**Bankovní aplikace Superbank**

Obsah

[Členové týmu 1](#_Toc58762960)

[Zadání 1](#_Toc58762961)

[Usecase diagram 2](#_Toc58762962)

[Slovní popis 2](#_Toc58762963)

[Nová platba 2](#_Toc58762964)

[Ověření zůstatku a platby 2](#_Toc58762965)

[Zobrazení produktů 2](#_Toc58762966)

[Volba produktu 2](#_Toc58762967)

[Zobrazení historie 2](#_Toc58762968)

[Zobrazení informací 2](#_Toc58762969)

[Zobrazení údajů a informací 2](#_Toc58762970)

[Class diagram 3](#_Toc58762971)

[Struktura souborů 4](#_Toc58762972)

[Návrh UI 5](#_Toc58762973)

[Testovací případy 5](#_Toc58762974)

[Případ č.1 5](#_Toc58762975)

[Případ č.2 5](#_Toc58762976)

[Případ č.3 6](#_Toc58762977)

[Případ č.4 6](#_Toc58762978)

[Případ č.5 6](#_Toc58762979)

[Konvence 6](#_Toc58762980)

# Členové týmu

Jaroslava Ludrinská

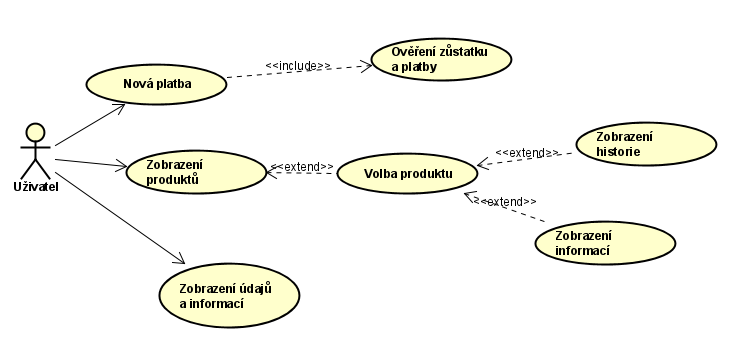
Matyáš Vondra

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

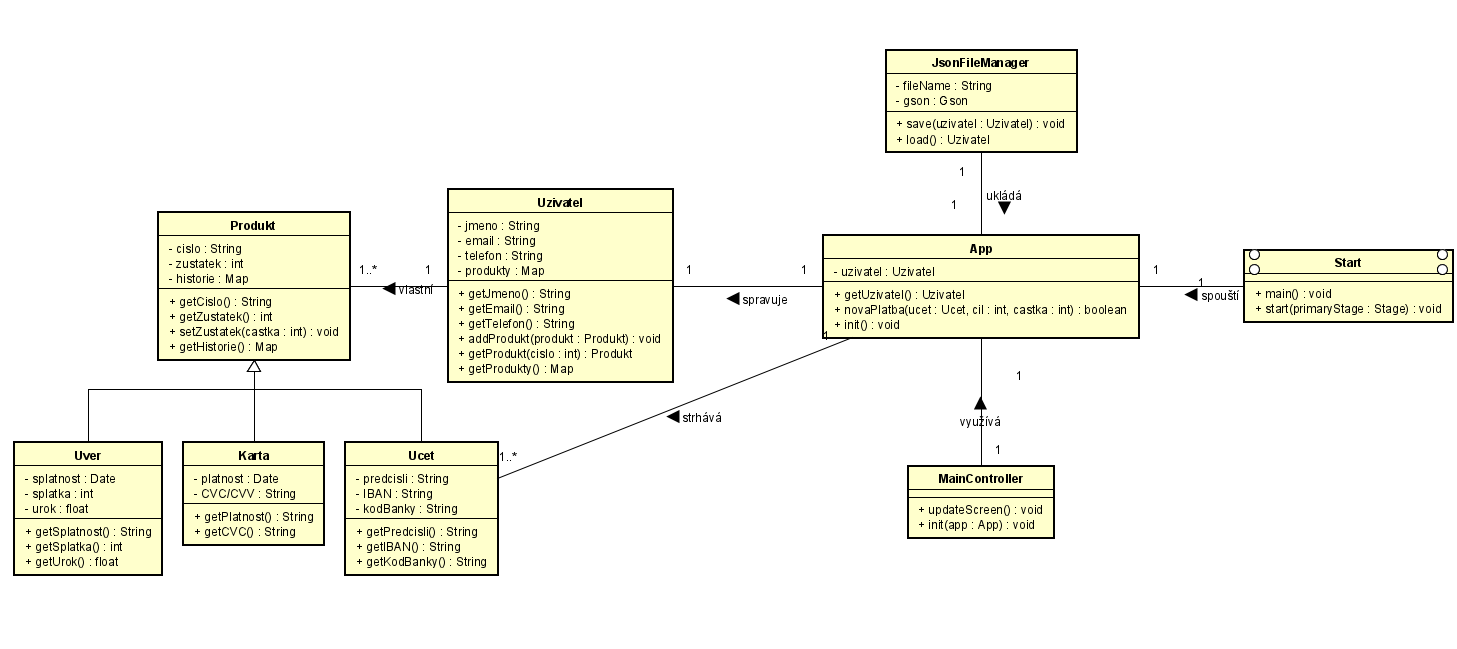
### Zobrazení informací

* 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



# Návrh UI

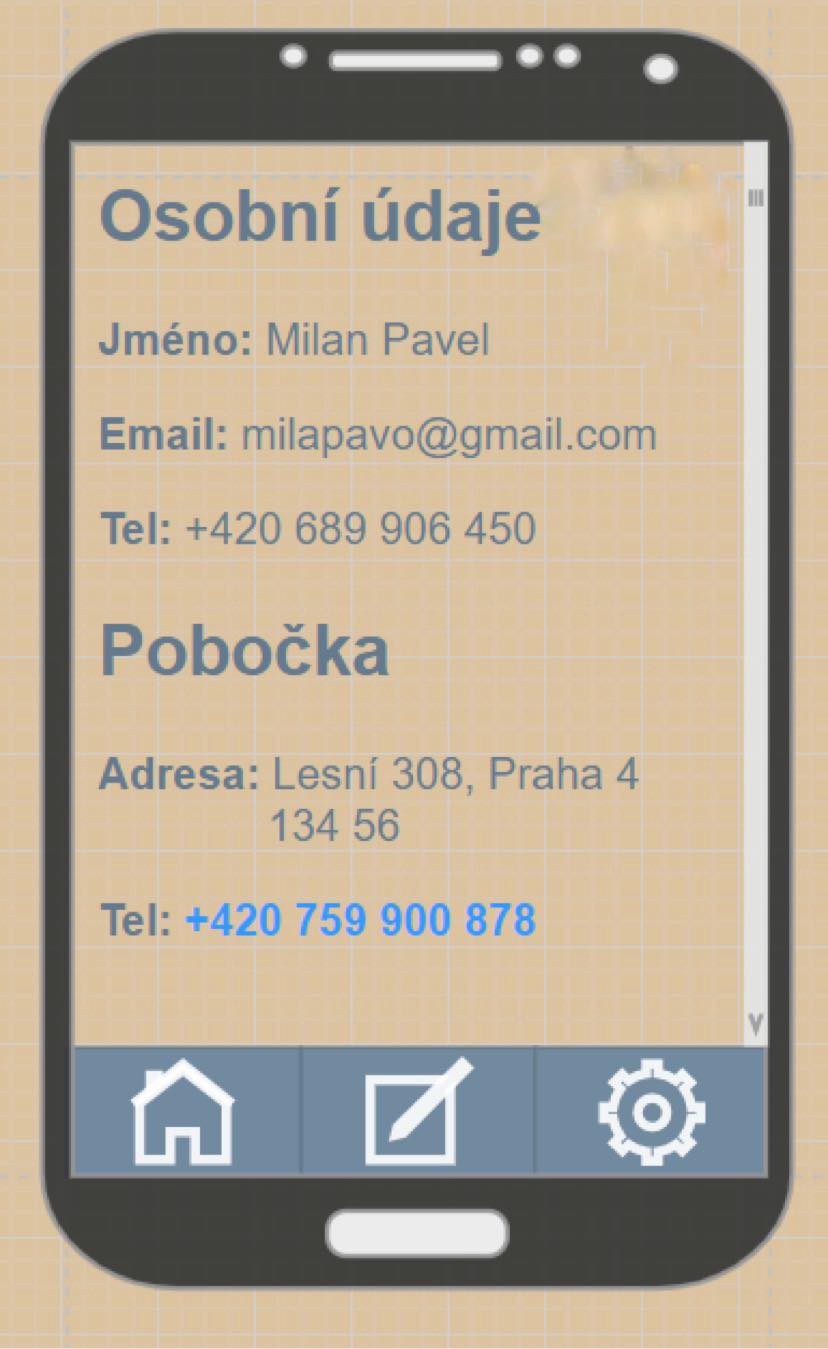
A picture containing text, sign

Description automatically generatedGraphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generatedA picture containing text, electronics

Description automatically generated

Graphical user interface, application

Description automatically generated

# 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. Vrátím se zpět

## Případ č.3

1. Na kartě Zobrazení produktů zvolím produkt
2. Na kartě Zobrazení informací vidím informace o produktu
3. Vrátím 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.