

**SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE  
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY**

**MEDZINÁRODNÝ HOTELOVÝ SYSTÉM  
HOTELIER  
SEMINÁRNA PRÁCA**

Študijný program:	Aplikovaná informatika
Predmet:	B-SWI – Softvérové inžinierstvo
Prednášajúci:	doc. Ing. Michal Šrámka, PhD.
Cvičiaci:	RNDr. Martin Nehéz, PhD.

**Bratislava 2022**

**Ema Richnáková**

# História zmien

Verzia	Dátum	Autor	Zmeny
1.0	25.10.2022	Ema Richnáková	vytvorený dokument, história zmien, obsah, úvod do problematiky
2.0	6.11.2022	Ema Richnáková	používateľské požiadavky

# Obsah

<b>1</b>	<b>Používateľská špecifikácia</b>	<b>6</b>
1.1	Stručný úvod do problematiky . . . . .	6
1.2	Používateľské požiadavky . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Systémová špecifikácia</b>	<b>8</b>
2.1	Diagramy prípadov použitia. . . . .	8
2.2	Use-case tabuľky . . . . .	8
2.3	Diagram tried . . . . .	8
2.4	Diagramy aktivít a sekvenčné diagramy . . . . .	8
2.5	Stavový diagram . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Akceptačné testy</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Projektové plánovanie</b>	<b>10</b>
	<b>Prílohy</b>	<b>11</b>
<b>A</b>	<b>Štruktúra elektronického nosiča</b>	<b>12</b>
<b>B</b>	<b>Algoritmus</b>	<b>13</b>
<b>C</b>	<b>Výpis sublimu</b>	<b>14</b>

# Zoznam obrázkov a tabuliek

# Zoznam skratiek

<b>API</b>	rozhranie pre programovanie aplikácií (Application Programming Interface)
<b>MHS</b>	Medzinárodný hotelový systém

# 1 Používateľská špecifikácia

## 1.1 Stručný úvod do problematiky

Medzinárodný hotelový systém (MHS) Hotelier má ľuďom uľahčiť vyhľadávanie a rezerváciu ubytovania v rôznych krajinách sveta. Systém je určený pre dve skupiny používateľov. Pre potenciálnych zákazníkov hotelov alebo iných ubytovacích zariadení, ktorí si chcú rezervovať najviac vyhovujúce ubytovanie v čo najlacnejšej ponuke v ich vybranej lokalite v určitom čase. A pre poskytovateľov ubytovania, ktorí dokážu a chcú poskytovať ubytovanie a služby s tým spojené. MHS eviduje všetky možné destinácie, v ktorých si vie potenciálny zákazník vybrať a porovnávať ubytovacie zariadenia a následne zarezervovať vo vybranom čase, ak je ubytovacie zariadenie vtedy voľné. Evidenciu destinácií vytvárajú samotní poskytovatelia ubytovacích zariadení, pri zadávaní lokalít, kde sa nachádza poskytované ubytovanie. Poskytovatelia ubytovania môžu byť fyzické osoby, živnostníci, hotely, cestovné kancelárie a rôzne iné spoločnosti, ktoré sa zaoberajú turizmom a hotelierstvom. Po zaregistrovaní poskytovateľa ubytovania v MHS a overení pravdivosti údajov je mu vytvorený účet v systéme, do ktorého môže vložiť svoju ponuku ubytovania a k nemu prezentačné materiály o ubytovaní a informácie ako repertoár poskytovaných služieb, cenník, počet voľných miest v rôznych časových obdobiach, kontaktné údaje, podmienky a pravidlá ubytovania a popríklad zaujímavé tipy na výlety, občerstvenie alebo aktivity. Neregistrovaný poskytovateľ nie je schopný vykonať takéto úkony v MHS, kvôli ochrane potenciálneho zákazníka, aby mal istotu, že poskytovateľ je skutočná osoba alebo subjekt a ubytovacie zariadenie vôbec existuje alebo existuje na danom mieste a vedia mu garantovať všetko, čo by bolo v ponuke ubytovania uvádzané a nebol teda zákazník zavádzaný. Potenciálny alebo už aktuálny zákazník registráciou do MHS vie získať možnosť hodnotiť ubytovacie zariadenia ako aj ich poskytovateľov a nimi ponúkané služby a to aj anonymne a taktiež mu MHS vie uložiť a poskytnúť k nahliadnutiu celú históriu rezervácii ubytovaní. Neregistrovaní zákazníci vedia iba vyhľadávať a prezeráť si všetky ponuky ubytovania v rôznych krajinách sveta. Na samotnú rezerváciu ubytovania musí zákazník byť registrovaný a to z dôvodu ochrany poskytovateľov ubytovania, aby zákazník bol viazaný na určité pravidlá a povinnosti pri rezervovaní ubytovania a aby poskytovateľ mal zaručený kontakt so zákazníkom, pri vzniknutých komplikáciách z poskytovateľovej strany. MHS poskytuje podporu pre automatické zisťovanie rôznych parametrov prostredníctvom webových služieb alebo ako rozhranie pre programovanie aplikácií (Application Programming Interface) (API), ktoré zabezpečujú dostupnosť a aktuálnosť údajov v MHS. Vďaka MHS Hotelier poskytovateľ nemusí mať na spravovanie rezervácií vyhradeného zamestnanca alebo skupinu personálu, keďže o veľkú časť sa postará už zákazník ako o samotnú rezerváciu izby/zariadenia v jeho určenom čase, vyplnenie a kontrolu správnosti údajov a oboznámenie sa so službami. Poskytovateľ už musí len zobrať na vedomie zákazníkovú rezerváciu, prijať ju alebo ju zamietnuť s relevantným dôvodom a kontaktovať s tým zákazníka. Pri prijatí rezervácie musí zabezpečiť personál, ak nejaký má, a zabezpečiť sľúbené služby a čistotu priestorov pri príchode alebo počas celého pobytu zákazníka, podľa vopred dohodnutých podmienok.

