

# HLADMAM

System pro online dovoz jídla

Phat Tran Dai

*TRA0163*

Projekt do předmětu  
Úvod do softwarového inženýrství

VŠB - Technická univerzita Ostrava  
Fakulta elektrotechniky a informatiky

Ostrava 2024

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>4</b>
1.1	Důvod a okolnosti zavedení . . . . .	4
1.2	Zadání od zakazníka . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Seznam systémových modulů</b>	<b>5</b>
2.1	Modul pro správu restaurací . . . . .	5
2.2	Modul pro správu uživatelských účtů . . . . .	5
2.3	Modul pro zpracování objednávek . . . . .	5
2.4	Modul pro správu doručování . . . . .	5
2.5	Modul pro zpracování plateb . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Systémové požadavky - <i>FURPS</i></b>	<b>6</b>
3.1	Funkčnost - Funtionality . . . . .	6
3.2	Vhodnost k použití - Usability . . . . .	6
3.3	Spolehlivost - Reliability . . . . .	6
3.4	Výkon - Performance . . . . .	7
3.5	Udržitelnost - Supportability . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Kritické situace</b>	<b>8</b>
4.1	Aplikační kritické situace . . . . .	8
4.1.1	Nedostupnost objednaného jídla . . . . .	8
4.1.2	Problémy s objednávkami . . . . .	8
4.1.3	Problémy s doručováním . . . . .	8
4.1.4	Chyby v systému objednávání . . . . .	8
4.1.5	Chyba v databázi restaurací . . . . .	8
4.2	Systémové kritické situace . . . . .	9
4.2.1	Výpadek internetového připojení . . . . .	9
4.2.2	Chyba v platebním systému . . . . .	9
4.2.3	Výpadek platebního systému . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Situace definující hranice systému</b>	<b>10</b>
5.1	Ideální scénář . . . . .	10
5.1.1	Objednávka . . . . .	10
5.1.2	Potvrzení objednávky . . . . .	10
5.1.3	Přiřazení doručovatele . . . . .	10
5.1.4	Dodání objednávky . . . . .	10
5.2	Hraničně řešitelný scénář . . . . .	10
5.2.1	Zpoždění v potvrzení objednávky . . . . .	10
5.2.2	Nedostatek dostupných doručovatelů . . . . .	10
5.2.3	Chybné údaje uživatele . . . . .	11
5.3	Situace, které systém nezvládne vyřešit . . . . .	11
5.3.1	Výpadek elektrického proudu . . . . .	11
5.3.2	Kybernetický útok . . . . .	11
5.3.3	Přírodní katastrofy . . . . .	11

---

<b>6</b>	<b>Charakteristika aktérů a prostředí</b>	<b>12</b>
6.1	Aktéři . . . . .	12
6.1.1	Zákazníci . . . . .	12
6.1.2	Doručovatelé . . . . .	12
6.1.3	Restaurace . . . . .	12
6.1.4	Administrátoři . . . . .	12
6.2	Externí systémy . . . . .	12
6.2.1	Platební brány . . . . .	12
6.2.2	Navigační aplikace . . . . .	12
6.2.3	Mapové služby . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Kontext prostředí</b>	<b>13</b>
<b>8</b>	<b>Use Case Diagram</b>	<b>14</b>
<b>9</b>	<b>Konkrétní implementace UC</b>	<b>15</b>
9.1	Use Case: Place Order . . . . .	15
9.2	Use Case: Cancel Order . . . . .	15
9.3	Use Case: Show Orders . . . . .	16

## Změny v dokumentu

<i>Datum</i>	<i>Změny</i>	<i>Verze</i>
8. březen 2024	vytvoření dokumentu, úvod	1.0.0
9. březen 2024	seznam modulů	1.0.1
10. březen 2024	systémové požadavky	1.0.2
14. březen 2024	kritické situace, situace definující hranice	1.0.3
16. březen 2024	charakteristika aktérů a prostředí, UC diagram	1.0.4
17. březen 2024	konkrétní implementace UC	1.0.5
23. březen 2024	korekce, generování předem	1.1.0

