Projekt SkautSIS

Informační systém pro skautská střediska

Analytický model

verze 1.0  
11.11.2010  
**Tým SkautSIS**  
Vojtěch Vít, Marek Kožnar, Zbyšek Záliš, Jiří Matoušek, Roman Pivoňka

Cvičící: M. Komárek E-mail: [projekt-is@skaut-ricany.cz](mailto:projekt-is@skaut-ricany.cz)  
Cvičení: ZS-2010 čt 11:00 Web: <https://rabbit.felk.cvut.cz/trac/ISSS>

Historie revizí

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verze** | **Popis** | **Autor** |
| 11. 11. 2010 | 1.1 | Aktualizace specifikace požadavků, stylistické úpravy dokumentu. | Vojtěch Vít |
| 11. 11. 2010 | 1.0 | Sestavení dokumentu. | Vojtěch Vít |

Obsah

[1 Vize projektu 4](#_Toc277258681)

[1.1 Úvod 4](#_Toc277258682)

[1.2 Umístění produktu 5](#_Toc277258683)

[1.3 Interesované osoby a uživatelé 6](#_Toc277258684)

[1.4 Přehled produktu 8](#_Toc277258685)

[1.5 Funkční požadavky 9](#_Toc277258686)

[1.6 Omezení 9](#_Toc277258687)

[2 Významový slovník projektu 11](#_Toc277258688)

[2.1 Technické termíny 11](#_Toc277258689)

[2.2 Zkratky a akronymy 11](#_Toc277258690)

[2.3 Skautské termíny a zkratky 11](#_Toc277258691)

[2.4 Výrazy priority požadavků 14](#_Toc277258692)

[3 Business analýza 15](#_Toc277258693)

[3.1 Zorganizování akce pro veřejnost 16](#_Toc277258694)

[3.2 Zorganizování schůze rady ZOJ 18](#_Toc277258695)

[4 Model požadavků 20](#_Toc277258696)

[4.1 Funkční požadavky / Functional Requirements 21](#_Toc277258697)

[4.2 Nefunkční požadavky / Non-functional Requirements 27](#_Toc277258698)

[5 Model případů užití 31](#_Toc277258699)

[5.1 Články 31](#_Toc277258700)

[5.2 Fotogalerie 35](#_Toc277258701)

[5.3 Oznámení 40](#_Toc277258702)

[5.4 Přílohy 44](#_Toc277258703)

[5.5 Skupiny osob 50](#_Toc277258704)

[5.6 Speciální webové stránky 53](#_Toc277258705)

[5.7 Události a kalendář 54](#_Toc277258706)

[5.8 Účastníci 57](#_Toc277258707)

[6 Doménový model 58](#_Toc277258708)

[6.1 Podsystém článků 59](#_Toc277258709)

[6.2 Podsystém fotogalerie 60](#_Toc277258710)

[6.3 Podsystém jednotek 62](#_Toc277258711)

[6.4 Podsystém náborových informací 68](#_Toc277258712)

[6.5 Podsystém nemovitostí 70](#_Toc277258713)

[6.6 Podsystém oprávnění 72](#_Toc277258714)

[6.7 Podsystém osob a funkcí 76](#_Toc277258715)

[6.8 Podsystém oznámení 80](#_Toc277258716)

[6.9 Podsystém skupin osob 81](#_Toc277258717)

[6.10 Podsystém příloh 83](#_Toc277258718)

[6.11 Podsystém událostí 84](#_Toc277258719)

[6.12 Podsystém uživatelských účtů 87](#_Toc277258720)

[7 Projektový deník 88](#_Toc277258721)

[8 Přerozdělení bodů 90](#_Toc277258722)

# Vize projektu

## Úvod

Účelem tohoto dokumentu je shromáždit, analyzovat a definovat na vysoké úrovni potřeby a vlastnosti Informačního systému skautského střediska. Zaměřuje se na potřeby důležité pro zainteresované strany a koncové uživatele, a proč tyto potřeby existují. Podrobnosti o tom, jak Informační systém skautského střediska splňuje tyto požadavky, jsou podrobně popsány v případech užití a v dalších dokumentech specifikace.

### Účel

Tento dokument vznikl za účelem dokumentace vize projektu navrženého a realizovaného studenty v rámci předmětu Y36SIN na Českém vysokém učení technickém v Praze, Fakultě elektrotechnické.

### Rozsah

Obsah dokumentu se týká projektu Informačního systému skautského střediska, a je podkladem pro další práci na sběru požadavků, návrhu a implementaci tohoto systému.

### Definice a zkratky

Termíny a zkratky, které jsou v tomto dokumentu používány, jsou definovány v dokumentu (1).

### Reference

1. **Projektový tým SkautSIS.** Významový slovník projektu SkautSIS. 2010.

## Umístění produktu

### Identifikovaná potřeba

Skautská střediska a jejich podřízené jednotky, sužované časovým vytížením svých činovníků, naráží na potřebu modernizace svých komunikačních kanálů, řízení činnosti a prezentace na veřejnosti. Vedoucí se nemohou příliš často scházet, hledají způsoby jak zefektivnit svou činnost bez narušení kvality výchovy, rodiče i děti jsou dnes zvyklí vyhledávat informace na Internetu, mají vyšší nároky na dostupnost informací a jejich propojení. Všechny tyto faktory vedou střediska k hledání a vytváření pomocných informačních systémů, k tvorbě vlastních webových stránek a k jiným snahám o modernizaci svého chodu.

### Nalezený problém

Skautská střediska a jejich podřízené jednotky v současnosti nemají k dispozici nějaké oficiální informační systémy použitelné pro podporu jejich činnosti, a zatím ani neexistuje projekt, který by se vytvořením takového systému zabýval. Důsledkem je, že každé středisko tvoří systémy vlastní, které poskytují méně informací, než by si členové i nečlenové těchto středisek přáli, a je často složité je používat či spravovat. Systémy jsou proto používány menším počtem lidí, a nepřináší střediskům příliš vysokou přidanou hodnotu.

Řešením tohoto problému může být vytvoření jednotného, univerzálního informačního systému pro skautská střediska, který by byl každému středisku k dispozici, a jehož vývoj by po čase přešel pod odpovědnost ústředí Junáka.

### Pozice produktu

Pro skautská střediska a podřízené jednotky, které chtějí automatizovat některé své procesy a prezentovat se na Webu, bude SkautSIS informačním systémem, který ve velké míře pokryje tyto jejich potřeby, a na rozdíl od jiných informačních systémů jim bude dostupný okamžitě, zdarma a s relativně velkou výbavou hotových funkcí.

## Interesované osoby a uživatelé

### Demografie trhu

Hlavní cílovou skupinou SkautSIS je mládež (od 10 let) a rodiče – zájemci o Skauting. Jejich představy o Skautingu jsou různorodé – někteří považují Skauting za nadčasový a užitečný, jiní za zastaralý a nepružný, ostatní na něj nemají názor. Názory se odvíjí převážně od toho, jak schopná skautská střediska se v jejich okolí nachází, než od obecných cílů a významu Skautingu.

Cílem současného vedení Junáka je vytvořit povědomí veřejnosti o moderní tváři Skautingu, která je přizpůsobená 21. století. O Skautingu, který je výchovný, zábavný, bezpečný, plný příležitostí, nových přátel, a který používá nových technologií. SkautSIS by měl tomuto cíli pomoci, neboť má sloužit z velké části k posílení prezentace středisek na veřejnosti, která je z hlediska regionálního veřejného mínění velice důležitá.

### Přehled stakeholderů

|  |  |
| --- | --- |
| Název | Popis |
| Vedoucí projektu a odborný konzultant  (Vojtěch Vít) | Reprezentant skautských středisek, zadavatel projektu a požadavků. |
| Konzultant ČVUT  (Martin Komárek) | Hlavní konzultant a hodnotitel projektu ze strany ČVUT. |
| Konzultant SkautIS (Ondřej Peřina) | Konzultant a zástupce ze strany celostátního skautského informačního systému. |

### Přehled uživatelů

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Název** | **Popis** | **Stakeholder** |
| **Vedoucí střediska** | Vůdce střediska, jeho zástupce, členové střediskové rady, hospodář, členové revizní komise, její předseda, jeho zástupce, další funkcionáři střediska. | **Odborný konzultant** |
| **Vedoucí oddílu střediska** | Vůdcové oddílů a jejich zástupci, oddíloví rádci, podrádci, další funkcionáři oddílů, někdy rádci družin a jejich podrádci. | **Odborný konzultant** |
| **Vedoucí družiny střediska** | Rádci družin a jejich podrádci, někdy další funkcionáři družin. | **Odborný konzultant** |
| **Běžní členové střediska** | Člen bez hodnosti či funkce. | **Odborný konzultant** |
| **Zákonný zástupce mladšího člena střediska** |  | **Odborný konzultant** |
| **Vedoucí z jiného střediska** | Člen jiné jednotky skautské organizace, který uvažuje o pronájmu kluboven/základen střediska. | **Odborný konzultant** |
| **Zákonný zástupce možného člena střediska** | Zákonný zástupce, který uvažuje o přihlášení svého dítěte do střediska. | **Odborný konzultant** |
| **Možný člen střediska** | Člověk (pravděp. dítě), který uvažuje o přihlášení se do střediska. | **Odborný konzultant** |
| **Zmatený zájemce o Skauting** | Zájemce o skauting, který nespadá do oblasti působnosti střediska. | **Odborný konzultant** |
| **Zájemce o akce pro veřejnost** | Člověk, který na stránky přišel primárně za účelem zjistit podrobnosti o ohlášené akci pro veřejnost. | **Odborný konzultant** |
| **Sponzor střediska** | Zástupce organizace nebo člověk, který uvažuje o nějakém druhu bezplatné pomoci středisku. | **Odborný konzultant** |

### Uživatelské prostředí

Primárním výstupem systému SkautSIS je Web. Jeho uživetelé k němu tedy budou přistupovat z různorodých prostředí, jako např. PC, notebooky, netbooky či mobilní zařízení. Budou přitom ale používat standardní internetové prohlížeče.

## Přehled produktu

Produktem je informační systém pro skautská střediska a jejich podřízené organizační jednotky, s primárním výstupem na webové stránky. Systém by měl sloužit jednak interně členům středisek, usnadněním sdílení informací mezi členy a automatizací některých procesů, a jednak jako informační zdroj pro nečleny středisek na webu. Důležitou vlastností systému by měla být jednoduchost správy a možnost zapojit do ní širší okruh členů vedení. Systém by měl být napojen na centrální skautské informační systémy, a také na sociální síť Facebook.

### Shrnutí schopností

1. Zpřístupnit na webu důležité informace o skautském středisku a podřízených org. jednotkách pro zájemce o skauting, sponzory a "mimostřediskové" skautské vedoucí.
2. Zpřístupnit na webu členům střediska a jejich rodičům informace, které se jich týkají a které je zajímají.
3. Propojit informační systém se stránkami střediska a jeho oddílů na sociální síti Facebook.
4. Zamezit redundanci informací mezi skautskými informačními systémy.
5. Vytvořit jednoduché a přístupné uživatelské rozhraní, které budou schopny používat děti od 11 let, osoby se základními znalostmi práce s PC či osoby s menší zrakovou vadou.
6. Zefektivnit některé střediskové či oddílové procesy pomocí automatizace.
7. Zajistit bezpečnost zpracovávaných osobních dat.