## 1.2 Používateľské požiadavky

### A Funkcionálne požiadavky

- List entries start with the `\item` command.
- Individual entries are indicated with a black dot, a so-called bullet.
- The text in the entries may be of any length.

### B Nefunkcionálne požiadavky

- List entries start with the `\item` command.
- Individual entries are indicated with a black dot, a so-called bullet.
- The text in the entries may be of any length.

### C Doménové požiadavky

- List entries start with the `\item` command.
- Individual entries are indicated with a black dot, a so-called bullet.
- The text in the entries may be of any length.

## 2 Systémová špecifikácia

V diagramoch použite notáciu UML verzie 2.x

### 2.1 Diagramy prípadov použitia.

Nakreslite diagram(y) prípadov použitia pre daný softvérový systém. Diagram (minimálne jeden, prípadne viacej ak sa to hodí), bude pomocou prípadov použitia obsahovať celú hlavnú funkcionálnu kapacitu systému. Každý prípad použitia by mal, v rámci svojej realizácie, poskytovať svojmu hráčovi (alebo hráčom) niečo hodnotné, nejakú užitočnú funkcionálnu kapacitu, nejaký pozorovateľný výsledok alebo zmenu.

### 2.2 Use-case tabuľky

K trom najzložitejším prípadom použitia vytvorte use-case tabuľku, ktorá bude obsahovať [2b]: – názov prípadu použitia – identifikátor - ako identifikátor môžete použiť svoje vlastné číslovanie, ktoré bude spájať jednotlivé prípady použitia z diagramu prípadov použitia. – opis prípadu použitia (stručný) – hráčov – vstupné podmienky – inicializácia – hlavnú postupnosť udalostí – alternatívnu postupnosť udalostí – výstupné podmienky VZOR: tutoriál č.2 – use-case tabuľka

### 2.3 Diagram tried

Vytvorte jeden detailný dátový model pre celý váš systém, ktorý bude zahŕňať všetky atribúty, vzťahy, násobnosti a aspoň niektoré metódy. Zobraďte ho ako jeden UML 2.x diagram tried vo vašej výslednej dokumentácii. Ak je systém príliš komplexný, môžete rozčleniť diagram na viacero menších diagramov, ktoré budú reprezentovať len príslušný podsystém.

