

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
Fakulta informačních technologií

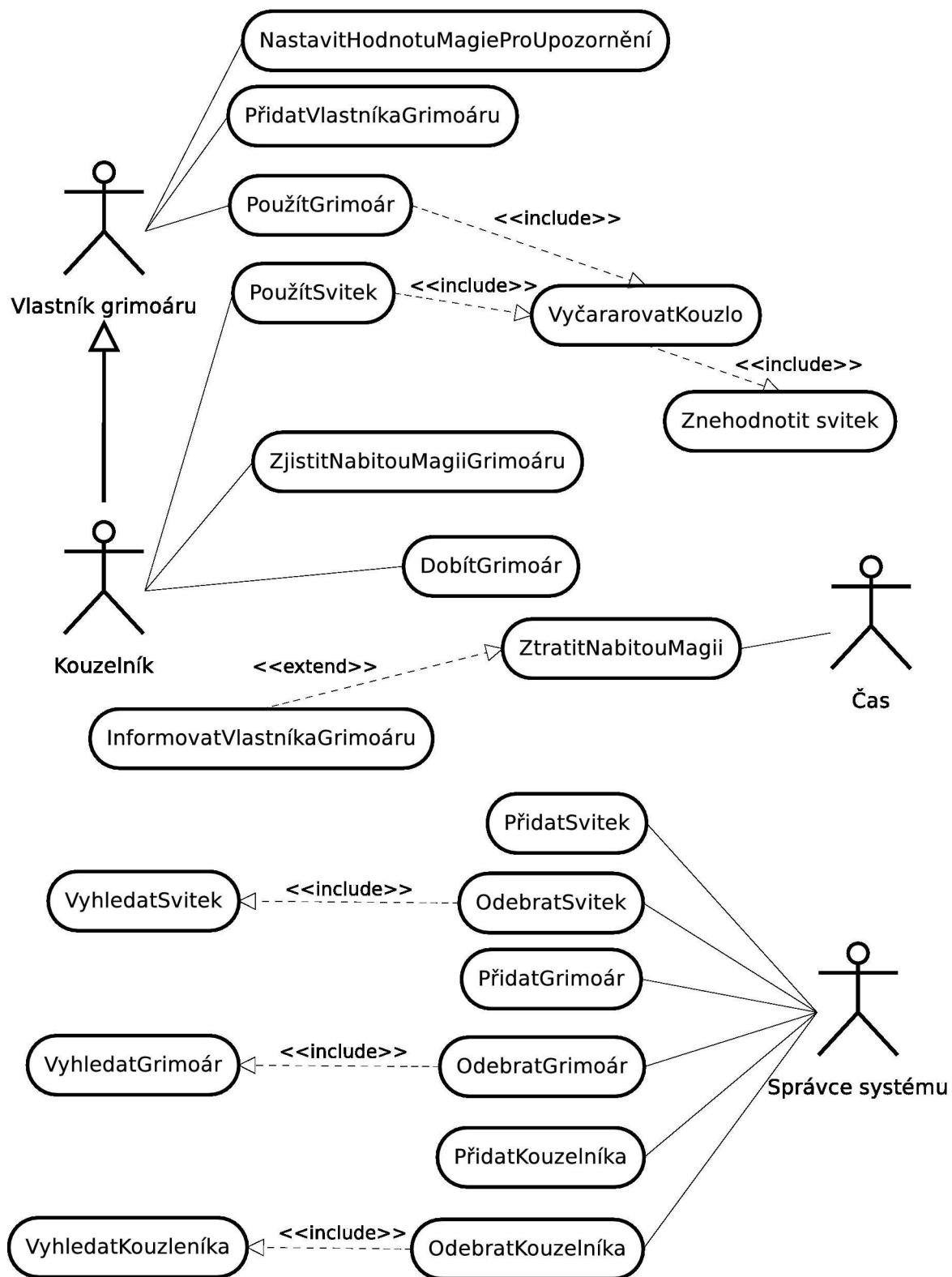
Úvod do softwarového inženýrství
2015/2016