### Licencování a instalace

1. Licence SkautSIS uděluje skautským organizacím registrovaným v mezinárodních organizacích WOSM, WAGGGS či ISGF právo na bezplatné užívání, úpravu, vytváření kopií a distribuci programu SkautSIS za účelem podpory jejich činnosti či za účelem propagace jejich činnosti. Užití či úpravy programu jinými subjekty nejsou povoleny, pokud k němu nedá všech 5 autorů SkautSIS souhlas. Kopírování a distribuce programu jinými subjekty jsou povoleny.

## Funkční požadavky

1. Systém umožní mít ZOJ a všem jejím podjednotkám vlastní sekce webových stránek.
2. Systém umožní přihlášení a odhlášení uživatelů pomocí účtu na systému SkautIS,
3. Systém umožní zobrazování a evidenci krátkých oznámení na webových stránkách jednotek.
4. Systém umožní evidenci událostí, jejich zobrazování na webových stránkách jednotek v kalendářích, a správu pozvánek na tyto události.
5. Systém umožní zobrazování fotoalb a v nich uložených fotografií na webových stránkách jednotek.
6. Systém umožní vytváření vlastních webových stránek na stránkách jednotek vytvářením „článků“.
7. Systém umožní nahrávání souborových příloh ke článkům a k událostem.
8. Systém umožní vytvářet vlastní skupiny osob, kterým bude možné definovat zvláštní oprávnění.
9. Systém umožní detailní nastavení oprávnění jednotlivým skupinám osob.

## Omezení

1. Systémová rozhraní
   1. Systém bude stahovat informace o jednotkách, osobách, jejich funkcích a kontaktech přímo z centrálního skautského systému SkautIS pomocí webových služeb protokolu SOAP (Simple Object Access Protocol).
2. Udržovatelnost
   1. Systém bude navržen dle konvencí a návrhu centrálního skautského informačního systému SkautIS.
3. Nasazení
   1. Systém bude hostován na sdíleném webhostingu.
4. Výkonnost:
   1. Všechny stránky budou zobrazeny průměrně do jednotek sekund při lince 1 Mb/s.
5. Snadnost užívání:
   1. Hloubka webu:
      1. 90% případů užití by nemělo vyžadovat zobrazení více než 3 stránek (nepočítaje přihlášení),
      2. 60% případů užití by nemělo vyžadovat zobrazení více než 2 stránek (nepočítaje přihlášení),
      3. Struktura jednotlivých webů jednotek by neměla přesáhnout hloubku 2.
   2. Člověk znalý práce s webem musí při první návštěvě SkautSIS dokázat najít informace o náboru (kdy, kde a jak ho přihlásit) v průměru do 5 minut,
   3. Děti od 11 let by měly být schopny najít kontakt na svého kamaráda v průměru do 5 minut,
   4. Běžná správa IS nesmí vyžadovat pokročilé technické znalosti jako např.: HTML či FTP.
6. Přístupnost:
   1. Žádné duležité texty nesmí být pouze v obrázkové podobě (texty nesoucí obsah, navigační menu apod.).
   2. Systém bude obsahovat mapu stránek,
   3. Optimalizace pro webové prohlížeče:
      1. Chrome – všechny verze,
      2. Opera – verze 8 a novější,
      3. Firefox – verze 2 a novější,
      4. Internet Explorer – verze 7 a novější.
   4. Správné použití formátování - nadpisů H1, H2 atd., drobečková navigace (breadcrumbs),
   5. Webová stránka bude bez problému zobrazitelná na monitoru o rozlišení 1024x768, tedy max. šírka layoutu je stanovena na 985px,
   6. Obsah bude srozumitelný barvoslepým lidem, žádné sémantické informace závislé na barvě.
7. Bezpečnost:
   1. Noví uživatelé systému musí být schváleni oprávněnou osobou,
   2. Autentizace uživatelů bude prováděna vůči serveru centrálního systému SkautIS,
   3. Systém nebude pracovat s citlivými osobními údaji typu rodného čísla, celé adresy bydliště apod.,
8. Ostatní
   1. Systém bude postaven na softwarové architektuře MVC (Model-View-Controller),
   2. Systém bude používat knihovny ORM (Object-Relational Mapping).

# Významový slovník projektu

## Technické termíny

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Termín česky** | **Anglicky** | **Definice** |
| **Podsystém** | Subsystem | Balík souvisejících funkcí či tříd, podmnožina systému. Může tvořit hierarchie. Př.: „Podsystém oznámení“ |
| **Systém** | System | Software vytvářený dodavatelem software pro zadavatele v rámci daného projektu. |
| **Uživatel** | User | Jakákoli fyzická osoba používající některou ze součástí systému. |
| **Uživatelský účet** | User Account | Systémem vedený účet nějakého uživatele, ke kterému se může tento uživatel přihlásit pomocí nějaké autentizační metody (např. pomocí přihlašovacích údajů ve formě uživatelského jména a hesla). |
| **Zadavatel** | Submitter | JUNÁK – svaz skautů a skautek ČR, středisko „LÍPA“ Říčany |

## Zkratky a akronymy

|  |  |
| --- | --- |
| **Zkratka** | **Definice** |
| **DBMS** | Database Management System |
| **HTTP** | Hypertext Transfer Protocol |
| **HTTPS** | Hypertext Transfer Protocol Secure |
| **ISSS** | Informační systém skautského střediska, nebo pouze „systém“ |
| **PDF** | Portable Document Format |
| **SOAP** | Simple Object Access Protocol |
| **SW** | Software |
| **XML** | eXtensible Markup Language |

## Skautské termíny a zkratky

### Organizační struktura Junáka

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Termín česky** | **Anglicky** | **Definice** |
| **Akční rada** | Action Board | Skupina členů střediska vedená předsedou akční rady, pověřená zorganizováním nějaké větší akce, např. plesu, dětského dne apod. **Tento termín není v Junáku univerzální.** |
| **Družina** | Suite | Výchovná jednotka. Vždy přísluší nějakému oddílu. V čele je rádce a podrádci družiny. Oddíly starších členů je málokdy používají. Velikost se pohybuje kolem 7 členů. |
| **Jednotka** | Unit | Organizační jednotka nebo Výchovná jednotka. |
| **Junák** |  | Zkratka pro „JUNÁK – svaz skautů a skautek ČR“, největší skautskou organizaci v Čechách. Nezisková organizace – občanské sdružení. |
| **Oddíl** | Troop | Výchovná jednotka. Vždy přísluší nějaké ZOJ. V čele je oddílová rada vedená vedoucím oddílu a jeho zástupci. Velikost oddílu se liší. Ideálně kolem 28 členů, ale někdy má i přes 60, nebo naopak jen 12 členů. |
| **Oddílová rada**  **Rada oddílu** | Troop Board | Představenstvo oddílu vedené vedoucím oddílu a jeho zástupci. Plánuje a připravuje program oddílu, plánuje celkovou činnost oddílu. |
| **Organizace** | Organization | Viz Junák. |
| **Organizační jednotka**  **OJ** | Organizational Unit | Organizační jednotka Junáka, která nabývá právní subjektivity dle legislativy ČR. Má vlastní statutární orgán (vedoucí nebo předseda), představenstvo (radu), dozorčí orgán (revizní komise) a valnou hromadu (sněm), a vede samostatně účetnictví či daňovou evidenci. |
| **Pěší skauti** | Infantry Scouts | Jedna ze dvou větví Junáka, která je zaměřena na výchovu prostřednictvím činností v suchozemském prostředí. Oproti druhé větvi má také odlišnou symboliku a názvosloví, a to i u mnoha funkcí a orgánů. |
| **Projektová rada** | Project Board | Skupina členů střediska vedená předsedou projektové rady, pověřená zorganizováním nějakého většího projektu, např. přestavby klubovny apod. **Tento termín není v Junáku univerzální.** |
| **Rada ZOJ**  (Rada střediska)  (Rada přístavu) | BOU Board | Představenstvo ZOJ vedené vůdcem střediska a jeho zástupci. Je volena sněmem střediska, některé funkce ale obnáší členství v radě automaticky. Schází se obvykle jednou za 2 měsíce. Sestavuje rozpočet a rozhoduje v provozních záležitostech. Pro plánování akcí a projektů obvykle sestavuje zvláštní skupiny. |
| **Revizní komise ZOJ**  (Revizní komise střediska)  (Revizní komise přístavu) | BOU Audit Committee | Dozorčí rada ZOJ vedená předsedou revizní komise. |
| **Sněm ZOJ**  (Sněm střediska)  (Sněm přístavu) | BOU Assembly | Valná hromada ZOJ. Koná se obvykle jednou za 2 roky a jeho členy jsou všichni činovníci střediska. |
| **Vodní skauti** | Water Scouts | Jedna ze dvou větví Junáka, která je zaměřena na výchovu prostřednictvím činností spojených s vodou a vodní dopravou. Oproti druhé větvi má také odlišnou symboliku a názvosloví, a to i u mnoha funkcí a orgánů. |
| **Výchovná jednotka** | Educational Unit | Jednotka Junáka, která nenabývá právní subjektivity, ale slouží k rozdělení členů Junáka s výchovným či jinak praktickým záměrem, a to na úrovni střediska a níže. Obvykle sdružuje jednu nebo dvě výchovné kategorie. |
| **Základní organizační jednotka**  **ZOJ**  (Středisko)  (Přístav) | Basic Organizational Unit  BOU  (Centre)  (Harbor) | Nejmenší OJ Junáka. Zaštiťuje organizačně oddíly v nějakém regionu. Statutárním orgánem je vedoucí ZOJ, představenstvem je rada ZOJ, dozorčím orgánem revizní komise ZOJ a valnou hromadou sněm ZOJ. Pěší skauti používají pojem „středisko“, vodní „přístav“. |

### Výchovné kategorie Junáka

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Termín česky** | **Anglicky** | **Definice** |
| **Výchovná kategorie** | Educational category | Výchovné kategorie dělí členy Junáka podle pohlaví a věku. Jsou to: vlčata, světlušky, skauti, skautky, roveři, rangers, oldskauti, oldskautky. |
| **Vlčata** | Wolf Cubs | Chlapci 6-10 let. |
| **Světlušky** | Fireflies | Dívky 6-10 let. |
| **Skauti** | Boy Scouts | Chlapci 11-15 let. |
| **Skautky** | Girl Scouts | Dívky 11-15 let. |
| **Roveři** | Rovers | Muži 15-22 let (není přesně stanoveno). |
| **Rangers** | Rangers | Ženy 15-22 let (není přesně stanoveno). |
| **Oldskauti** | Old Boy Scouts | Muži >22 let (není přesně stanoveno) |
| **Oldskautky** | Old Girls Scouts | Ženy >22 let (není přesně stanoveno) |

### Funkce a označení členů Junáka

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Termín česky** | **Anglicky** | **Definice** |
| **Činovník** | Officer | Starší člen Junáka s funkcí v organizaci. |
| **Činovník ZOJ** | BOU Officer | Činovník s funkcí v ZOJ, člen sněmu ZOJ. |
| **Člen oddílové rady** | Troop Board Member | Vůdce oddílu se svými zástupci, rádci a podrádci oddílu, někdy rádci a podrádci družin. |
| **Člen rady ZOJ**  (Člen rady střediska)  (Člen rady přístavu) | BOU Board Member | Člen představenstva ZOJ. Volen sněmem ZOJ nebo získal tuto funkci automaticky díky jiné funkci. Úkolem členů rady ZOJ je účastnit se na kolektivním rozhodování o záležitostech ZOJ, které náleží do pravomoci rady ZOJ. |
| **Člen revizní komise ZOJ**  (Člen revizní komise střediska)  (Člen revizní komise přístavu) | Member of Audit Comittee | Člen dozorčí rady ZOJ. Volen sněmem ZOJ. Funkce je povinná (alespoň 1 + předseda). |
| **Hospodářský zpravodaj ZOJ**  (Hospodářský zpravodaj střediska)  (Hodpodářský zpravodaj přístavu) | BDU Economic Informant | Jmenován vedoucím ZOJ se souhlasem rady příslušné ZOJ. Funkce není povinná. |
| **Mladší člen (Junáka)** | Junior Member | Člen Junáka mladší 18 let. |
| **Podrádce družiny** | Petty Suite Counselor | Jmenován vedoucím oddílu. Funkce není povinná. Zastupuje ve všech pravomocích. |
| **Podrádce oddílu** | Petty Troop Counsleor | Jmenován vedoucím oddílu. Funkce není povinná. Připravuje a vede akce a program pro celý oddíl. Může být členem oddílové rady. |
| **Předseda revizní komise ZOJ**  (Předseda revizní komise střediska)  (Předseda revizní komise přístavu) | Chairman of Audit Comittee | Člen dozorčí rady ZOJ. Volen sněmem ZOJ. Funkce je povinná. |
| **Rádce družiny** | Suite Counselor | Jmenován vedoucím oddílu. Funkce je povinná. Připravuje a vede akce a program své družiny. Může být členem oddílové rady (zvláště u oddílů skautů a skautek). |
| **Rádce oddílu** | Troop Counselor | Jmenován vedoucím oddílu. Funkce není povinná. Připravuje a vede akce a program pro celý oddíl. Automaticky členem oddílové rady. |
| **Starší člen (Junaka)** | Senior Member | Člen Junáka starší 18 let. |
| **Vedoucí oddílu**  (Vůdce oddílu)  (Kapitán oddílu) | Troop Head  (Troop Leader)  (Troop Captain) | Jmenován vedoucím ZOJ. Funkce je povinná. Označení „vůdce“ používají pěší skauti, „kapitán“ vodní. Automaticky členem rady ZOJ. Automaticky členem oddílové rady. Vede a vychovává členy oddílu k naplňování poslání Junáka, v duchu skautského slibu a zákona, a dle skautské výchovné metody. |
| **Vedoucí ZOJ**  (Vůdce střediska)  (Kapitán přístavu) | BOU Head  (Centre Leader)  (Harbor Captain) | Statutární orgán ZOJ. Volen sněmem ZOJ. Označení „vůdce střediska“ používají pěší skauti, „kapitán přístavu“ vodní. Funkce je povinná. Automaticky členem střediskové rady. |
| **Volený člen rady ZOJ**  (Volený člen rady střediska)  (Volený člen rady přístavu) | Elected BDU Board Member | Člen rady ZOJ. Volen sněmem ZOJ. |
| **Výchovný zpravodaj ZOJ**  (Výchovný zpravodaj střediska)  (Výchovný zpravodaj přístavu) | BDU Educational Informant | Jmenován vedoucím ZOJ se souhlasem rady příslušné ZOJ. Funkce není povinná. Rozšiřuje skautskou výchovu v rámci ZOJ, sleduje a podporuje výchovnou činnost podřízených jednotek a vzdělávání činovníků zapojených do výchovy mladších členů. |
| **Zástupce vedoucího oddílu**  (Zástupce vůdce oddílu)  (Palubní oddílu) | Troop Deputy Head  (Troop Deputy Leader)  (Troop Mate) | Jmenován vedoucím ZOJ. Funkce není povinná. Označení „Vůdce“ používají pěší skauti, „Palubní“ vodní. Automaticky členem oddílové rady. Zastupuje ve všech pravomocích. |
| **Zástupce vedoucího ZOJ**  (Zástupce vůdce střediska)  (Přístavný) | BOU Deputy Head  (Centre Deputy Leader)  (Harbor Mate) | Volen sněmem ZOJ. Označení „vůdce střediska“ používají pěší skauti, „přístavný“ vodní. Funkce není povinná. Automaticky členem střediskové rady. Zastupuje ve všech pravomocích. |
| **Webmaster** | Webmaster | Člověk znalý základů tvorby webových stránek (HTML, CSS, FTP, databáze), který spravuje webové stránky jednotek, a to zejména v případech, kdy je třeba jeho odborných znalostí. |

## Výrazy priority požadavků

Výrazy atributů priority se řídí metodou prioritizace MoSCoW, viz (1) a (2).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Výraz česky** | **Anglicky** | **Vysvětlení** |
| **Nutné** | Must have | Požadavky, které systém musí splnit.  *Tyto požadavky musí systém v plánované verzi splnit, jinak bude jeho doručení považováno za neúspěšné.* |
| **Měl by mít** | Should have | Požadavky, které by systém měl splnit, pokud je to možné.  *Tyto požadavky jsou stejně důležité jako ty „nezbytné“, avšak jejich splnění není nutné v plánované verzi, nebo mohou být splněny i nepřímo.* |
| **Mohl by mít** | Could have | Požadavky, které by systém mohl splnit, pokud zbude čas.  *Tyto požadavky jsou málo důležité, vyjadřují přidanou hodnotu, kterou by systém mohl v plánované verzi mít, pokud zbude čas.* |
| **V dalších verzích** | Won’t have | Požadavky, které budou splněny v dalších verzích systému.  *Tyto požadavky jsou nejméně důležité, protože s jejich splněním není počítáno v plánované verzi systému, ale mělo by s nimi být počítáno ve verzích dalších.* |

# Business analýza

Balíček obsahuje popis obchodních procesů, které jsou zachyceny pomocí UML diagramů aktivit a slovního popisu.



Obrázek *1 -* Business model

## Zorganizování akce pro veřejnost



Obrázek *2 -* Zorganizování akce pro veřejnost (AS-IS)



Obrázek *3 -* Zorganizování akce pro veřejnost (TO-BE)

## Zorganizování schůze rady ZOJ



Obrázek *4 -* Zorganizování schůze rady ZOJ (AS-IS)



Obrázek *5 -* Zorganizování schůze rady ZOJ (TO-BE)

# Model požadavků

Balíček obsahuje seznam a popis funkčních a nefunkčních požadavků.



Obrázek 1 - Požadavky

## Funkční požadavky / Functional Requirements



Obrázek 1 - Funkční požadavky

### Podsystém článků



Obrázek 2 - Podsystém článků

#### Systém umožní editovat článek

#### Systém umožní publikovat článek

#### Systém umožní smazat článek

#### Systém umožní uložit článek jako koncept

#### Systém umožní vytvořit článek

### Podsystém fotogalerií



Obrázek 3 - Podsystém fotogaleri

#### Smazání neprázdné fotogalerie

Systém upozorní uživatele na obsah fotek v galerii, která je zvolena k smazání.

#### Smazání prázdné galerie

#### Systém umožní editovat fotogalerii

#### Systém umožní publikovat fotogalerii na síti Facebook

#### Systém umožní přidat fotografii

#### Systém umožní smazat fotogalerii

#### Systém umožní vybrat fotografie k přidání do fotogalerie

#### Systém umožní vytvořit fotogalerii

#### Systém umožní zadat informace o fotogalerii

#### Systém umožní změnit informace o fotogalerii

#### Systém umožní zobrazit fotogalerii

### Podsystém jednotek



Obrázek 4 - Podsystém jednotek

#### Systém umožní jednotce mít vlastní webové stránky

### Podsystém osob a funkcí



Obrázek 5 - Podsystém osob

#### Systém umožní načítání informací o osobách ze SkautIS

### Podsystém oznámení



Obrázek 6 - Podsystém oznámení

#### Systém umožní přidat oznámení

#### Systém umožní smazat oznámení

#### Systém umožní upravit oznámení

#### Systém umožní zobrazit oznámení

### Podsystém příloh



Obrázek 7 - Podsystém souborů ke stažení

#### Systém umožní nastavení oprávění pro jednotlivé skupiny uživatelů

#### Systém umožní přiložit soubor k webové stránce

#### Systém umožní smazat přílohu

### Podsystém skupin osob



Obrázek 8 - Podsystém skupin

#### Systém umožní vytvářet vlastní skupiny osob

### Podsystém uživatelských účtů



Obrázek 9 - Podsystém uživatelských účtů

#### Systém umožní odhlásit uživatele

#### Systém umožní přihlásit uživatele

#### Systém umožní upravit uživatelský účet

#### Systém umožní zobrazení uživatelského účtu

### Podsystém událostí



Obrázek 10 - Podsystém akcí

#### Systém umožní přidat novou událost

#### Systém umožní smazat událost

#### Systém umožní upravit událost

#### Systém umožní zobrazit událost

## Nefunkční požadavky / Non-functional Requirements



Obrázek 12 - Nefunkční požadavky

### Autentizace

Autentizace uživatelů bude prováděna vůči serveru centrálního systému SkautIS.

### Bezpečnost

Safety / Security.

### Cacheování

Systém bude umožňovat cacheování.

### Citlivé údaje

Systém nebude zobrazovat citlivé údaje typu rodného čísla a jiné.

### Děti

Ovladatelnost pro děti od 11 let - schopnost najít kontakt na svého kamaráda do 5 minut.

### Dospělí

Člověk znalý práce s webem musí pri první návštevě ISSS dokázat najít informace o náboru (do jaké kategorie spadá jeho dítě, do kdy jej prihlásit, kdy přijít na nábor) do 5 minut.

### Hloubka webu

* 90% případů užití by nemělo vyžadovat zobrazení více než 3 stránek (nepočítaje přihlášení).
* 60% případů užití by nemělo vyžadovat zobrazení více než 2 stránek (nepočítaje přihlášení).
* Struktura webů střediska či oddílů by neměla přesáhnout hloubku 2.

### Hosting

Webhosting.

### Mapa stránek

Systém bude obsahovat mapu stránek, která prohlížečům usnadňuje indexování.

### MVC Framework

Systém bude budován dle softwarové architektury MVC (Model-View-Controller)

### Načítání stránek

Všechny stránky budou zobrazeny do jednotek sekund při lince 1 Mb/s.

### Napojení ISSS na SkautIS

Respektování struktury tríd centrálního skautského IS –  složitá – nutno zjednodušit.

### Omezení

Constraints.

### Optimalizace pro rozlišení

Stránka bude bez problému zobrazitelná na monitoru o rozlišení 1024x768, tedy max. šírka layoutu je stanovena na 985px.

### ORM Framwork

Szstém bude budován dle softwarové techniky ORM (Object-Relational Mapping)

### Přístupnost

Availability.

### Registrace rodičů

Systém bude umožňovat registraci rodičů pod facebookovým nebo skautským účtem.

### Schvalování nových uživatelu

Noví uživatelé budou schváleni vedoucím daného útvaru.

### Sémantika

Správné použití formátování - nadpisů H1, H2 atd., drobečková navigace (breadcrumbs).

### Snadnost užívání

Usability.

### Správa IS

Běžná správa IS nesmí vyžadovat pokročilé technické znalosti, jako např.: HTML či FTP.

### Systém

Systém bude univerzální pro použití v dalších střediscích – celostátní úroveň – cca 1000 středisek.

### Systémová rozhraní

Systémové rozhraní mezi ISSS a SkautIS.

### Technologie

Použití technologie ASP.NET, stejné jako má stávající centrální systém SkautIS.

### Text

Žádné duležité texty nesmí být v obrázkové podobě – text nesoucí obsah, navigační menu.

### Tisk

Každá webová stránka se při tisku vejde na max. 2 papíry formátu A4 při standardní velikosti písma.

### Uživatelská rozhraní

Standardní webový prohlížeč.

### Udržovatelnost

Maintainability

### Výkonnost

Performance.

### Webové prohlížeče

* Google Chrome - všechny verze.
* Opera - verze 8 a novější.
* Firefox - verze 2 a novější.
* Internet Explorer - verze 7 a novější.

### Webové protokoly

Webové služby: protokol SOAP.

### Webové služby

Webové služby pro napojení na SkautIS: protokol SOAP.

### Zaškolení

Vyškolit 80% členů vedení střediska a oddílů v používání IS v jejich činnosti.

### Znevýhodnění uživatelé

Obsah srozumitelný barvoslepým lidem, žádné sémantické informace závislé na barvě.

# Model případů užití

Balíček obsahuje seznam a popis účastníků, seznam a popis případů užití a jejich scénářů. Pro grafickou reprezentaci používá UML Use case diagram.

## Články



Obrázek 1 - Wiki

### CLA.01 Zobrazit článek

Zobrazit článek.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

Žádné.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel navštíví stránku s článkem.
2. Systém zobrazí článek, na jejichž zobrazení má uživatel právo.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### CLA.02 Vytvořit nový článek

Vytvořit nový článek.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn vytvořit článek.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Vytvořit článek".
2. Uživatel ve WYSIWYG prostředí napíše článek.
3. Systém uloží článek a zaznamená ho v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Článek je uložen a zaznamenán.

### CLA.03 Nastavit oprávnění k článku

Nastavení oprávnění k článku.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel má aktivní formulář přidání či editace nějakého článku.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když je uživatel vyzván k nastavení přístupových a editačních práv k článku.
2. Dokud uživatel nebude spokojený s nastavením oprávnění:  
   2.1 Uživatel vybere typ skupiny osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   2.2 Uživatel vybere skupinu osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   2.3 Uživatel vybere typy oprávnění, které chce vybrané skupině osob přiřadit.  
   2.4 Uživatel potvrdí výběr.  
   2.5 Systém zaznamená nové přiřazení oprávnění.
3. Systém zobrazí přehled aktuálně přiřazených oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Systém zná požadovaný soubor přiřazených oprávnění k danému článku.

#### Alternate: Odebrat přiřazené oprávnění

##### Vstupní podmínky:

1. Existuje nějaké přiřazené oprávnění.

##### Hlavní scénář:

##### Alternativní scénář začíná tehdy, když uživatel vybere jedno nebo více přiřazení oprávnění a aktivuje tlačítko "Odebrat vybraná oprávnění".

1. Systém zruší vybraná přiřazení oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Vybraná přiřazení oprávnění se nenachází v souboru přiřazených oprávnění k dané příloze.

### CLA.04 Upravit článek

Upravit článek.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn upravit daný článek.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Upravit článek" vztažené k nějakému článku.
2. Systém otevře článek ve WISIWYG prostředí.
3. Uživatel edituje článek.
4. Zahrnout/Include (Nastavit oprávnění k článku)
5. Uživatel aktivuje tlačítko "Uložit článek".
6. Systém aktualizuje článek v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Daný článek je aktualizovaný.

### CLA.05 Smazat článek

Smazat článek.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn smazat daný článek.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Smazat článek" vztažené k nějakému článku.
2. Systém vyžádá od uživatele potvrzení smazání.
3. Když uživatel smazání potvrdí, systém článek smaže.

##### Výstupní podmínky:

1. Daný článek již v systému neexistuje.

### CLA.06 Nahrát přílohu ke článku

Nahrání souborové přílohy ke článku.

### CLA.07 Smazat přílohu ze článku

Smazání souborové přílohy nahrané ke článku.

## Fotogalerie



Obrázek 2 - Fotogalerie

### GAL.01 Zobrazit fotogalerii

Zobrazení stránky se seznamem fotoalb jednotky.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je oprávněn prohlížet fotogalerii dané jednotky.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel navštíví webovou stránku fotogalerie nějaké jednotky.
2. Systém zobrazí seznam fotoalb dané jednotky, na jejichž zobrazení má uživatel právo. U Každého fotoalba uvede jeho název a náhled.

##### Výstupní podmínky:

1. Je zobrazen seznam dostupných fotoalb dané jednotky s náhledy.

### GAL.02 Zobrazit fotoalbum

Zobrazení seznamu fotografií ve fotoalbu.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je oprávněn zobrazit obsah daného fotoalba.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel otevře detail fotoalba.
2. Systém zobrazí seznam náhledů fotografíí zvoleného fotoalba.

##### Výstupní podminky:

1. Jsou zobrazeny náhledy fotografií daného alba.

### GAL.03 Zobrazit fotografii

Zobrazení fotografie a základních informací spojených s fotografií.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je oprávněn prohlížet danou fotografii.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel aktivuje náhled fotografie.
2. Systém zobrazí zvolenou fotografii, její titulek a datum pořízení.

##### Výstupní podmínky:

1. Je zobrazena vybraná fotografie.

### GAL.04 Přidat fotoalbum

Vytvoření nového fotoalba v systému

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený
2. Uživatel je oprávněn přidat fotoalbum do fotogalerie dané jednotky.

##### Hlavní scénář:

1. Systém užití začíná tehdy, když uživatel aktivuje tlačítko "Přidat fotoalbum" vztaženého k fotogalerii jednotky, do níž chce fotoalbum přidat.
2. Zobrazí se okno pro vyplnění informací o novém fotoalbu.
3. Uživatel vyplní název a popis nového fotoalba
4. Systém zaznamená nové fotoalbum.

##### Výstupní podmínky:

1. Je vytvořeno nové fotoalbum v dané fotogalerii.

### GAL.05 Přidat fotografii

Nahrání nové fotografie do systému a prirazení pod nejaké fotoalbum

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn přidat fotografii do daného fotoalba.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel aktivuje tlačítko "přidat" vztažené k fotoalbu, do nějž chce přidat fotografii.
2. Systém zobrazí okno pro nahrání nové fotografie.
3. Uživatel vybere, jaké fotografie chce nahrát.
4. Systém nahraje a uloží zvolené fotografie do nového fotoalba.

##### Výstupní podmínky:

1. Do systému jsou nahrány fotografie.

### GAL.06 Upravit fotoalbum

Upravení informací o fotoalbu.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn měnit údaje o daném fotoalbu.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití  začíná tehdy, když aktivuje tlačítko "upravit" vztažené k fotoalbu, jehož informace chce změnit.
2. Systém zobrazí formulář pro úpravu informací o fotoalbu.
3. Uživatel ve formuláři upraví název a popis fotoalba.
4. Systém uloží nový nové informace o fotoalbu.

##### Výstupní podmínky:

1. Informace o fotoalbu jsou aktualizovány.

### GAL.07 Upravit metadata fotografie

Upravení základních informací u zvolené fotografie.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je  oprávněn upravit metadata dané fotografie.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel aktivuje tlačítku "Upravit" vztažené k fotografii, kterou chce editovat.
2. Systém zobrazí formulář pro editaci metadat fotografie.
3. Dokud nejsou zadaná data platná:  
   7.1 Uživatel změní titulek fotografie.  
   7.2 Uživatel potvrdí změnu aktivací tlačítka.  
   7.3 Systém ověří odeslaná data.
4. Systém aktualizuje metadata fotografie.

##### Výstupní podmínky:

1. Údaje o fotografii jsou aktualizovány.

### GAL.08 Smazat fotoalbum

Odstranění fotoalba a obsažených fotografií ze systému.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn smazat dané fotoalbum.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel aktivuje tlačítko "Smazat" vztažené k fotoalbu, které chce smazat.
2. Systém uživatele požádá o potvrzení smazání fotoalba se všemi jeho fotografiemi.
3. Uživatel potvrdí smazání fotoalba nebo ukončí případ užití.
4. Systém odstraní dané fotoalbum a jeho fotografie.

##### Výstupní podmínky:

1. Fotoalbum je odstraněno ze systému.
2. Všechny fotografie daného fotoalba jsou odstraněny ze systému.

### GAL.09 Smazat fotografii

Smazání vybrané fotografie.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn smazat danou fotografii.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití zacíná tehdy, když uživatel aktivuje tlačítko "Smazat" vztažené k fotografii, kterou chce smazat.
2. Systém požádá uživatele o potvrzení smazání fotografie.
3. Uživatel potvrdí odstranění fotografie nebo ukončí případ užití.
4. Systém odstrané fotografii ze systému.

##### Výstupní podmínky:

1. Fotografie je odstraněna ze systému.

### GAL.10 Nastavit oprávnení k fotoalbu

Nastavení přístupových práv skupin uživatelů k fotoalbu.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn měnit nastavení oprávnění daného fotoalba.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná tehdy, když uživatel aktivuje tlačítko "Nastavení oprávnění" vztaženého k fotoalbu, k němuž chce nastavit oprávnění.
2. Systém zobrazí formulář s možnostmi nastavení.
3. Uživatel zvolí, které uživatelské skupiny mohou album prohlížet.
4. Uživatel zvolí, které uživatelské skupiny mohou album editovat.
5. Systém uloží nastavení.

##### Výstupní podmínky:

1. Oprávnění k fotoalbu jsou aktualizována.

### GAL.11 Spravovat propojení fotoalba s událostmi

Zobrazení a nastavení propojení fotoalba se stránkou urcité akce

## Oznámení



Obrázek 3 - Oznámení

### OZN.01 Zobrazit oznámení

Uživatel zobrazí stránku s oznámeními.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

Žádné.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel navštíví stránku s oznameními.
2. Systém zobrazí oznámení, na jejichž zobrazení má uživatel právo.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### OZN.02 Vyhledat oznámení

Systém najde oznámení podle podmínek zadaných uživatelem a zobrazí je uživateli.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

Žádné.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel stiskne tlačítko "Vyhledat oznámení".
2. Systém požádá uživatele o vyhledávací podmínky.
3. Uživatel zadá požadovaná kritéria.
4. Systém vyhledá oznámení odpovídající zadaným podmínkám.
5. Pokud systém najde odpovídající produkty, pak:  
   - Pro každý nalezený produkt:  
         - Systém zobrazí titulek oznámení  
         - Systém zobrazí začátek oznámení, který se vejde na první tři řádky.
6. Nebo:  
   - Systém sdělí uživateli, že zadaným podmínkám neodpovídá žádný produkt.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### OZN.03 Přidat oznámení

Uživatel přidá nové oznámení.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn vytvořit oznámení.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Vytvořit oznámení".
2. Uživatel ve WYSIWYG prostředí napíše oznámení.
3. Zahrnout/Include (Nastavit oprávnění k oznámení).
4. Systém uloží oznámení a zaznamená ho v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Oznámení je uloženo a zaznamenáno.

### OZN.04 Upravit oznámení

Uživatel upraví oznámení.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn upravit dané oznámení.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Upravit oznámení" vztažené k nějakému oznámení.
2. Systém otevře oznámení ve WISIWYG prostředí.
3. Uživatel edituje oznámení.
4. Zahrnout/Include (Nastavit oprávnění k oznámení)
5. Uživatel aktivuje tlačítko "Uložit oznámení".
6. Systém aktualizuje oznámení v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Dané oznámení je aktualizované.

### OZN.05 Smazat oznámení

Uživatel upraví oznámení.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn smazat dané oznámení.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Smazat oznámení" vztažené k nějakému oznámení.
2. Systém vyžádá od uživatele potvrzení smazání.
3. Když uživatel smazání potvrdí, systém oznámení smaže.

##### Výstupní podmínky:

1. Dané oznámení již v systému neexistuje.

### OZN.06 Nastavení oprávnění k oznámení

Uživatel nastaví opravnění k oznámení.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel má aktivní formulář přidání či editace nějakého oznámení.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když je uživatel vyzván k nastavení přístupových a editačních práv k oznámení.
2. Dokud uživatel nebude spokojený s nastavením oprávnění:  
   2.1 Uživatel vybere typ skupiny osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   2.2 Uživatel vybere skupinu osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   2.3 Uživatel vybere typy oprávnění, které chce vybrané skupině osob přiřadit.  
   2.4 Uživatel potvrdí výběr.  
   2.5 Systém zaznamená nové přiřazení oprávnění.
3. Systém zobrazí přehled aktuálně přiřazených oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Systém zná požadovaný soubor přiřazených oprávnění k danému oznámení.

#### Alternate: Odebrat přiřazené oprávnění

##### Vstupní podmínky:

1. Existuje nějaké přiřazené oprávnění.

##### Hlavní scénář:

##### Alternativní scénář začíná tehdy, když uživatel vybere jedno nebo více přiřazení oprávnění a aktivuje tlačítko "Odebrat vybraná oprávnění".

1. Systém zruší vybraná přiřazení oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Vybraná přiřazení oprávnění se nenachází v souboru přiřazených oprávnění k dané příloze.

## Přílohy



Obrázek 4 - Přílohy

### PRI.01 Přidat přílohu

Abstraktní případ užití přidání přílohy k nějakému obsahu.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn přidat přílohu k danému obsahu.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Přidat přílohu".
2. Dokud jsou odeslaná data neplatná:  
   2.1 Systém zobrazí uživateli webový formulář pro nahrání přílohy.  
   2.2 Uživatel vybere soubor, který chce nahrát, a zadá jeho popis.  
   2.3 Zahrnout (Nastavit oprávnění k příloze)  
   2.4 Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.  
   2.5 Systém ověří odeslaná data.
3. Systém uloží přílohu a zaznamená ji v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Příloha je uložena a zaznamenána.

#### Alternate: Neplatná data

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel zadal neplatná data.

##### Alternativní scénář:

##### Alternativní scénář začíná krokem 2.5 hlavního scénáře.

1. Systém informuje uživatele, že zadal neplatná data, a pokud možno i popíše vzniklý problém.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### PRI.02 Nastavit oprávnění k příloze

Nastavení oprávnění k příloze.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel má aktivní formulář přidání či editace nějaké přílohy.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když je uživatel vyzván k nastavení přístupových a editačních práv k příloze.
2. Systém zkopíruje oprávnění ke čtení i k úpravám z objektu vlastnícího přílohu (např. článek či událost).
3. Dokud uživatel nebude spokojený s nastavením oprávnění:  
   3.1 Uživatel vybere typ skupiny osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   3.2 Uživatel vybere skupinu osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   3.3 Uživatel vybere typy oprávnění, které chce vybrané skupině osob přiřadit.  
   3.4 Uživatel potvrdí výběr.  
   3.5 Systém zaznamená nové přiřazení oprávnění.
4. Systém zobrazí přehled aktuálně přiřazených oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Systém zná požadovaný soubor přiřazených oprávnění k dané příloze.

#### Alternate: Odebrat přiřazené oprávnění

##### Vstupní podmínky:

1. Existuje nějaké přiřazené oprávnění.

##### Hlavní scénář:

##### Alternativní scénář začíná tehdy, když uživatel vybere jedno nebo více přiřazení oprávnění a aktivuje tlačítko "Odebrat vybraná oprávnění".

1. Systém zruší vybraná přiřazení oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Vybraná přiřazení oprávnění se nenachází v souboru přiřazených oprávnění k dané příloze.

### PRI.03 Přidat přílohu ke článku

Přidání přílohy ke článku (článek je vlastnický objekt).

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. (1.) Uživatel je přihlášený.
2. (o2.) Uživatel je oprávněn přidat přílohu k danému článku.

##### Hlavní scénář:

1. (o1.) Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Přidat přílohu" přiřazené k nějakému článku.
2. (2.) Dokud jsou odeslaná data neplatná:  
   2.1 (2.1) Systém zobrazí uživateli webový formulář pro nahrání přílohy.  
   2.2 (2.2) Uživatel vybere soubor, který chce nahrát, a zadá jeho popis.  
   2.3 (2.3) Zahrnout (Nastavit oprávnění k příloze)  
   2.4 (2.4) Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.  
   2.5 (2.5) Systém ověří odeslaná data.
3. (3.) Systém uloží přílohu a zaznamená ji v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. (1.) Příloha je uložena a zaznamenána.

#### Alternate: Neplatná data

##### Vstupní podmínky:

1. (1.) Uživatel zadal neplatná data.

##### Alternativní scénář:

##### (1.) Alternativní scénář začíná krokem 2.5 hlavního scénáře.

1. (2.) Systém informuje uživatele, že zadal neplatná data, a pokud možno i popíše vzniklý problém.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### PRI.04 Přidat přílohu k události

Přidání přílohy k události (událost je vlastnický objekt).

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. (1.) Uživatel je přihlášený.
2. (o2.) Uživatel je oprávněn přidat přílohu k dané události.

##### Hlavní scénář:

1. (o1.) Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Přidat přílohu" přiřazené k nějaké události.
2. (2.) Dokud jsou odeslaná data neplatná:  
   2.1 (2.1) Systém zobrazí uživateli webový formulář pro nahrání přílohy.  
   2.2 (2.2) Uživatel vybere soubor, který chce nahrát, a zadá jeho popis.  
   2.3 (2.3) Zahrnout (Nastavit oprávnění k příloze)  
   2.4 (2.4) Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.  
   2.5 (2.5) Systém ověří odeslaná data.
3. (3.) Systém uloží přílohu a zaznamená ji v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. (1.) Příloha je uložena a zaznamenána.

#### Alternate: Neplatná data

##### Vstupní podmínky:

1. (1.) Uživatel zadal neplatná data.

##### Alternativní scénář:

##### (1.) Alternativní scénář začíná krokem 2.5 hlavního scénáře.

1. (2.) Systém informuje uživatele, že zadal neplatná data, a pokud možno i popíše vzniklý problém.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### PRI.05 Upravit metadata přílohy

Upravení popisu a oprávnění k příloze.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn upravit danou přílohu.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Upravit přílohu" vztažené k nějaké příloze.
2. Dokud jsou odeslaná data neplatná:  
   2.1 Systém zobrazí uživateli webový formulář pro změnu metadat přílohy.  
   2.2 Uživatel zadá popis přílohy.  
   2.3 Zahrnout (Nastavit oprávnění k příloze)  
   2.4 Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.  
   2.5 Systém ověří odeslaná data.
3. Systém aktualizuje metadata v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Daná příloha má aktualizovaná metadata zaznamenána.

#### Alternate: Neplatná data

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel zadal neplatná data.

##### Alternativní scénář:

##### Alternativní scénář začíná krokem 2.5 hlavního scénáře.

1. Systém informuje uživatele, že zadal neplatná data, a pokud možno i popíše vzniklý problém.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### PRI.06 Zobrazit seznam příloh

Zobrazení seznamu příloh u jejich vlastnického objektu.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

Žádné

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel navštíví stránku s detailem vlastnického objektu (např. článku).
2. Systém zobrazí seznam příloh, na jejichž zobrazení má právo; u každé položky zobrazí alespoň její název, typ, ikonu (je-li dostupná) a popis (může být zcela nebo částečně skrytý).

místo rozšíření: stáhnoutPřílohu

##### Výstupní podmínky:

Žádné

### PRI.07 Stáhnout přílohu

Stažení přílohy z webového serveru.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

Žádné

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Stáhnout přílohu" vztažené k nějaké příloze, nebo zadá adresu URL přílohy do prohlížeče.
2. Systém odpoví uživateli standardním HTTP požadavkem s obsahem přílohy v těle.

##### Výstupní podmínky:

Žádné

### PRI.08 Smazat přílohu

Smazání přílohy.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn smazat danou přílohu.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Smazat přílohu" vztažené k nějaké příloze.
2. Systém vyžádá od uživatele potvrzení smazání.
3. KDYŽ uživatel smazání potvrdí, systém přílohu smaže.

##### Výstupní podmínky:

1. Daná příloha již v systému neexistuje.

## Skupiny osob



Obrázek 5 - Skupiny osob

### SKU.01 Vytvořit vlastní skupinu osob

Vytvořit vlastní skupinu osob na speciální stránce správy vlastních skupin osob.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn vytvořit vlastní skupinu osob.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Vytvořit skupinu".
2. Systém zobrazí uživateli webový formulář pro vybrání osob do skupiny.
3. Zahrnout/Include (Nastavit některá oprávnění vlastní skupiny osob)
4. Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.
5. Systém uloží skupinu a zaznamená ji v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Skupina je uložena a zaznamenána.

### SKU.02 Upravit vlastní skupinu osob

Upravit vlastní skupinu osob na speciální stránce správy vlastních skupin osob.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn upravit danou skupinu osob.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Upravit skupinu osob" vztažené k dané skupině osob.
2. Systém zobrazí uživateli webový formulář pro změnu skupiny osob.
3. Uživatel edituje skupinu osob: vybírá nové osoby a/nebo odebírá stávající osoby z skupiny osob.
4. Zahrnout/Include (Nastavit některá oprávnění vlastní skupiny osob).
5. Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka "Uložit skupinu osob".
6. Systém aktualizuje skupinu osob v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Daná skupina osob je aktualizovaná.

### SKU.03 Smazat vlastní skupinu osob

Smazat vlastní skupinu osob na speciální stránce správy vlastních skupin osob.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn smazat danou skupinu osob.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Smazat skupinu osob" vztažené k nějaké skupině osob.
2. Systém vyžádá od uživatele potvrzení smazání.
3. Když uživatel smazání potvrdí, systém skupinu osob smaže.

##### Výstupní podmínky:

1. Daná skupina osob již v systému neexistuje.

### SKU.04 Nastavit některá oprávnění vlastní skupiny osob

Nastavit některá oprávnění vlastní skupiny osob  (přiřazení GlobalPermission a UnitPermission) na speciální stránce správy vlastních skupin osob.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel má aktivní formulář přidání či editace skupiny osob.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když je uživatel vyzván k nastavení přístupových a editačních práv k vlastní skupině osob.
2. Dokud uživatel nebude spokojený s nastavením oprávnění:  
   2.1 Uživatel vybere typ skupiny osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   2.2 Uživatel vybere skupinu osob, které chce přiřadit oprávnění.  
   2.3 Uživatel vybere typy oprávnění, které chce vybrané skupině osob přiřadit.  
   2.4 Uživatel potvrdí výběr.  
   2.5 Systém zaznamená nové přiřazení oprávnění.
3. Systém zobrazí přehled aktuálně přiřazených oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

1. Systém zná požadovaný soubor přiřazených oprávnění k dané skupině osob.

#### Alternate: Odebrat přižazená oprávnění

##### Vstupní podmínky:

1. Existuje nějaké přiřazené oprávnění.

##### Hlavní scénář:

##### Alternativní scénář začíná tehdy, když uživatel vybere jedno nebo více přiřazení oprávnění a aktivuje tlačítko "Odebrat vybraná oprávnění".

1. Systém zruší vybraná přiřazení oprávnění.

##### Výstupní podmínky:

## Speciální webové stránky



Obrázek 6 - Speciální webové stránky

### SPE.01 Zobrazit hlavní webovou stránku jednotky

Zobrazení hlavní webové stránky nějaké jednotky, která obsahuje uvítací text s rozcestníkem, přehled posledních oznámení a přehled nadcházejících akcí.

### SPE.02 Zobrazit kontaktní údaje jednotky

Zobrazení webové stránky s kontaktními údaji na jednotku staženými ze systému SkautIS (veřejné kontakty, veřejné bankovní účty, veřejní funkcionáři, veřejné nemovitosti).

### SPE.03 Zobrazit náborové informace jednotky

Zobrazení webové stránky s náborovými informacemi jednotky staženými ze systému SkautIS (náborové kategorie a poznámky) a s doprovodným textem.

### SPE.04 Zobrazit přehled členů jednotky

Zobrazení webové stránky s přehledem členů jednotky staženým ze systému SkautIS (pouze členům jednotky dostupné informace).

#### Basic Path: Hlavní scénář

Je třeba mít oprávnění.

Uživatel musí být ve SkautISu členem příslušné (nad)jednotky.

## Události a kalendář



Obrázek 7 - Události a kalendář

### UDA.01 Zobrazit kalendář událostí jednotky

Zobrazení kalendáře událostí některé z jednotek (např. kalendáře oddílu).

### UDA.02 Zobrazit událost

Zobrazení detailu události.

### UDA.03 Přidat událost

Přidání události a nastavení základních informací.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn přidat událost.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Přidat událost".
2. Dokud není nová událost vytvořena:  
   2.1 Systém zobrazí uživateli webový formulář pro vytváření událostí.  
   2.2 Uživatel vyplní název, datum, umístění události, vedoucího události, případně zástupce, akční radu, a popis.  
   2.3 Zahrnout (Nastavit oprávnění k události)  
   2.4 Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.  
   2.5 Systém ověří odeslaná data.
3. Systém vytvoří událost a zaznamená ji v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Událost je vytvořena a zaznamenána.

#### Alternate: Neplatná data

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel zadal neplatná data.

##### Alternativní scénář:

##### Alternativní scénář začíná krokem 2.5 hlavního scénáře.

1. Systém informuje uživatele, že zadal neplatná data, a pokud možno i popíše vzniklý problém.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### UDA.04 Upravit událost

Upravení základních informací o události, jako je termín, místo, popis.

#### Basic Path: Hlavní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel je přihlášený.
2. Uživatel je oprávněn upravit danou událost.

##### Hlavní scénář:

1. Případ užití začíná, když uživatel aktivuje tlačítko "Upravit událost" vztažené k nějaké události.
2. Dokud jsou odeslaná data neplatná:  
   2.1 Systém zobrazí uživateli webový formulář pro úpravu události.  
   2.2 Pokud má uživatel příslušná oprávnění, může upravit název události, termín, místo, vedoucího projektu, jeho zástupce, akční radu či popis události.  
   2.3 Zahrnout (Nastavit oprávnění k události)  
   2.4 Uživatel odešle formulář aktivací tlačítka.  
   2.5 Systém ověří odeslaná data.
3. Systém aktualizuje popis akce v databázi.

##### Výstupní podmínky:

1. Daná událost je aktualizovaná.

#### Alternate: Alternativní scénář

##### Vstupní podmínky:

1. Uživatel zadal neplatná data.

##### Alternativní scénář:

##### Alternativní scénář začíná krokem 2.5 hlavního scénáře.

1. Systém informuje uživatele, že zadal neplatná data, a pokud možno i popíše vzniklý problém.

##### Výstupní podmínky:

Žádné.

### UDA.05 Smazat událost

Smazání události ze systému.

### UDA.06 Nastavit oprávnění k události

Nastavení přístupových práv k události.

### UDA.07 Nahrát přílohu k události

Nahrání souborové přílohy k události.

### UDA.08 Smazat přílohu z události

Smazání dříve nahrané souborové přílohy z události.

## Účastníci



Obrázek 8 - Účastníci

# Doménový model



Obrázek 1 Doménový model-

## Podsystém článků



Obrázek 2 Podsystém článků-

### Article

Entita reprezentující článek nebo jinou webovou stránku.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Heading** | Nadpis článku. |
| **Url** | Url identifikátor článku ([-/a-y]). |
| **Content** | HTML či jiný kód reprezentující článek. |
| **DatePublished** | Datum a čas publikování článku. |
| **DateModified** | Datum a čas poslední změny článku. |
| **LastRevisionNumber** | Číslo poslední revize článku (začíná na 1 a inkrementuje se s každou změnou o 1). |

## Podsystém fotogalerie



Obrázek 3 Podsystém fotogalerie-

### Photo

Entita reprezentující fotografii v nějakém fotoalbu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **FilenameFileName** | Název souboru, pod kterým je fotografie přístupná na webovém serveru. |
| **Order** | Číslo určující pořadí fotografie v albu. |
| **Title** | Titulek fotografie. |
| **Extension** | Přípona souboru fotografie. |
| **DateCaptured** | Datum a čas zachycení fotografie. |
| **DateUploaded** | Datum a čas nahrání fotografie na webový server. |
| **DateModified** | Datum poslední modifikace metadat fotografie. |
| **LastRevisionNumber** | Číslo poslední revize metadat fotografie (začíná na 1 a inkrementuje se s každou změnou o 1).. |

### PhotoAlbum

Entita reprezentující fotoalbum jedné nebo více jednotek (při sdílení).

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název fotoalba. |
| **Url** | Url identifikátor fotoalba ([-/a-y]). |
| **DatePublished** | Datum a čas publikování fotoalba. |
| **DateModified** | Datum a čas poslední změny metadat fotoalba (nezahrnuje změny jeho fotografií). |
| **LastRevisionNumber** | Číslo poslední revize metadat fotoalba (začíná na 1 a inkrementuje se s každou změnou o 1). |

## Podsystém jednotek



Obrázek 4 Podsystém jednotek-

### Bank

Entita reprezentující evidovanou banku.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název banky. |
| **Code** | Kód banky. |
| **Note** | Poznámka k bance. |

### BankAccount

Entita reprezentující bankovní účet ZOJ.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název bankovního účtu. |
| **AccountPrefix** | Předčíslí bankovního účtu. |
| **AccountNumber** | Číslo bankovního účtu. |
| **ValidTo** | Datum a čas konce platnosti bankovního účtu. |
| **Note** | Poznámka k bankovnímu účtu. |

### BasicOrganizationalUnit

Třída reprezentující základní organizační jednotku.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **IC** | Identifikační číslo ZOJ. |

### Membership

Entita reprezentující členství osoby v jednotce

### MembershipCategory

Enumerace specifikující výchovnou kategorii členství.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **WolfCub** | Vlče. |
| **Firefly** | Světluška. |
| **BoyScout** | Skaut. |
| **GirlScout** | Skautka. |
| **RoverOrRanger** | Rover nebo Ranger. |
| **Adult** | Dospělý. |
| **Other** | Jiná. |

### MembershipType

Enumerace specifikující typ členství.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Proper** | Řádné. |
| **Hosted** | Hostované. |
| **Honest** | Čestné. |
| **NonMember** | Nečlen. |

### Suite

Entita reprezentující družinu.

### Troop

Entita reprezentující oddíl.

### TroopType

Enumerace specifikující typ oddílu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **AdultsTrunkClub** | Klub kmene dospělých. |
| **RoversAndRangersTrunk** | Kmen roverů a rangers. |
| **JuniorMembersTroop** | Oddíl mladších členů. |

### Unit

Entita reprezentující organizační nebo výchovnou jednotku, jako jsou ZOJ, oddíl či družina.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Název jednotky. |
| **SortName** | Evidenční číslo a název jednotky (složený tvar pro výpis v sznamech a řazení) . |
| **Url** | Url identifikátor jednotky ([-/a-y]). |
| **RegistrationNumber** | Evidenční číslo jednotky. |
| **ShortRegistrationNumber** | Poslední část evidenčního čísla jednotky. |
| **Location** | Místo působení jednotky. |
| **LogoContent** | Logo jednotky v binární podobě. |
| **LogoExtension** | Typ souboru loga jednotky. |
| **Note** | Poznámka k jednotce. |

### UnitAlignment

Třída reprezentující přidělení zaměření jednotky.

### UnitAlignmentType

Enumerace specifikující typy zaměření jednotky.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **WaterScouts** | Vodní skauti. |
| **ExtendedSpiritualEducation** | Rozšířená duchovní výchova. |

### UnitContact

Třída reprezentující kontakt na jednotku.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Publish** | Specifikuje, zda je kontakt veřejný. |
| **Value** | Hodnota kontaktu (např. "+420 123123123"). |
| **Note** | Poznámka ke kontaktu. |

### UnitContactType

Enumerace specifikující typ kontaktu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DataBoxId** | Číslo datové schránky. |
| **EmailPrimary** | Hlavní e-mail. Tento typ může být u jedné jednotky uveden pouze jednou. |
| **EmailOther** | Vedlejší e-mail. |
| **PhonePrimary** | Hlavní telefonní číslo. Tento typ může být u jedné jednotky uveden pouze jednou. |
| **PhoneOther** | Vedlejší telefonní číslo. |
| **Fax** | Číslo faxu. |
| **ICQ** | Číslo ICQ. |
| **Jabber** | Jabber. |
| **IRC** | IRC. |
| **Facebook** | Adresa na Facebooku. |
| **Twitter** | Uživatelské jméno na Twitteru. |
| **Web** | URL webových stránek. |

### UnitType

Enumerace specifikující typ jednotky.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **BasicOrganizationalUnit** | Základní organizační jednotka (ZOJ). |
| **Troop** | Oddíl. |
| **Suite** | Družina. |

### WaterScoutsUnitAlignment

Třída reprezentující zaměření vodních skautů.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ColorMargin** | Okrajová barva vodních skautů v hexadecimálním formátu. |
| **ColorCenter** | Prostřední barva vodních skautů v hexadecimálním formátu. |

## Podsystém náborových informací



Obrázek 5 Podsystém náborových informací-

### Advertising

Třída reprezentující skupinu vlastností jednotky týkající se propagace a náborů.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Note** | Poznámka k náborům. |

### AdvertisingCategory

Entita reprezentující náborovou kategorii jednotky.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **AgeFrom** | Věk od. |
| **AgeTo** | Věk do. |
| **Note** | Poznámka k náborové kategorii. |

### MeetingDate

Entita reprezentující pravidelnou náborovou schůzku, na kterou mohou přijít nováčci.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **WeekDay** | Den v týdnu. |
| **TimeFrom** | Čas začátku. |
| **TimeTo** | Čas konce. |
| **Periodicity** | Periodicita schůzky. |

## Podsystém nemovitostí



Obrázek 6 Podsystém nemovitostí-

### Address

Třída reprezentující poštovní adresu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **FirstLine** | První řádek adresy. |
| **Street** | Ulice a číslo. |
| **City** | Město. |
| **Postcode** | PSČ. |
| **Country** | Země. |

### Realty

Entita reprezentující evidovanou nemovitost jednotky.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název nemovitosti. |
| **Description** | Popis nemovitosti. |
| **GpsLatitude** | Zeměpisná šířka nemovitosti. |
| **GpsLongitude** | Zeměpisná délka nemovitosti. |

### RealtyType

Enumerace specifikující typ nemovitosti.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **club** | Klubovna. |
| **campsite** | Tábořiště. |
| **base** | Základna. |

## Podsystém oprávnění



Obrázek 7 Podsystém oprávnění-

### AnnouncementPermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce s připojeným oznámením.

### AnnouncementPermissionAction

Enumerace specifikující jaké akce lze provést na oznámení.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ReadAnnouncement** |  |
| **EditAnnouncement** |  |

### ArticlePermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce s připojeným článkem.

### ArticlePermissionAction

Enumerace specifikující jaké akce lze provést na článku.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ReadArticle** |  |
| **EditArticle** |  |

### AttachmentPermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce s připojenou přílohou.

### AttachmentPermissionAction

Enumerace specifikující jaké akce lze provést na příloze.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ReadFile** |  |
| **EditFile** |  |

### EventPermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce s připojenou událostí.

### EventPermissionAction

Enumerace specifikující jaké akce lze provést na události.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ReadEvent** |  |
| **EditEventInfo** |  |
| **EditEventBoard** |  |
| **EditEventChiefs** |  |

### GlobalPermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké globální akce.

### GlobalPermissionAction

Enumerace specifikující globální akce.

### Permission

Abstraktní třída pro třídy reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** |  |
| **PermittedToEverybody** |  |

### PermissionAction

Enumerace specifikující typ oprávnění.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Unit** | Jednotka. |
| **Event** | Událost. |
| **Article** | Článek. |
| **PhotoAlbum** | Fotoalbum. |
| **Global** | Globální. |

### PersonGroupPermission

Třída reprezentující přiřazení oprávnění nějaké skupině osob.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **IsHierarchical** | Specifikuje, zda se přiřazení oprávnění vztahuje i na všechny dceřinné objekty připojeného objektu (např. na podjednotky připojené jednotky). |

### PhotoAlbumPermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce s připojeným fotoalbem.

### PhotoAlbumPermissionAction

Enumerace specifikující jaké akce lze provést na fotoalbu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **EditPhotoAlbum** |  |
| **EditPhotos** |  |
| **ReadPhotos** |  |

### UnitPermission

Třída reprezentující oprávnění k provedení nějaké akce s připojenou jednotkou.

### UnitPermissionAction

Enumerace specifikující jaké akce lze provést na jednotce.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ReadEvents** |  |
| **EditEvents** |  |
| **ReadMembers** |  |
| **ReadArticles** |  |
| **EditArticles** |  |

## Podsystém osob a funkcí



Obrázek 8 Podsystém osob a funkcí-

### Function

Entita reprezentující přiřazení funkce osobě v jednotce.

### FunctionType

Třída reprezentující typ funkce.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název funkce. |
| **IsAssistant** | Specifikuje, zda se jedná o funkci zástupce. |
| **IsStatutory** | Specifikuje, zda se jedná o funkci jednatele. |
| **Note** | Poznámka |

### Person

Entita reprezentující osobu evidovanou v systému, např. člena ZOJ, rodiče či nějakého externistu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Celé jméno osoby. |
| **LastName** | Příjmení osoby. |
| **FirstName** | Křestní jméno osoby. |
| **NickName** | Přezdívka osoby. |
| **DegreeInFrontOf** | Titul před jménem osoby. |
| **DegreeBehind** | Titul za jménem osoby. |
| **BirthDay** | Datum narození osoby. |
| **YearFrom** | Rok vstupu osoby do Junáka (nepovinné). |
| **PhotoContent** | Fotografie osoby v binární podobě. |
| **PhotoExtension** | Typ souboru fotografie osoby. |
| **Note** | Poznámka k osobě. |

### PersonContact

Třída reprezentující kontakt na osobu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Value** | Hodnota kontaktu (např. "+420 123456789"). |
| **Note** | Poznámka ke kontaktu. |

### PersonContactType

Enumerace specifikující typ kontaktu na osobu.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **BankAccount** | Číslo bankovního účtu. |
| **EmailPrimary** | Hlavní e-mail. |
| **EmailOther** | Vedlejší e-mail. |
| **EmailMother** | E-mail matky. |
| **EmailFather** | E-mail otce. |
| **EmailOverSMS** | E-mail přes SMS. |
| **PhoneOtherMobile** | Jiný mobil. |
| **PhoneOther** | Jiný telefon. |
| **PhonePrimary** | Hlavní telefon. |
| **PhoneWork** | Pracovní telefon. |
| **PhoneMother** | Telefon matky. |
| **PhoneFather** | Telefon otce. |
| **Fax** | Číslo faxu. |
| **ICQ** | Číslo na ICQ. |
| **Skype** | Uživatelské jméno na Skype. |
| **LiveMessenger** | Uživatelské jméno na Windows Live Messenger. |
| **Jabber** | Uživatelské jméno na Jabber. |
| **IRC** | Uživatelské jméno na IRC. |
| **Twitter** | Uživatelské jméno na Twitter. |
| **Facebook** | URL stránky na Facebooku. |
| **Web** | URL webových stránek. |
| **Other** | Jiný. |

### Qualification

Entita reprezentující kvalifikaci osoby.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ValidFrom** | Počátek platnosti kvalifikace. |
| **ValidTo** | Konec platnosti kvalifikace. |
| **IsAuthorized** | Specifikuje, zda je kvalifikace schválena oprávněnou osobou. |
| **IsConfirmed** | Specifikuje, zda je kvalifikace potvrzena oprávněnou osobou. |
| **LetterNumber** | Číslo dekretu. |
| **Note** | Poznámka ke kvalifikaci. |

### QualificationType

Třída reprezentující typ kvalifikace.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název typu kvalifikace. |
| **Note** | Poznámka k typu kvalifikace. |

### Sex

Enumerace specifikující pohlaví osoby.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Male** | Muž. |
| **Female** | Žena. |

## Podsystém oznámení



Obrázek 9 Podsystém oznámení-

### Announcement

Entita reprezentující oznámení na webových stránkách jednotky.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Heading** | Hlavní nadpis oznámení. |
| **Text** | Text oznámení. |
| **DatePublished** | Datum a čas publikování oznámení. |
| **DateModified** | Datum a čas poslední změny oznámení. |
| **LastRevisionNumber** | Číslo poslední revize oznámení (začíná na 1 a inkrementuje se s každou změnou o 1). |

## Podsystém skupin osob



Obrázek 10 Podsystém skupin osob-

### CustomPersonGroup

Entita reprezentující vlastní skupinu osob. Členové této skupiny osob jsou nastaveni ručně.

### EventPersonGroup

Entita reprezentující skupinu osob - pozvaných či jiných souvisejících osob s přiřazenou událostí.

### EventPersonSubgroup

Enumerace specifikující podskupiny osob souvisejících s nějakou událostí.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **All** | Všechny související osoby s událostí. |
| **InvitedPersons** | Pozvané osoby. |
| **ActionBoard** | Akční rada. |
| **Chiefs** | Vedoucí akce a jeho zástupci. |

### PersonGroup

Abstraktní třída pro třídy reprezentující skupiny osob.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název skupiny osob. |

### PersonGroupType

Enumerace specifikující typ skupiny osob.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Unit** | Jednotková. |
| **Event** | Událostní. |
| **Custom** | Vlastní. |

### UnitPersonGroup

Entita reprezentující skupinu osob - členů či jiných souvisejících osob s přiřazenou jednotkou.

### UnitPersonSubgroup

Enumerace specifikující podskupiny osob souvisejících s nějakou jednotkou.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **All** | Všechny související osoby s jednotkou. |
| **Members** | Všichni aktuální členové jednotky. |
| **AllMembers** | Všichni aktuální členové jednotky a podjednotek. |
| **Guardians** | Všichni zákonní zástupci aktuálních členů jednotky. |
| **AllGuardians** | Všichni zákonní zástupci aktuálních členů jednotky a podjednotek. |
| **Board** | Všichni členové rady jednotky. |
| **Officers** | Všichni činovníci jednotky. |
| **AllOfficers** | Všichni činovníci jednotky a podjednotek. |
| **Leaders** | Vedoucí jednotky a jeho zástupci. |

## Podsystém příloh



Obrázek 11 Podsystém příloh-

### AttachmentOwner

Abstraktní třída pro objekty, které mohou vlastnit přílohy.