### 2.4 Diagramy aktivít a sekvenčné diagramy

K vybraným netriviálnym prípadom použitia nakreslite diagramy graficky popisujúce tieto prípady použitia. Nakreslite 2 sekvenčné diagramy a 2 diagramy aktivít.

### 2.5 Stavový diagram

Nakreslite stavový diagram pre vami vyvíjaný systém a v tabuľkách popíšte jednotlivé stavy a prechody. Môžete vytvoriť aj viacero menších stavových diagramov namiesto jedného veľkého.



### 3 Akceptačné testy

Vytvorte testy, na základe ktorých sa rozhodne o tom, či vytvorený systém splňa alebo nespĺňa požiadavky – teda či ho zákazník akceptuje alebo nie. Každý test by mal v tabuľke obsahovať minimálne tieto časti: • identifikátor • prípad použitia, ku ktorému test prislúcha • cieľ testu (čo overujeme – nanajvýš stručne) • vstupné podmienky • výstupné podmienky • jednotlivé kroky testu Kroky testu reprezentujú sekvenciu testovania a ku každému kroku prislúcha a je v teste popísaná určitá akcia (podnet od aktéra) a určitá reakcia systému na tento podnet. Aby bol výsledný systém zákazníkom akceptovaný, musí splniť všetky testy. Keďže v tomto zadaní systém neprogramujeme ale len navrhujeme, jednotlivé očakávané reakcie je potrebné si vymyslieť. Do dokumentácie doplňte aspoň 5 akceptačných testov • štyri, ktoré súvisia s funkcionálnymi požiadavkami a • jeden, ktorý overuje nefunkcionálne požiadavky. PRÍKLAD: AkceptacneTestyPriklad.pdf

## 4 Projektové plánovanie

Vytvorte plán tvorby (realizácie) vášho systému. 1. Rozdeľte prácu na aspoň 10 úloh a rozdeľte úlohy pre aspoň 4 ľudí tvoriacich váš tím. Počet si zvolte podľa náročnosti témy, ale minimálne musí mať váš tím aspoň 4 členov. 2. Odhadnite časovú náročnosť úloh, naplánujte postupnosť úloh do kalendára. 3. V dokumente v kapitole 4.1 zobrazte Ganttov graf aj s tabuľkou závislostí a postupnosti vykonávania úloh, s míľnikmi a s WBS (work breakdown schedule). 4. V dokumente v kapitole 4.2. zobrazte sieťový graf pre postupnosti vykonávania úloh. Na túto úlohu použite vami zvolený systém na projektový manažment (či už offline, lokálny program alebo ľubovoľný/dostupný online produkt). Zoznam je napr. na: [http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_project-management\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_project-management_software). Úlohou je oboznámiť sa so systémom na projektový manažment. Odporúčame: Microsoft Project, Project Libre alebo google: alternatives to ms project

# Prílohy

A	Štruktúra elektronického nosiča . . . . .	12
B	Algoritmus . . . . .	13
C	Výpis subline . . . . .	14

# A Štruktúra elektronického nosiča

*/CHANGELOG.md*

- file describing changes made to FEIstyle

*/example.tex*

- main example *.tex* file for diploma thesis

*/example\_paper.tex*

- example *.tex* file for seminar paper

*/Makefile*

- simply Makefile – build system

*/fei.sublime-project*

- is project file with build in Build System for Sublime Text 3

**/img**

- folder with images

**/includes**

- files with content

*/bibliography.bib*

- bibliography file

*/attachmentA.tex*

- this very file

## B Algoritmus

---

**Algorithm B.1** Vypočítaj  $y = x^n$

---

**Require:**  $n \geq 0 \vee x \neq 0$

**Ensure:**  $y = x^n$

$y \leftarrow 1$

**if**  $n < 0$  **then**

$X \leftarrow 1/x$

$N \leftarrow -n$

**else**

$X \leftarrow x$

$N \leftarrow n$

**end if**

**while**  $N \neq 0$  **do**

**if**  $N$  is even **then**

$X \leftarrow X \times X$

$N \leftarrow N/2$

**else**  $\{N$  is odd $\}$

$y \leftarrow y \times X$

$N \leftarrow N - 1$

**end if**

**end while**

---

## C Výpis sublime

```
../.. / fei .sublime-project
```

Listing C.1: Ukážka sublime-project