Projekt IUS - Model informačního systému

Zadání č. 54 – Svět Magie

Zadání

Kouzelnický svět vytváří informační systém pro evidence kouzel a kouzelníků. Magie v kouzelnickém světě je členěna podle elementů (např. voda, oheň, vzduch,.), které mají různé specializace (obrana, útok, podpora,.), a různé, ale pevně dané, barvy magie (např. ohnivá magie je pomerančově oranžová). Každé kouzlo má pak jeden hlavní element a může mít několik vedlejších elementů (např. voda a led), přičemž každý kouzelník má pozitivní synergii s určitými elementy. U kouzelníků rovněž evidujeme velikost many, jeho dosaženou úroveň v kouzlení (předpokládáme .klasickou stupnici. E, D, C, B, A, S, SS,.). U jednotlivých kouzel pak jejich úroveň složitosti seslání, typ (útočné, obranné) a sílu. Kouzla však nemohou být samovolně sesílána, pouze s využitím kouzelnických knih, tzv. grimoárů. Grimoáry v sobě seskupují více připravených kouzel a uchovávajíme veškerou historii jejich vlastnictví. Grimoáry mohou obsahovat kouzla různých elementů, nicméně jeden z elementů je pro ně primární, přičemž může obsahovat přibližně 10-15 kouzel. S postupem času však grimoáry ztrácejí nabitou magii (přibližně po měsíci ztratí veškerou magii) a je nutno je znovu dobít, ale pouze na dedikovaných místech, kde prosakuje magie (míra prosakování magie daného místa je evidována) určitých typů element (předpokládejte, že na daném místě prosakuje právě jeden typ). Toto nabití však nemusí být provedeno vlastníkem, ale i jiným kouzelníkem. V případě blížícího se vypršení magie grimoáru, systém zašle upozornění vlastníkov. Alternativním způsobem seslání magie je pak s využitím svítku, který obsahuje právě jedno kouzlo a po jeho použití se rozpadne.



Identifikátor	UC08	
Název	DobítGrimoár	
Popis	Případ užití pro provedení dobítí grimoár	
Priorita	1 = vysoká	
Frekvence	Jedenkrát za měsíc	
Uživatelé	Kouzelník K nebo Vlastník grimoáru V	
Vstupní podmínky	V nebo K se nacházejí s grimoárem na dedikovaném místě, kde prosakuje magie (zřídlo magie)	
Základní posloupnost	Krok	Popis činnosti
	1	Případ užití začíná provedením rituálu u zřídla magie
	2	V nebo K přiloží grimoár ke zřídlu magie
	3.1	KDYŽ V nebo K nemá synergii s elementem grimoáru
	3.1.1	Dobítí grimoáru není provedeno a případ užití končí.
	3.2	KDYŽ grimoár nemá synergii s elementy zřídla
	3.2.1	Dobítí grimoáru není provedeno a případ užití končí.
	3.3	Provede se dobítí grimoáru
	3.4	Případ užití končí
Alternativní posloupnost	K nebo V může případ užití kdykoliv případ použití kdykoliv ukončit	
Výstupní podmínky	Nabití grimoáru bylo zaznamenáno do systému	
Poznámky	Do systému je zaznamenáno kým, kdy a kde proběhlo dobítí a jaký grimoár byl dobít	

Identifikátor	UC05		
Název	VyčarovatKouzlo		
Popis	Případ užití, pro vyčarování kouzla		
Priorita	1 = vysoká		
Frekvence	Několikrát denně		
Uživatelé	Kouzelník K nebo Vlastník grimoáru V		
Vstupní podmínky	V má grimoár nebo svitek nebo K má svitek		
Základní posloupnost	Krok	Popis činnosti	
	1	Případ užití začíná použitím grimoáru nebo svitku	
	2.1	KDYŽ byl použit grimoár, který není dostatečně nabitý	
		2.1.1	Seslání kouzla nebude provedeno a případ užití končí
	2.2	KDYŽ V nebo K nemá synergii se sesílaným kouzlem	
		2.2.1	Seslání kouzla nebude provedeno a případ užití končí
	2.3	Proběhne seslání kouzla	
	3.1	KDYŽ byl použit svitek	
		3.1.1	Svitek trvale ztrácí hodnotu
	3.2	Případ užití končí	
Výstupní podmínky	Podmínka	Specifikace podmínky	
	1	Kouzlo bylo sesláno	
	2	Pokud byl použit svitek, trvale ztratil hodnotu	
	3	Případ užití i jeho výsledek byl zaznamenán do systému	
Poznámky	Svitek, který ztratil hodnotu, není vymazán ze systému		

Identifikátor	UC10	
Název	Informovat Vlastníka Grimoáru	
Popis	Systém informuje vlastníka grimoáru o skutečnosti, že grimoár, který vlastní, brzy ztratí nabitou magii	
Priorita	1 = vysoká	
Frekvence	Jedenkrát za měsíc	
Uživatelé	Čas	
Vstupní podmínky	Magie grimoáru změnila hodnotu	
Základní posloupnost	Krok	Popis činnosti
	1	Případ užití začíná každou změnou hodnoty magie grimoáru
	2.1	<div>KDYŽ hodnota magie je větší než nastavená hodnota magie pro zaslání upozornění</div> <div> <div>2.1.1</div> <div>Případ užití končí</div> </div>
	2.2	<div>KDYŽ ještě vlastník grimoáru již informován byl</div> <div> <div>2.2.1</div> <div>Případ užití končí</div> </div>
	2.3	Systém vypočítá, kolik času zbývá, než se vybije grimoár úplně
	3	Systém upozorní vlastníka grimoáru
	4	Případ užití končí
Výstupní podmínky	Vlastník grimoáru byl upozorněn	
Poznámky	Mezní hodnotu, kdy má systém upozornit vlastníka grimoáru si nastaví vlastník grimoáru sám	