# 1 Úvod

## 1.1 Důvod a okolnosti zavedení

Cílem tohoto projektu je vyvinout robustní a uživatelsky přívětivý systém pro online doručování jídla. Motivací k zavedení tohoto systému je zlepšení dostupnosti a pohodlí při objednávání jídla pro zákazníky a efektivní správa restaurací a doručování pro provozovatele. Tento systém by měl umožnit snadné a rychlé objednávání jídla přes internet a zajistit plynulý průběh doručování, přičemž klade důraz na kvalitu služeb a uživatelský komfort jak pro koncové zákazníky tak pro doručovatele.

## 1.2 Zadání od zakazníka

Systém by měl být navržen tak, aby uživatelům poskytoval jednoduchou a intuitivní možnost procházet rozmanitou nabídku restaurací a podrobně zkoumat jednotlivá jídla včetně jejich popisu a cen. Uživatelé by měli mít možnost pohodlně a rychle objednat své oblíbené pokrmy a sledovat stav svých objednávek v reálném čase. Důležitou součástí systému by mělo být také snadné a bezpečné provádění plateb online pomocí platební karty nebo možnost platby při převzetí objednávky.

Dále by systém měl efektivně řídit proces doručování jídel a zajistit rychlé přidělení doručovatele k jednotlivým objednávkám. To rovněž zahrnuje optimalizaci trasy doručení a transparentní komunikaci mezi zákazníky a doručovateli.

Cílem je vytvořit prostředí, které bude pro uživatele přívětivé a pohodlné pro objednávání jídla z různých restaurací. Zároveň bude systém poskytovat restauracím a doručovatelům efektivní nástroje pro správu jejich podnikání a doručování objednávek.

## 2 Seznam systémových modulů

### 2.1 Modul pro správu restaurací

Umožňuje majitelům restaurací založit si a spravovat svůj profil, upravovat menu, informace o nabídce a otevíracích hodinách. Restsurance mají plnou kontrolu nad svými údaji a mohou je pružně dle potřeb měnit. To zahrnuje možnost přidávat nové položky do menu, upravovat ceny, nastavovat dostupnost v různých časech a provádět další úpravy týkající se restauračního provozu.

### 2.2 Modul pro správu uživatelských účtů

Tento modul umožňuje uživatelům registrovat se buď jako zákazník nebo jako doručovatel. Zahrnuje jak zákaznické účty, pro ty, kteří jídlo objednávají, tak účty doručovatelů, kteří objednávky přebírají a doručují. Modul eviduje pouze registrované uživatele, kteří mají možnost aktualizovat své osobní údaje, jako jsou jméno, adresa a platební informace. Nezaregistrovaní uživatelé budou moci pouze prohlížet nabídky restaurací.

### 2.3 Modul pro zpracování objednávek

Zajišťuje zpracování objednávek od uživatelů. Obsahuje funkce pro přijetí objednávky, sledování stavu objednávky a upozornění uživatelů na změny stavu. To zahrnuje komunikaci mezi restauracemi a zákazníky, aktualizaci stavu objednávky a poskytování informací o předpokládaném čase doručení.

### 2.4 Modul pro správu doručování

Spravuje proces doručení objednávek. Zahrnuje funkce pro přiřazení doručovatelů k objednávkám, sledování stavu doručení a aktualizaci informací pro uživatele. Doručovatelé mají možnost přijímat a potvrzovat objednávky, sledovat trasu doručení a aktualizovat stav doručení v reálném čase.

### 2.5 Modul pro zpracování plateb

Tento modul zajišťuje přijetí a zpracování plateb za objednané jídlo. Obsahuje integrace s platebními bránami a funkce pro zpracování platebních transakcí. Uživatelé mohou vybírat z různých platebních metod a provádět platby prostřednictvím bezpečného a spolehlivého platebního systému.

