

Meeting room Reservation System

Team: Sadyraliyev Dastan a Nurkhozhin Arlan.

Obsah dokumentů

1. Představení projektu

1.1 Kratky popis

2. Popis

2.1 Uživateli a jejich funkce

2.2 Omezení systému

2.3 Softwarové informace

2.4 UML Diagram

1. Představení projektu

Náš systém je klasický rezervační systém pro schůzky. Systém umožní rezervovat prostor pro schůzky. Systém bude moci používat každý registrovaný uživatel.

Uživatelé budou mít možnost řízení místností (rezervace a odebrání), vytvořit nový účet a změnit osobní údaje.

Systém může ukazat informací a rozvrh místností. Admin může uzamknout místnost (napr. Pro administrativní účely, teda pro uživatele, nebude se zobrazovat, že místnost je svobodná) nebo zablokovat uživatele.

2. Popis

2.1 Uživatelé a jejich funkce.

V systému jsou 2 typy uživatelů: Admin a user.

User:

Komu bude určen výsledný systém:

- Pro studenty
- Pro zaměstnance
- pro externí lidi, které nejsou součástí univerzity

- User

Může rezervovat místnost podle svých možností. Může vytvořit nový účet a změnit si osobní údaje. Musí platit za každý pronajmoutý čas. V případě zrušení rezervaci, dostane peníze zpátky, jen když zruší maximálně za 30 minut do času rezervací. Může změnit místnost na jinou, jestli chce.

- Admin

Může přidávat a odebírat místnosti do systému, měnit práva ostatních uživatelů (user může dostat Ban, pokud porušil pravidla v místnosti. Např. neuklidil za sebou, zlomil věci atd.). Může uzamknout místnost nebo zablokovat uživatele.

2.2 Omezení systému.

Určitá kapacita lidí u jedné místnosti. Odebírání rezervaci za půl hodiny maximálně. Nebude možné si vybrat již obsazenou místnost.

2.3 Softwarové informace

V rámci semestrálního projektu bude tento systém implementovaný jako backend aplikace v jazyku Java 11, s využitím Spring Boot. Aplikace bude napojená na relační databázi PostgreSQL a bude s ní možné komunikovat prostřednictvím HTTP dotazů. Pokud odebírání rezervací bude dříve než za půl hodiny, vrátí se celá částka. A pokud je méně než půl hodiny, částka se nevrací.

2.4 UML Diagram



