

6: Služební jízdy

Správce královského majetku (SKM) byl uplacen nepřitelem a pod záminkou úspory nákladů chce zbytečnou administrativou ochromit bojeschopnost Evropského království (EK). Požádal Vás proto o návrh ER diagramu, který bude základem informačního systému pro sledování služebních jízd královských rytířů (IS LIAR). I přes nesoulad tohoto požadavku s etickým kodexem (princip veřejného zájmu) mu vyhovte. Každý rytíř má kromě svých (křestních a biřmovacích) jmen, šlechtického titulu a přídomku ještě zcela unikátní přezdívkou. IS LIAR bude o rytířích dále evidovat rok jejich narození, u zemřelých rytířů datum a příčinu jejich úmrtí (kompenzace za úmrtí při služební jízdě je uznatelným nákladem), rytířský řád, aktuálně nadřízeného rytíře (nejvýše postaveným rytířem je sám král) a všechny jejich služební jízdy a s nimi související vyúčtování. Nepostradatelným dopravním prostředkem při služebních jízdách rytířů jsou koně. V IS LIAR proto bude uvedeno, jaké koně má rytíř povoleno použít pro konkrétní služební jízdu, přičemž rytíř může použít pouze své vlastní koně, kteří navíc musí procházet pravidelnými kontrolami u specializovaného královského ranhojiče. Ten do IS LIAR zadává datum poslední prohlídky, denní náhradu za použití koně i úřední cenu koně pro případ, že kůň při služební jízdě zahyne (rytíř pak může uplatnit úřední cenu jako náklad služební jízdy). V takovém případě je nutné v IS LIAR uvést datum úmrtí i příčinu smrti koně. Pro identifikaci koní lze využít mezinárodně platné HIN (Horse Identification Number) a kromě něj bude možné v IS LIAR najít i jejich jméno, rok narození a plemeno. Služební jízdy povoluje rytířům jejich nadřízený na základě jízdního příkazu (král sám sobě). Služební jízdě přiřadí IS LIAR unikátní číslo jízdy při vytvoření jízdního příkazu a zaznamená plánovaný začátek a konec jízdy, typ jízdy (např. válečné tažení, diplomatická mise či účast na turnaji), slovní popis účelu jízdy, v případě, že spolu cestuje více rytířů, i spolujízdy (každý rytíř však má samostatný jízdní příkaz), a po povolení jízdy datum povolení a kdo jízdu povolil. Kratší jízdy rytíři vyúčtovávají po jejich skončení, u delších jízd (válečné tažení může trvat i několik let) lze předkládat k proplacení částečná vyúčtování. V IS LIAR bude uvedeno, o kolikáté vyúčtování v rámci dané služební jízdy se jedná, k jakému období (od-do) se vztahuje, datum vyúčtování, slovní komentář, všechny náklady, které rytíř požaduje proplatit, a kdo (nadřízený rytíř) a kdy vyúčtování schválil. Kromě typu nákladu (např. denní náhrada za použití koně, paušální denní náhrada pro rytíře, mimořádné výdaje nebo kompenzace při úmrtí koně či rytíře) musí být jasné, kdy náklad vznikl, částka, popis a u nákladů souvisejících s koňmi, o kterého koně se jednalo. Pokud schvalující rytíř některý náklad neuzná, uvede důvod neuznání.

```
classDiagram
    class KrálovskýRanhojič {
        PK číslo ranhojiče
        jméno
    }
    class Rytíř {
        PK přezdívka
        křestní jméno
        biřmovací jméno
        šlechtický titul
        přídomek
        rok narození
        datum smrti
        příčina úmrtí
        rytířský řád
    }
    class Kůň {
        PK Horse Identification
        jméno
        rok narození
        plemeno
        datum poslední pro
        denní náhrada za p
        úřední cena koně
        datum úmrtí
        příčina smrti koně
    }
    class JízdníPříkaz["<<weak>> Jízdní příkaz"] {
        D číslo příkazu
        datum povolení
    }
    class SlužebníJízda {
        PK číslo jízdy
        plánovaný začátek
        plánovaný konec
    }
    class Vyúčtování {
        PK číslo vyúčtování
        kolikáté
        období od
        období do
    }

    KrálovskýRanhojič "1..*" -- "0..*" Kůň : prohlíží
    Rytíř "1" -- "1..*" Kůň : vlastní
    Rytíř "1" -- "0..*" Kůň : schválil
    Rytíř "1" -- "0..1" JízdníPříkaz : nazřízený
    JízdníPříkaz "0..*" -- "0..*" Rytíř : povoluje
    JízdníPříkaz "1" -- "0..*" SlužebníJízda
    Rytíř "1" -- "0..*" SlužebníJízda : se účastní
    SlužebníJízda "1" -- "0..*" Vyúčtování : vyúčtování
```