## 3 Systémové požadavky - *FURPS*

V této sekci se zaměříme na výčet klíčových systemových požadavků ve formě jednoduchých formulací. Tento seznam vychází z akronymu *FURPS*, metoda sloužící jako standardní způsob pro definici dimenzí kvalit, kterých by se měl vyvíjený software snažit dosáhnout.

### 3.1 Funkčnost - *Functionality*

Tato sekce se zaměřuje na to, co by náš systém měl být schopen provádět a jaké operace by měl umožňovat.

1. Systém musí umožnit uživatelům vytvořit si účet jako zákazník nebo doručovatel.
2. Systém musí poskytovat možnost přihlášení do uživatelských profilů.
3. Zákazníci by měli mít možnost prohlížet detailní informace o jednotlivých jídlech, včetně popisu, cen a dostupných variant.
4. Uživatelé musí mít možnost provádět objednávky prostřednictvím systému.
5. Doručovatelé by měli mít možnost přijmout nebo odmítnout objednávku na základě dostupnosti a geografického umístění.
6. Systém by měl správu profilů restaurací, včetně úpravy menu a otevíracích hodin.
7. Systém musí umožnit sledování stavu objednávek jak zákazníkům, tak doručovatelům.
8. Systém musí zahrnovat evidenci historie objednávek, včetně informací o doručení a platbě.
9. Pro zlepšení zážitku uživatelů by měl systém nabízet personalizovaná doporučení jídel na základě historie objednávek.
10. Systém by měl poskytovat možnost zákazníkům hodnotit a recenzovat jednotlivá jídla a restaurace.
11. Systém musí být navržen tak, aby podporoval decentralizovaný model provozu.

### 3.2 Vhodnost k použití - *Usability*

V této sekci se zkoumá, jak snadno a pohodlně mohou uživatele interagovat se systémem.

1. Aplikace musí být přehledná, responzivní a snadno ovladatelná.
2. Aplikace musí umožňovat snadnou navigaci a vyhledávání restaurací a jídel.
3. Nabídka restaurací a jídel by měla být prezentována atraktivním a přehledným způsobem.
4. Aplikace by měla být navržena tak, aby byla intuitivní a snadno ovladatelná pro uživatele různého věku a technické gramotnosti.
5. Aplikace by měla být dostupná nejen v českém jazyce, ale i cizích jazycích pro větší přístupnost uživatelů.
6. Uživatel by měl mít možnost přepínání mezi světlým a tmavým režimem pro pohodlné používání v různých podmínkách osvětlení.

### 3.3 Spolehlivost - *Reliability*

Tento oddíl se zaměřuje na stabilitu a spolehlivost systému za různých podmínek provozu.

1. Systém musí být vždy dostupný pro zaměstnance a uživatele s využitím load balancerů a serverových farm.
2. Pro zajištění nepřetržité dostupnosti by měly být veškeré operace monitorovány a spravovány systémem sledování výkonu a chyb.

3. Pro zajištění spolehlivosti musí být prováděny pravidelné zálohy dat.
4. Systém musí být odolný vůči neočekávaným výpadkům a selháním jednotlivých uzlů v decentralizované síti a měl by automaticky obnovovat služby pro zachování kontinuity provozu.

### 3.4 Výkon - Performance

Tato sekce se týká rychlosti a efektivity systému při zpracování požadavků.

1. Systém musí zvládnout obsluhovat až 200 současně připojených uživatelů.
2. Doba odezvy systému by měla být maximálně 5 sekund od odeslání signálu.
3. Systém musí být schopen efektivně zpracovávat objednávky a minimalizovat čekací doby uživatelů.
4. Při manipulaci s databází musí systém efektivně vyhledávat relevantní data a umožnit načítání dat s možností omezeného rozsahu.

### 3.5 Udržitelnost - Supportability

Tato část se zabývá schopností systému být udržitelným a snadno spravovatelným v dlouhodobém provozu.

1. Klientská aplikace musí být kompatibilní s různými operačními systémy a zařízeními (Windows, Linux, Android, iOS).
2. Systém musí mít možnost testovat novou funkcionalitu a opravy chyb v odděleném testovacím prostředí.
3. Aktualizace a nové funkcionality by měly být nasazovány pravidelně a transparentně, aby uživatelé měli přístup k nejnovějším vylepšením a opravám chyb.
4. Pro snadnou správu a údržbu by měl systém nabízet přehledné nástroje pro monitorování výkonu, logování událostí a správu uživatelů a dat.



## 4 Kritické situace

Pro náš systém mohou být identifikovány tyto následující kritické situace, které byly rozděleny do dvou kategorií na základě jejich povahy: aplikační a systémové.

### 4.1 Aplikační kritické situace

Aplikační kritické situace jsou spojeny s chybami nebo nedostupností v softwaru aplikace. Tyto situace mohou ovlivnit funkčnost a použitelnost aplikace, což může mít za následek nedostupnost služeb pro uživatele nebo nemožnost provádět důležité operace.

#### 4.1.1 Nedostupnost objednaného jídla

Situace, kdy restaurace není schopna poskytnout objednané jídlo z důvodu nedostatku surovin, technických problémů v kuchyni nebo lidské chyby při přípravě. Tato situace může nastat například v době velkého zájmu, kdy nedostatek surovin brání v plnění objednávek. Další možností je chyba v procesu přípravy jídla, která může vést k jeho nekvalitnímu stavu nebo úplnému nedodání. Nedostupnost objednaného jídla způsobuje znechucení uživatelů, kteří se spoléhají na rychlé a spolehlivé doručení.

#### 4.1.2 Problémy s objednávkami

Tato situace může vzniknout v důsledku různých chyb v procesu objednávání. Může se jednat o nesprávně zobrazené ceny, chybně vyplněné adresy nebo zpoždění v doručení. Například chybně zadaná adresa může způsobit, že doručovatel nenajde místo doručení nebo že objednané jídlo dorazí na nesprávnou adresu. Tento typ problému může vést k frustraci uživatelů a ztrátě důvěry v systém, což má za následek snížení obchodu.

#### 4.1.3 Problémy s doručováním

Situace, kdy dochází k zpoždění nebo nedodání objednávky z důvodu problémů s doručováním. To může nastat kvůli špatné navigaci doručovatele, zácpám na cestě, technickým problémům s vozidlem nebo nevhodným počasím. Tyto problémy mohou vést k nespokojenosti zákazníků, kteří očekávají rychlé a spolehlivé doručení svých objednávek.

#### 4.1.4 Chyby v systému objednávání

Situace, kdy uživatelé narazí na chyby nebo nesrovnalosti během procesu objednávání. To může zahrnovat nesprávně zobrazené ceny, chybějící položky v nabídce, nejasné instrukce nebo technické problémy s webovou aplikací. Tyto chyby mohou způsobit frustraci uživatelů a vést k nedokončeným objednávkám nebo odchodu z platformy.

#### 4.1.5 Chyba v databázi restaurací

Situace, kdy dojde k chybě v databázi restaurací, což může vést k nesprávnému zobrazení nabídek jídel, chybným informacím o provozní době nebo nedostupnosti některých restaurací. Tato situace může způsobit zmatek uživatelům a vést k jejich nespokojenosti s platformou.

## 4.2 Systémové kritické situace

Systémové kritické situace se týkají selhání hardwaru, síťových zařízení nebo infrastruktury, což může vést k narušení provozu celého systému.

### 4.2.1 Výpadek internetového připojení

Situace, kdy dojde k výpadku připojení k internetu, což může znemožnit jak zákazníkům, tak doručovatelům používat webovou aplikaci pro objednávání a doručování jídel. Tento problém může nastat z různých důvodů, včetně technických poruch, špatného signálu nebo výpadku služby ze strany poskytovatele internetového připojení. V důsledku toho nemohou uživatelé provádět objednávky ani sledovat stav svých objednávek, což může vést k ztrátě obchodu a nespokojenosti zákazníků.

### 4.2.2 Chyba v platebním systému

Situace, kdy dochází k chybě v platebním systému, což brání uživatelům v provádění plateb za objednaná jídla. Chyby v platebním systému mohou mít různé příčiny, včetně problémů s platební bránou, zpoždění v procesu zpracování plateb nebo nekompatibilita platebních metod. V důsledku toho uživatelé nemohou dokončit své objednávky a restaurace nemůže přijmout platbu za poskytnuté služby, což má za následek ztrátu obchodu a nespokojenost zákazníků.

### 4.2.3 Výpadek platebního systému

Situace, kdy dochází k výpadku platebního systému z důvodu technických problémů, údržby nebo útoků hackerských skupin. Tento výpadek může zablokovat možnost provádět platby za objednaná jídla, což má za následek ztrátu obchodu a nespokojenost zákazníků.

## 5 Situace definující hranice systému

### 5.1 Ideální scénář

V ideálním scénáři vše probíhá hladce a uživatelé zažívají bezproblémový průběh od objednání jídla až po jeho doručení.

#### 5.1.1 Objednávka

Zákazník otevře mobilní aplikaci a jednoduše vybere své oblíbené jídlo z nabídky restaurací v okolí. Díky intuitivnímu rozhraní a rychlému načítání má přehled o dostupných možnostech a snadno provede objednávku ve svém oblíbeném podniku.

#### 5.1.2 Potvrzení objednávky

Poté, co zákazník dokončí objednávku, systém okamžitě potvrdí jeho transakci a zajišťuje, že informace o objednávce jsou předány restauraci a doručovateli v reálném čase. Obdrží potvrzovací e-mail s detaily objednávky a očekávaným časem doručení.

#### 5.1.3 Přiřazení doručovatele

Doručovatel obdrží notifikaci o nové objednávce a okamžitě vyrazí na cestu k zákazníkovi. Systém automaticky vybírá nejvhodnějšího doručovatele na základě jeho dostupnosti a vzdálenosti od místa doručení, což minimalizuje čekací dobu.

#### 5.1.4 Dodání objednávky

Doručovatel dorazí k zákazníkovi včas, předá mu jeho objednávku a případně vyřeší jakékoliv dotazy či požadavky. Zákazník je spokojený s rychlým a profesionálním přístupem doručovatele a s kvalitou jídla. Jeho zážitek je pozitivní a motivuje ho k opakovanému využití služby.

### 5.2 Hraničně řešitelný scénář

V této situaci se vyskytují menší technické problémy, které mohou mít vliv na plynulost procesu objednávání a doručování jídla.

#### 5.2.1 Zpoždění v potvrzení objednávky

Během večerní špičky, kdy je vysoký objem objednávek, může dojít k dočasnému zpomalení systému a zpoždění v potvrzení objednávek. Technický tým monitoruje výkon systému a provádí nezbytné úpravy, aby minimalizoval dopady na uživatele a zajistil co nejlepší uživatelský zážitek.

#### 5.2.2 Nedostatek dostupných doručovatelů

V některých okamžicích může být omezený počet dostupných doručovatelů, což může vést k prodlouženým dodacím lhůtám. Systém se snaží zajistit, aby doručování probíhalo co nejrychleji, a případně informuje uživatele o odhadovaném čase doručení.

### 5.2.3 Chybné údaje uživatele

Někdy se může stát, že uživatel zadá chybné údaje nebo nekompletní informace, což může způsobit potíže s doručením objednávky. Systém provádí kontrolu zadanych údajů a pokud dojde k detekci neplatných informací, upozorní uživatele a umožní jim jejich opravu před odesláním objednávky.

## 5.3 Situace, které systém nezvládne vyřešit

Přestože systém je navržen tak, aby byl robustní a spolehlivý, existují mimořádné události, které mohou překročit jeho možnosti a vyžadovat manuální zásah nebo alternativní řešení.

### 5.3.1 Výpadek elektrického proudu

V případě výpadku elektrického proudu může být provoz systému přerušen, což by mohlo mít za následek nedostupnost služby a ztrátu dat. Systém je vybaven záložními zdroji energie a plánem obnovy dat, ale v extrémních případech může dojít k dočasnému vypnutí služby až do obnovení napájení.

### 5.3.2 Kybernetický útok

Útoky hackerů mohou ohrozit bezpečnost systému a vést k poškození dat nebo ztrátě citlivých informací. Systém je vybaven bezpečnostními mechanismy pro ochranu proti různým formám útoků, ale v případě úspěšného útoku může dojít k dočasnému vypnutí služby a vyžadovat rozsáhlé obnovovací opatření.

### 5.3.3 Přírodní katastrofy

Nepředvídatelné přírodní katastrofy, jako jsou zemětřesení, povodně nebo bouře, mohou poškodit infrastrukturu systému a způsobit výpadek služeb. Systém musí mít plán kontinuity provozu a schopnost rychle se adaptovat na změněné podmínky, aby minimalizoval dopady na uživatele a zajišťoval co nejrychlejší obnovení služby po krizové situaci.

## 6 Charakteristika aktérů a prostředí

### 6.1 Aktéři

#### 6.1.1 Zákazníci

Jedná se o jednotlivce nebo skupiny, kteří využívají naši online platformu pro objednávání jídla z restaurací. Mohou vyhledávat, prohlížet nabídky, provádět objednávky a platit za ně.

#### 6.1.2 Doručovatelé

Tito aktéři jsou odpovědní za doručení objednaného jídla z restaurace k zákazníkovi. Jejich úkolem je přijmout objednávku, vyzvednout jídlo a doručit ho zákazníkovi včas a v pořádku.

#### 6.1.3 Restaurace

Provozovatelé restaurací jsou dalšími účastníky naší platformy, kteří poskytují jídlo k objednání. Mohou aktualizovat své menu, sledovat objednávky a komunikovat s doručovateli.

#### 6.1.4 Administrátoři

Osoby odpovědné za správu a provoz naší platformy. Mají přístup k administrativnímu rozhraní, kde mohou spravovat uživatelské účty, monitorovat provoz a řešit případné problémy.

### 6.2 Externí systémy

#### 6.2.1 Platební brány

Externí systémy pro zpracování plateb, které umožňují zákazníkům provádět platby online prostřednictvím různých platebních metod, jako jsou kreditní karty, platební brány nebo platební služby třetích stran.

#### 6.2.2 Navigační aplikace

Aplikace pro doručovatele, které jim poskytují navigaci a geolokační informace pro efektivní doručování objednávek.

#### 6.2.3 Mapové služby

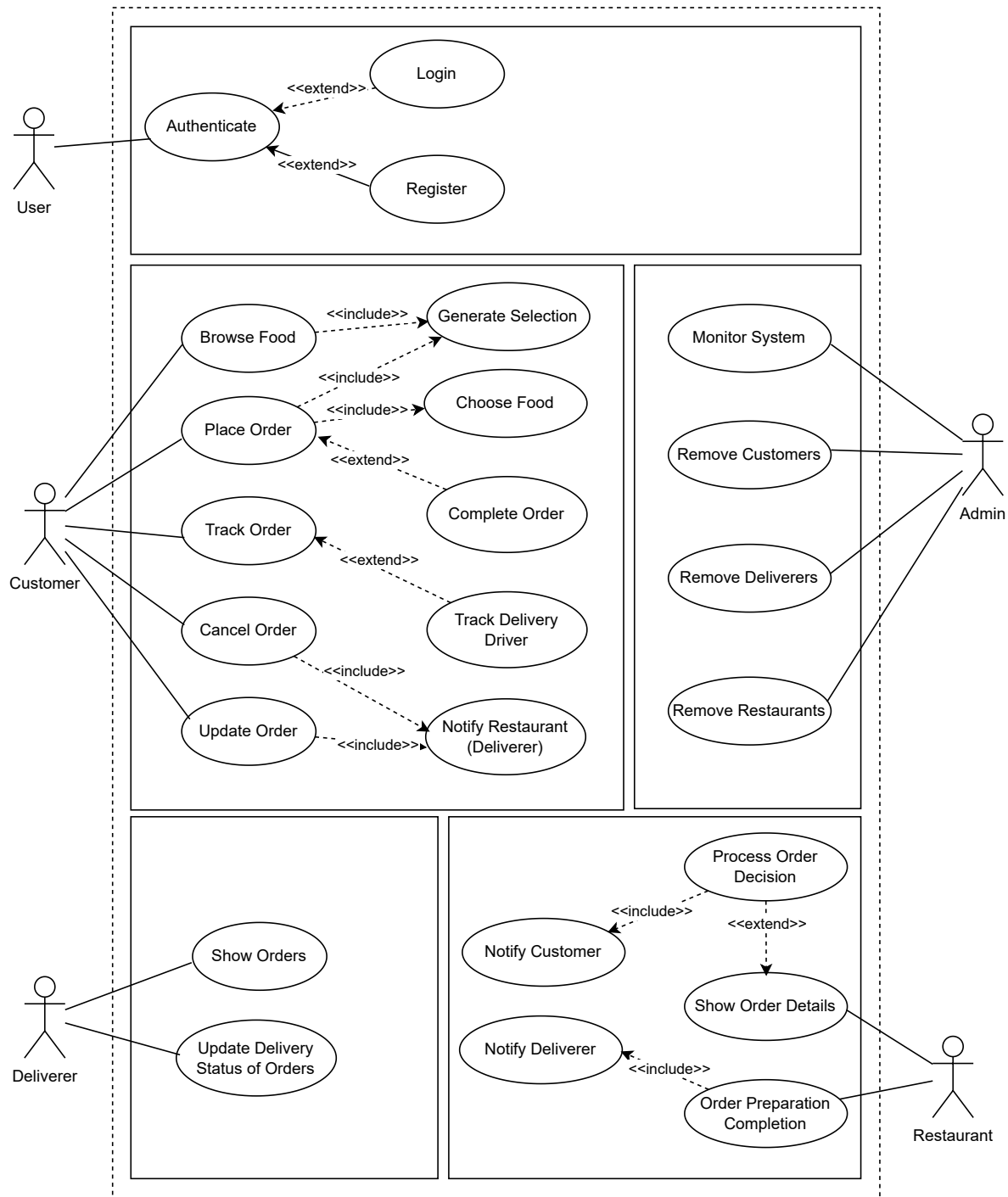
Externí mapové služby poskytující geografické informace a možnosti navigace. Tyto služby mohou být integrovány do naší platformy pro zlepšení uživatelského zážitku, umožňují zobrazování polohy restaurací, doručovatelů a sledování stavu doručení objednávek.

## 7 Kontext prostředí

Naše platforma musí být optimalizována pro použití na mobilních zařízeních a webových prohlížečích, zajišťující rychlou odezvu a snadnou navigaci. Integrace s různými platebními bránami umožní uživatelům provádět platby online prostřednictvím různých platebních metod, což zvyšuje pohodlí a dostupnost služby. Musíme zajistit efektivní systém doručování, který zahrnuje optimalizaci tras, sledování doruček a správu zásilek, aby bylo doručení objednávek rychlé a spolehlivé. Nedělitelnou součástí je také spolupráce s rozmanitým portfoliem restaurací, která zajišťí širokou škálu možností pro uživatele a zvyšuje atraktivitu služby.