## Podsystém událostí



Obrázek 12 Podsystém událostí-

### CustomLocation

Vlastní umístění, popsané neformálně či adresou.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Address** | Adresa nebo neformální popis umístění. |

### EventCategory

Třída reprezentující kategorii událostí. Její objekty jsou např. "výpravy", "schůzky" apod.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název kategorie událostí. |
| **Url** | Url identifikátor kategorie událostí ([-/a-y]). |

### EventInvitationObligationType

Enumerace specifikující povinnost osoby či skupiny osob k účasti na události.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Obligatory** |  |
| **Recommended** |  |
| **Optional** |  |

### EventPersonInvitation

Třída reprezentující pozvánku osoby na událost.

### EventRecurrence

Třída obsahující soubor vlastností pro nastavení rekurence události.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **ByDay** | Viz specifikace vCalendar. |
| **ByMonth** | Viz specifikace vCalendar. |
| **ByMonthDay** | Viz specifikace vCalendar. |
| **ByYearDay** | Viz specifikace vCalendar. |
| **ByWeekNo** | Viz specifikace vCalendar. |
| **Dates** | Viz specifikace vCalendar. |
| **ExceptionDates** | Viz specifikace vCalendar. |
| **Frequency** | Viz specifikace vCalendar. |
| **Interval** | Viz specifikace vCalendar. |
| **Count** | Viz specifikace vCalendar. |
| **Until** | Viz specifikace vCalendar. |

### EventUnitPersonGroupInvitation

Třída reprezentující pozvánku skupiny osob na událost.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **PropagateToParentUnit** | Určuje, zda bude pozvánka zobrazena i v kalendáři rodičovské jednotky. Toto nastavení neovlivní nastavená oprávnění. |

### Location

Abstraktní třída reprezentující nějaké umístění, ve kterém může probíhat událost.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **DisplayName** | Zobrazovaný název umístění. |
| **GpsLatitude** | Zeměpisná šířka umístění. |
| **GpsLongitude** | Zeměpisná délka umístění. |

### LocationType

Enumerace specifikující typ umístění.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **Realty** |  |
| **Custom** |  |

### RealtyLocation

Umístění provázané s evidovanou nemovitostí některé z jednotek. Automaticky tak přejímá jeho adresu a GPS souřadnice.

## Podsystém uživatelských účtů



Obrázek 13 Podsystém uživatelských účtů-

### User

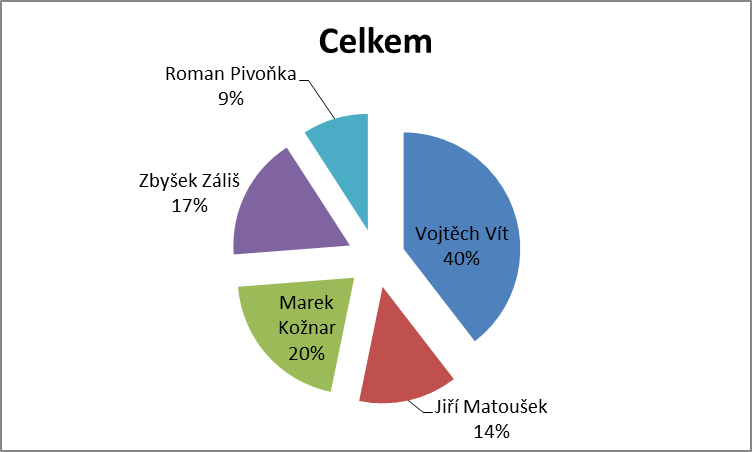
Entita reprezentující uživatelský účet nějaké evidované osoby.

#### Atributy

|  |  |
| --- | --- |
| **Atributy** | **Poznámky** |
| **UserName** | Uživatelské jméno. |

# Projektový deník

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Jméno** | **Popis** | **Počet hodin** |
| **28.9.2010** | Zbyšek Záliš | Shrnutí informací do emailu a následné zaslání | 1,0 |
| **28.9.2010** | Vojtěch Vít | Sepisování základu vize, příprava projektového zázemí. | 2,0 |
| **30.9.2010** | Vojtěch Vít | Příprava projektového zázemí, sepsání úkolů a rozeslání mailem. | 1,0 |
| **2.10.2010** | Vojtěch Vít | Tvorba analytických tříd | 1,0 |
| **4.10.2010** | Vojtěch Vít | Příprava dokumentů na evidenci práce, přerozdělení bodů, příprava projektového zázemí | 2,0 |
| **6.10.2010** | Vojtěch Vít | Psaní dokumentu vize. | 4,0 |
| **11.10.2010** | Marek Kožnar | Schůzka týmu - modelování business procesů. | 2,0 |
| **11.10.2010** | Zbyšek Záliš | Schůzka týmu - modelování business procesů. | 2,0 |
| **11.10.2010** | Vojtěch Vít | Schůzka týmu - modelování business procesů. | 2,0 |
| **11.10.2010** | Roman Pivoňka | Schůzka týmu - modelování business procesů. | 2,0 |
| **11.10.2010** | Jiří Matoušek | Schůzka týmu - modelování business procesů. | 2,0 |
| **11.10.2010** | Marek Kožnar | Tvorba případu užití a scénářů - Skupiny osob, Update případu užití a scénářů - Wiki | 1,5 |
| **11.10.2010** | Vojtěch Vít | Dvě schůzky týmu, kde se modelovaly business procesy, vlastní práce ve vlaku.. | 4,0 |
| **13.10.2010** | Vojtěch Vít | Dodělání diagramů aktivit. | 2,0 |
| **14.10.2010** | Marek Kožnar | Zápisu schůze týmu do GoogleDocs | 1,0 |
| **17.10.2010** | Marek Kožnar | Tvorba případu užití - Wiki | 1,0 |
| **17.10.2010** | Vojtěch Vít | Psaní projektového slovníku. | 2,0 |
| **18.10.2010** | Marek Kožnar | Schůzka týmu - zjišťování specifikace požadavků. | 2,0 |
| **18.10.2010** | Jiří Matoušek | Modelovani pripadu uziti | 3,0 |
| **18.10.2010** | Vojtěch Vít | Dvě schůzky týmu, kde se modelovaly případy užití a zjišťovala se specifikace požadavků. | 4,0 |
| **18.10.2010** | Zbyšek Záliš | Dvě schůzky týmu (ráno a odpoledne) | 4,0 |
| **18.10.2010** | Jiří Matoušek | Dvě schůzky týmu (ráno a odpoledne) | 4,0 |
| **18.10.2010** | Roman Pivoňka | Dvě schůzky týmu (ráno a odpoledne) | 4,0 |
| **19.10.2010** | Vojtěch Vít | Kompletování diagramů, jejich oprava a slučování. | 3,0 |
| **21.10.2010** | Marek Kožnar | Tvorba modelu požadavků | 1,0 |
| **21.10.2010** | Marek Kožnar | Zápisu schůze týmu do GoogleDocs | 1,0 |
| **21.10.2010** | Vojtěch Vít | Kompletování diagramů, jejich oprava a slučování 2. | 2,0 |
| **25.10.2010** | Marek Kožnar | Tvorba manuálu na nastavení SVN | 1,0 |
| **25.10.2010** | Vojtěch Vít | Schůzka týmu | 2,0 |
| **25.10.2010** | Zbyšek Záliš | Schůzka týmu | 2,0 |
| **25.10.2010** | Jiří Matoušek | Schůzka týmu | 2,0 |
| **25.10.2010** | Roman Pivoňka | Schůzka týmu | 2,0 |
| **25.10.2010** | Marek Kožnar | Schůzka týmu | 2,0 |
| **26.10.2010** | Marek Kožnar | Update modelu požadavků | 2,0 |
| **27.10.2010** | Marek Kožnar | Update modelu požadavků | 2,0 |
| **27.10.2010** | Zbyšek Záliš | Update modelu požadavků | 1,5 |
| **1.11.2010** | Zbyšek Záliš | Schůzka týmu | 2,0 |
| **1.11.2010** | Marek Kožnar | Schůzka týmu | 2,0 |
| **1.11.2010** | Vojtěch Vít | Schůzka týmu | 1,5 |
| **1.11.2010** | Jiří Matoušek | Schůzka týmu | 2,0 |
| **1.11.2010** | Roman Pivoňka | Schůzka týmu | 2,0 |
| **2.11.2010** | Vojtěch Vít | Schůzka s vedoucím projektu SkautIS | 2,0 |
| **4.11.2010** | Vojtěch Vít | Modelování doménového modelu (ráno) | 3,0 |
| **5.11.2010** | Zbyšek Záliš | Úprava Modelu případu užití | 3,0 |
| **5.11.2010** | Vojtěch Vít | Modelování doménového modelu | 3,0 |
| **6.11.2010** | Marek Kožnar | Práce na modelu požadavků a vizi | 3,0 |
| **7.11.2010** | Vojtěch Vít | Modelování doménového modelu | 3,0 |
| **8.11.2010** | Jiří Matoušek | Schůzka týmu | 2,0 |
| **8.11.2010** | Vojtěch Vít | Schůzka týmu | 1,5 |
| **8.11.2010** | Roman Pivoňka | Schůzka týmu | 2,0 |
| **8.11.2010** | Marek Kožnar | Schůzka týmu | 2,0 |
| **8.11.2010** | Zbyšek Záliš | Schůzka týmu | 2,0 |
| **8.11.2010** | Marek Kožnar | Update modelu požadavků a vize dle doménového modelu | 2,0 |
| **8.11.2010** | Vojtěch Vít | Modelování ukázkového případu užití a související agenda | 3,0 |
| **9.11.2010** | Marek Kožnar | Update modelu požadavků a vize dle doménového modelu | 1,5 |
| **10.11.2010** | Vojtěch Vít | Update modelu případu užití, dokončovací práce | 4,0 |
| **10.11.2010** | Zbyšek Záliš | Update modelu případu užití, dokončovací práce | 5,0 |
| **10.11.2010** | Jiří Matoušek | Update modelu případu užití a psani scenaru | 3,0 |
| **Počet:** | **58** | **Součet:** | **131,5** |



# Přerozdělení bodů

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **4. týden** | | **7. týden** | |
| **Jméno** | **4. - Body** | **4. - Důvod přerozdělení** | **7. - Body** | **7. - Důvod přerozdělení** |
| **Marek Kožnar** | -1 | Pomáhal tvořit analýzu. | 2 | Aktivně tvořil analýzu. |
| **Jiří Matoušek** | -2 | Jen málo odvedené práce. | -2 | Jen málo odvedené práce. |
| **Roman Pivoňka** | -2 | Jen málo odvedené práce. | -3 | Jen málo odvedené práce. |
| **Vojtěch Vít** | 4 | Aktivně tvořil analýzu, guidance ostatních. | 3 | Aktivně tvořil analýzu, guidance ostatních. |
| **Zbyšek Záliš** | 1 | Pomáhal s organizací týmu i s analýzou. | 0 | Pomáhal tvořit analýzu. |