'Use Case'*

Uzivatel je po zvoleni sportovni aktivity vyzvan k zaplacení rezervace. Muze si zvolit způsob platby online kartou nebo převodem na účet.

FRM.06\_Zaplatit rezervaci

Zaplatit hodinu  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## CONNECTORS

**Extend** «extend» Source -> Destination

From: Zaplatit hodinu : UseCase, Public

To: Rezervovat individualni trenink : UseCase, Public

**Extend** «extend» Source -> Destination

From: Zaplatit hodinu : UseCase, Public

To: Rezervovat termin : UseCase, Public

## SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel je pred dokoncenim rezervace vyzvan k jejimu zaplacení

Uses:

2. Uzivatel si zvolí způsob platby

Uses:

Alternate: 2a. Platba kartou

Alternate: 2b. Platba převodem

3. Po overení platby je uživatelova rezervace dokončena

Uses:

Alternate: 3a. Platba nebyla overena

4. Uživateli je odeslán email i informacemi o platbě a QR kód pro vstup do telocvičny

Uses:



Alternate. Platba kartou

1. Uživatel je přesměrován na platební bránu GoPay

Uses:

2. Uživatелеm zadane údaje jsou overeny platebni branou

Uses:

3. Uživatel je přesměrován zpět na okno rezervace

Uses:



Alternate. Platba převodem

1. Uživateli je poskytnuto číslo účtu protistrany, variabilní symbol a částka k úhradě

## SCENARIOS

Uses:

2. Uzivatel zada v bankovnictvi platbu podle poskytnutych kriterii

Uses:

 Alternate. Platba nebyla overena

1. Pokud platba prevodem neni overena 3 hodiny pred zacatkem cviceni, je rezervace zrusena

Uses:

2. Pokud platba kartou neni overena je uzivatel vyzvan k opakovani pokusu. Pote je rezervace zrusena

Uses:

## Zmenit heslo

*UseCase in package 'Use Case'*

Umoznuje prihlasenemu uzivateli zmenit heslo

FRM.03\_Zmena hesla

Zmenit heslo

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## CONNECTORS



**UseCaseLink** Unspecified

From: Zmenit heslo : UseCase, Public

To: Registrovany sportovec : Actor, Public

## SCENARIOS



**Basic Path.** Basic Path

1. Uzivateli se zobrazi formular pro zmenu hesla

Uses:

2. Uzivatel zada stare heslo, nove heslo a nove heslo pro kontrolu

Uses:

3. Uzivatel odesle formular a je informovan o vysledku operace

Uses:

## SCENARIOS

## Zmenit kontaktni udaje

UseCase in package 'Use Case'

Umoznuje uzivateli zmenit telefonni cislo, email a adresu bydliste.

FRM.02\_Zmena kontaktnich udaju

Zmenit kontaktni udaje  
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed  
Acer created on 7. 4. 2019. Last modified 2. 5. 2019

## CONNECTORS



**UseCaseLink** Unspecified

From: Zmenit kontaktni udaje : UseCase, Public

To: Registrovany sportovec : Actor, Public

## SCENARIOS



Basic Path. Basic Path

1. Uzivatel si zobrazi svuj profil a vybere moznost "Upravit profil"

Uses:

2. Uzivatel zmeni pozadovane informace a stiskne tlacitko "Ulozit" udaje

Uses:

3. Uzivatel je informavan o vysledku provedene operace

Uses: