

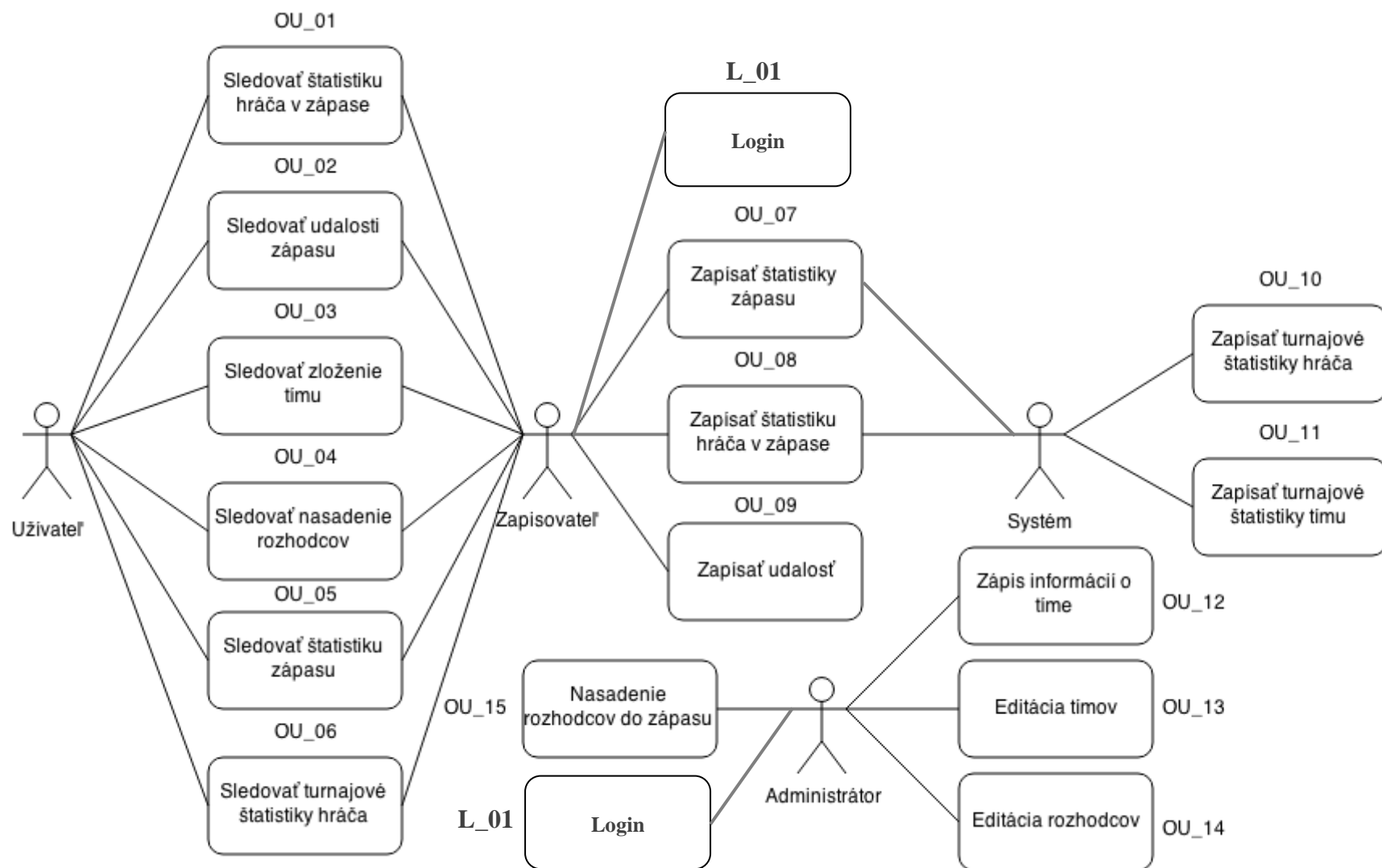
VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ  
Fakulta informačních technologií

ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ  
2014/2015

Projekt č. 3 – Model informačního systému

**Zadání č.12 – Mistrovství světa v ledním hokeji**

## Model prípadov užitia :



## Detaily prípadov užitia :

<b>Identifikátor</b>	OU_08		
<b>Názov</b>	Zápis štatistik hráča v zápase		
<b>Popis</b>	Zapisovateľ zapíše zápasové štatistiky hráča do systému		
<b>Priorita</b>	2	<b>Frekvencia</b>	Niekoľko krát za týždeň
<b>Vstupné podmienky</b>	Hráč sa musí zúčastniť daného zápasu. Zapisovateľ musí byť prihlásený.		
<b>Výstupné podmienky</b>	Štatistiky musia byť zadané korektne do systému.		
<b>Užívatelia</b>	Zapisovateľ		
<b>Základná postupnosť</b>	<b>Krok</b>	<b>Činnosť</b>	
	1	Prípad užitia začína voľbou vybrať hráča.	
	2	Systém kontroluje, či sa daný hráč zúčastnil zápasu	
	3	Ak sa hráč nezúčastnil daného zápasu:	
	3.1	Systém vypíše oznámenie že sa štatistiky nedajú zapísať	
	3.2	Systém sa vráti na krok 1.	
	4	Ak sa hráč zúčastnil daného zápasu:	
	4.1	Zapisovateľ zapíše štatistiky hráča do systému.	
	4.2	Prípad užitia končí, systém si uloží správu o korektnom uložení dát	
<b>Alternatívna postupnosť</b>	<b>Krok</b>		
	1 až 4.1	Zapisovateľ sa kedykoľvek môže vrátiť na krok 1. Avšak dáta ktoré doposiaľ zapísal budú stratené	

Identifikátor	OU_11		
Názov	Automatický výpočet turnajových štatistík hráča		
Popis	Systém vypočíta štatistiky hráča počas celého turnaja.		
Priorita	2	Frekvencia	Niekoľko krát za týždeň
Vstupné podmienky	Zapisovateľ zadal korektne všetky štatistiky hráča za zápas. Popisuje to prípad užívania s ID OU_08		
Výstupné podmienky	Nenastane žiadna chyba vo výpočte štatistík		
Užívatelia	Systém		
Základná postupnosť	Krok	Činnosť	
	1	Prípad užívania začína ak sa v systéme nachádza správa o korektnom uložení štatistík hráča v zápase. Prípad užívania OU_08 bol vykonaný správne	
	2	Systém vyhľadá hráča s rovnakým ID ako v prípade OU_08 v tabuľke zloženie tímu.	
	3	Systém si uloží doterajšie turnajové štatistiky hráča.	
	4	Systém prepočíta turnajové štatistiky hráča, aj s novými dátami	
	5	Nové štatistiky sú uložené do tabuľky zloženie tímu	
	6	Prípad užívania končí.	
Poznámky	Pri chybe systému môže štatistiky doplniť administrátor. Postupuje podľa rovnakých krokov ako systém.		

Identifikátor	OU_15		
Názov	Nasadenie rozhodcov do zápasu		
Popis	Administrátor zapíše do štatistík zápasu rozhodcov, ktorý budú zápas rozhodovať. Tieto štatistiky sa zapisujú ešte pred začiatkom zápasu.		
Priorita	1	Frekvencia	Raz za rok
Vstupné podmienky	Rozhodca nerozhoduje 2 zápasy naraz. Administrátor musí byť prihlásený.		
Výstupné podmienky	Každý rozhodca plní funkciu na ktorú má licenciú		
Užívatelia	Administrátor		
Základná postupnosť	Krok	Činnosť	
	1	Prípad užitia začína voľbou zápis rozhodcov na zápas	
	2	Administrátor vyberie ID zápasu	
	3	Administrátor vyberie rozhodcu	
	4	Ak rozhodca v danom čase rozhoduje iný zápas:	
	4.1	Systém sa vráti na krok 3	
	5	Administrátor skontroluje pozíciu rozhodcu, ktorú môže naplňať.	
	6	Ak rozhodca nespĺňa požadovanú pozíciu:	
	6.1	Systém sa vráti na krok 3	
	7	Ak rozhodca splňa požadovanú pozíciu:	
	7.1	Systém zapíše rozhodcu na danú pozíciu v danom zápase.	
	8.	Ak nie sú obsadený všetci piati rozhodcovia na zápas	
	8.1	Systém sa vráti na krok 3	
	9	Ak sú obsadení piati rozhodcovia na zápas, prípad užitia končí.	
Alternatívni postupnosť	Krok	Činnosť	
	1 až 8	Administrátor sa môže kedykoľvek vrátiť na krok 2. Dáta ktoré ale zadal, budú zmazané.	
Poznámky	Zápas rozhoduje spolu 5 rozhodcov, dvaja hlavný, dvaja čiarový a jeden video rozhodca. Rozhodca nemôže zastupovať funkciu na ktorú nemá licenciú.		

# ER Diagram :