## 8 Use Case Diagram

Následující Use Case diagram (diagram případů užití) ilustruje různé interakce a vztahy mezi aktéry a případy užití v našem systému pro online dovoz jídla. Poskytuje obecný přehled o funkcionalitách a akcích, které v systému různí uživatelé mohou provádět. Aktér reprezentuje entitu, která se systémem interaguje, zatímco případy užití představují konkrétní funkcionality nabízené systémem.



změna v diagramu - (browse food) —> (generate selection), (place order) —> (generate selection)

## 9 Konkrétní implementace UC

### 9.1 Use Case: Place Order

- **Název:** Umístění objednávky
- **Kontext:** Zákazník používá mobilní aplikaci nebo webové rozhraní pro objednávání jídla.
- **Level zanoření Use Case:** Primární Use Case
- **Aktéři:** Zákazník
- **Stakeholderi a zájmové osoby:** Zákazník, restaurace, doručovatel
- **Vstupní podmínky:** Zákazník je přihlášený do svého účtu a má vybrané produkty objednání.
- **Výstupní podmínky:** Objednávka je úspěšně umístěna a zobrazeno potvrzení.
- **Minimální výstup:** Zákazníkova objednávka je zaznamenána v systému.
- **Ideální výstup:** Zákazník obdrží potvrzení o úspěšném umístění objednávky a zobrazení očekávaného času doručení.
- **Hlavní scénář:**
  1. Zákazník vybere položky a přidá je do košíku.
  2. Zákazník dokončí objednávku a přejde platbě.
  3. Systém zpracuje objednávku a zobrazí potvrzení.
- **Rozšíření:** Systém vygeneruje seznam položek, ze kterého bude zákazník vybírat. Pokud zákazník zruší objednávku, přejde do scénáře "Customer: Cancel Order".

### 9.2 Use Case: Cancel Order

- **Název:** Zrušení objednávky
- **Kontext:** Zákazník se rozhodl zrušit již umístěnou objednávku.
- **Level zanoření Use Case:** Primární Use Case, Rozšíření hlavního scénáře "Place Order"
- **Aktéři:** Zákazník
- **Stakeholderi a zájmové osoby:** Zákazník, restaurace, doručovatel
- **Vstupní podmínky:** Objednávka již byla umístěna zákazníkem.
- **Výstupní podmínky:** Objednávka je zrušena a zákazník obdrží potvrzení.
- **Minimální výstup:** Objednávka je označena jako zrušená v systému.
- **Ideální výstup:** Zákazník obdrží potvrzení o úspěšném zrušení objednávky.
- **Hlavní scénář:**
  1. Zákazník vybere již umístěnou objednávku zrušení.
  2. Zákazník potvrdí zrušení objednávky.
  3. Systém zaznamená zrušení objednávky a zobrazí potvrzení.
- **Rozšíření:** Pokud zákazník zruší objednávku, systém oznámí restauraci a případně doručovateli o zrušení.



### 9.3 Use Case: Show Orders

- **Název:** Zobrazení objednávek
- **Kontext:** Restaurace přistupuje systému pro zobrazení nových objednávek.
- **Level zanoření Use Case:** Primární Use Case
- **Aktéři:** Restaurace
- **Stakeholderi a zájmové osoby:** Restaurace, zákazník, doručovatel
- **Vstupní podmínky:** Restaurace je přihlášená do svého účtu a má přístup systému.
- **Výstupní podmínky:** Restaurace má přehled o nových objednávkách a může je zpracovat.
- **Minimální výstup:** Restaurace vidí seznam nových objednávek.
- **Ideální výstup:** Restaurace má přehled o nových objednávkách a může je ihned zpracovat.
- **Hlavní scénář:**
  1. Restaurace se přihlásí do systému a přejde do sekce zobrazení objednávek.
  2. Systém zobrazí seznam nových objednávek.
  3. Restaurace vybere objednávku zpracování.
- **Rozšíření:** Pokud restaurace přijme objednávku, oznámí zákazníkovi, že objednávka je v procesu.