

Bankovní aplikace Superbank

Obsah

Členové týmu.....	1
Zadání	1
Usecase diagram	2
Slovní popis.....	2
Nová platba	2
Ověření zůstatku a platby.....	2
Zobrazení produktů	2
Volba produktu.....	2
Zobrazení historie.....	2
Zobrazení informací.....	2
Zobrazení údajů a informací.....	2
Class diagram.....	3
Struktura souborů	4
Návrh UI.....	5
Testovací případy	5
Případ č.1.....	5
Případ č.2.....	5
Případ č.3.....	6
Případ č.4.....	6
Případ č.5.....	6
Konvence	6

Členové týmu

Jaroslava Ludrinská

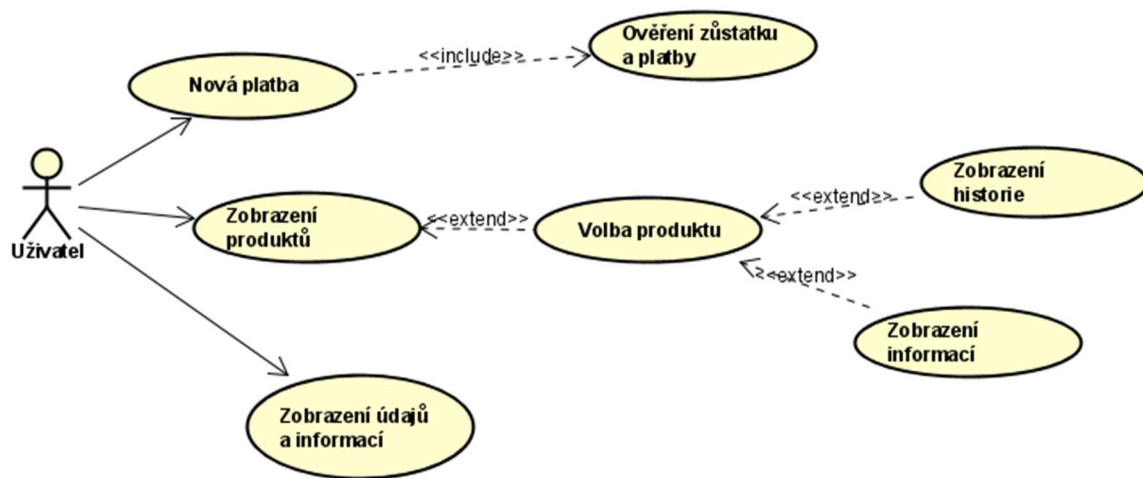
Matyáš Vondra

Patrik Novák

Zadání

Analýza návrhu mobilní bankovní aplikace, která bude sloužit pro zobrazování zůstatku na jednotlivých účtech uživatele, dále pro provádění plateb a poskytování informací o jednotlivých produktech a bance.

Usecase diagram



Slovní popis

Nová platba

- Na kartě Nová platba může uživatel zadat platbu
- Z dropdown menu vybere produkt, ze kterého chce platbu provést
- Do druhého pole zadá číslo účtu příjemce a do třetího částku

Ověření zůstatku a platby

- Po stisknutí tlačítka Potvrdit platbu na kartě Nová platba proběhne ověření, zda na zvoleném produktu jsou dostatečné prostředky
 - V případě, že ne, vyskočí alert, že platba nemůže proběhnout
 - V případě, že ano, vyskočí potvrzovací alert o schválení, případně zrušení platby

Zobrazení produktů

- Na kartě Zobrazení produktů může uživatel vidět svoje produkty a jejich zůstatky

Volba produktu

- Na kartě Zobrazení produktů může uživatel kliknout na konkrétní produkt a zobrazit tak jeho podrobnosti

Zobrazení historie

- První kartou po volbě produktu je Zobrazení historie
- Na té uživatel může vidět aktuální zůstatek a jaké platby provedl v historii včetně částek

Zobrazení informací

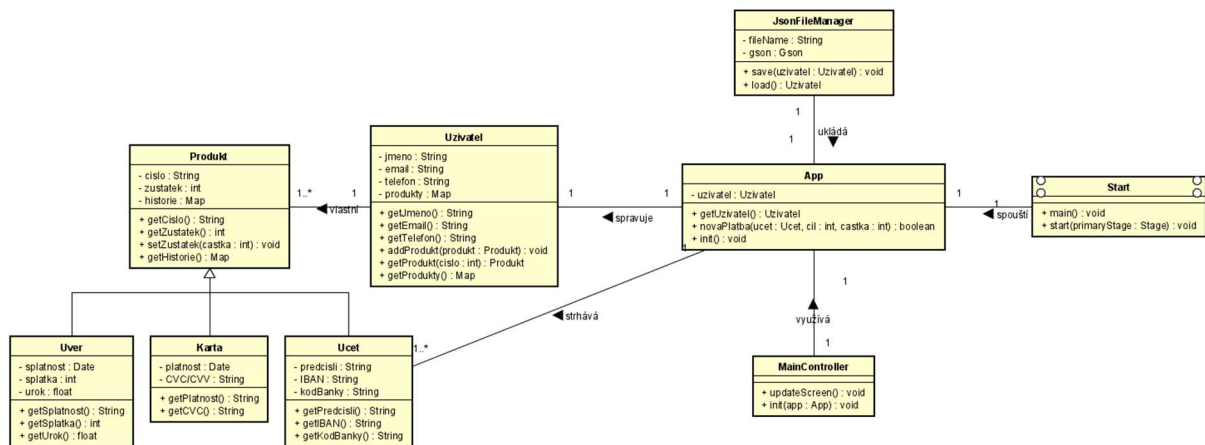
- Druhou kartou po volbě produktu je Zobrazení informací
- Na té uživatel může vidět podrobnosti o svém produktu
 - Majitel
 - Číslo
 - Další informace specifické pro druh produktu

Zobrazení údajů a informací

- Na této kartě může uživatel vidět své osobní údaje a kontaktní informace pobočky banky

- Osobní údaje
 - Jméno
 - Email
 - Telefonní číslo
- Kontaktní informace pobočky
 - Adresa
 - Telefonní číslo

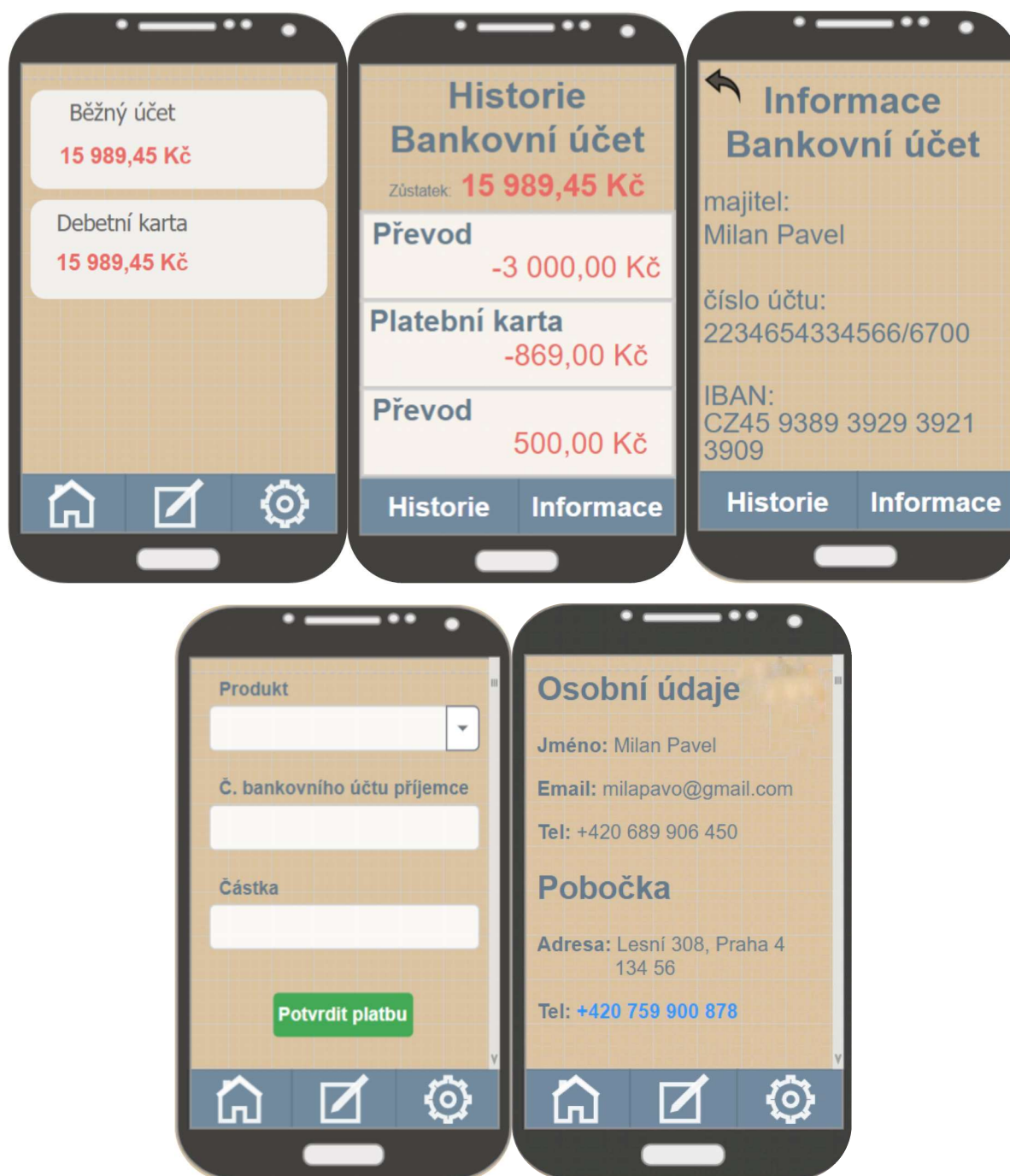
Class diagram



Struktura souborů

```
{
  "jmeno": ,
  "prijmeni": ,
  "email": ,
  "telefon" : ,
  "produkty": {
    "Ucet": {
      "cislo": ,
      "predcisli": ,
      "kodBanky": ,
      "zustatek": ,
      "historie": [
        {
          "prevod": -500,
          "splatka": -300
        }
      ]
    }
  }
}
```

Návrh UI



Testovací případy

Případ č.1

1. Z úvodního panelu (Zobrazení produktů) se přepnu na kartu Zobrazení údajů a informací
2. Přepnu se zpět

Případ č.2

1. Na kartě Zobrazení produktů zvolím produkt
2. Na kartě Zobrazení historie vidím minulé platby

3. Vráťím se zpět

Případ č.3

1. Na kartě Zobrazení produktů zvolím produkt
2. Na kartě Zobrazení informací vidím informace o produktu
3. Vráťím se zpět

Případ č.4

1. Z úvodního panelu se přepnu na kartu Nová platba
2. Vyplním všechny údaje
3. Klepnu na tlačítko Potvrdit platbu
4. Při ověřování platbu zruším

Případ č.5

1. Z úvodního panelu se přepnu na kartu Nová platba
2. Vyplním všechny údaje
3. Klepnu na tlačítko Potvrdit platbu
4. Při ověřování platbu potvrdím

Konvence

Pro implementaci byl zvolen anglický jazyk v klasických konvencích objektového programování.