

Žiacky informačný systém

Semestrálna práca z SWI

Gabriel Pulen

ID: 80070



17

Obsah

1.	Používateľská špecifikácia	- 1 -
1.1	Stručný úvod do problematiky	- 1 -
1.2	Používateľské požiadavky	- 2 -
1.2.1	Funkcionálne požiadavky:	- 2 -
1.2.2.	Nefunkcionálne požiadavky:	- 2 -
1.2.3.	Doménové požiadavky	- 2 -
2.	Systémová špecifikácia	- 3 -
2.1	Diagram prípadov použitia	- 3 -
2.2	Role jednotlivých hráčov	- 4 -
2.2.1	Žiak.....	- 4 -
2.2.2	Rodič	- 4 -
2.2.3	Učiteľ.....	- 4 -
2.3	Tabuľky k prípadom použitia	- 4 -
2.4	Diagramy aktivít a sekvenčné diagramy.....	- 6 -
2.4.1	Diagram aktivít – Objednať obedy	- 6 -
2.4.2	Diagram aktivít – Vkladať peniaze do triednej pokladne	- 7 -
2.4.3	Sekvenčný diagram – Objednať obedy.....	- 8 -
2.4.4	Sekvenčný diagram – Objednať obedy.....	- 9 -
2.5	Stavový diagram	Error! Bookmark not defined.

1. Používateľská špecifikácia

1.1 Stručný úvod do problematiky

Cieľom žiackeho informačného systému je poskytnúť čo najširší pohľad o žiakovi ohľadne dochádzky, študijného prospechu, stravovania a školského života rodičom, učiteľom i samotným žiakom.

Žiacky informačný systém by mal obsahovať:

- **Dochádzky:** tu treba rozlíšiť či sa jedná o klasickú evidenciu pomocou triednej knihy, alebo cez čipovú kartu dochádzkového systému. V prvom prípade zvyčajne sa eviduje len neprítomnosť a dôvod, kým v druhom prípade máme možnosť sledovať denný príchod a odchod. Tento modul by mal poskytnúť aj sumár za obdobie.
- **Študijné výsledky:** učitelia majú na starosti nahrať dosiahnutých výsledkov do elektronickej žiackej knihy. Rodičia môžu podpísať známky, prípadne dostať mailovú správu pri nezvyčajne zlom výsledku. Súčasťou sú aj pochvaly a pokarhania.
- **Rozvrh hodín:** žiaci, rodičia, aj učitelia majú prístup k rozvrhu hodín
- **Domáce úlohy:** učitelia majú možnosť zadávať domáce úlohy a žiaci tieto vypracované úlohy môžu poslať elektronicky zadávajúcemu.
- **Školská jedáleň:** obsahuje jedálny lístok s možnosťou objednania resp. zrušenia obedov v školskej jedálni pre žiakov a učiteľov.
- **Triedna pokladňa:** väčšina školských tried pravidelne zbiera finančné prostriedky na rôzne akcie (výlet, lyžovačka, stužková). Tu by bol prehľad o stave pokladne a o uskutočnených platbách.

1.2 Používateľské požiadavky

1.2.1 Funkcionálne požiadavky:

1.2.1.1 prístupný rozvrh hodín

1.2.1.2 evidencia dochádzky študentov

1.2.1.3 prehľad študijných výsledkov

1.2.1.4 možnosť zadávania domácich úloh žiakom a posielanie hotových úloh

1.2.1.5 objednanie (zrušenie) obedov v školskej jedálni

1.2.1.6 prehľad o platbách a o stave triednej pokladne

1.2.2. Nefunkcionálne požiadavky:

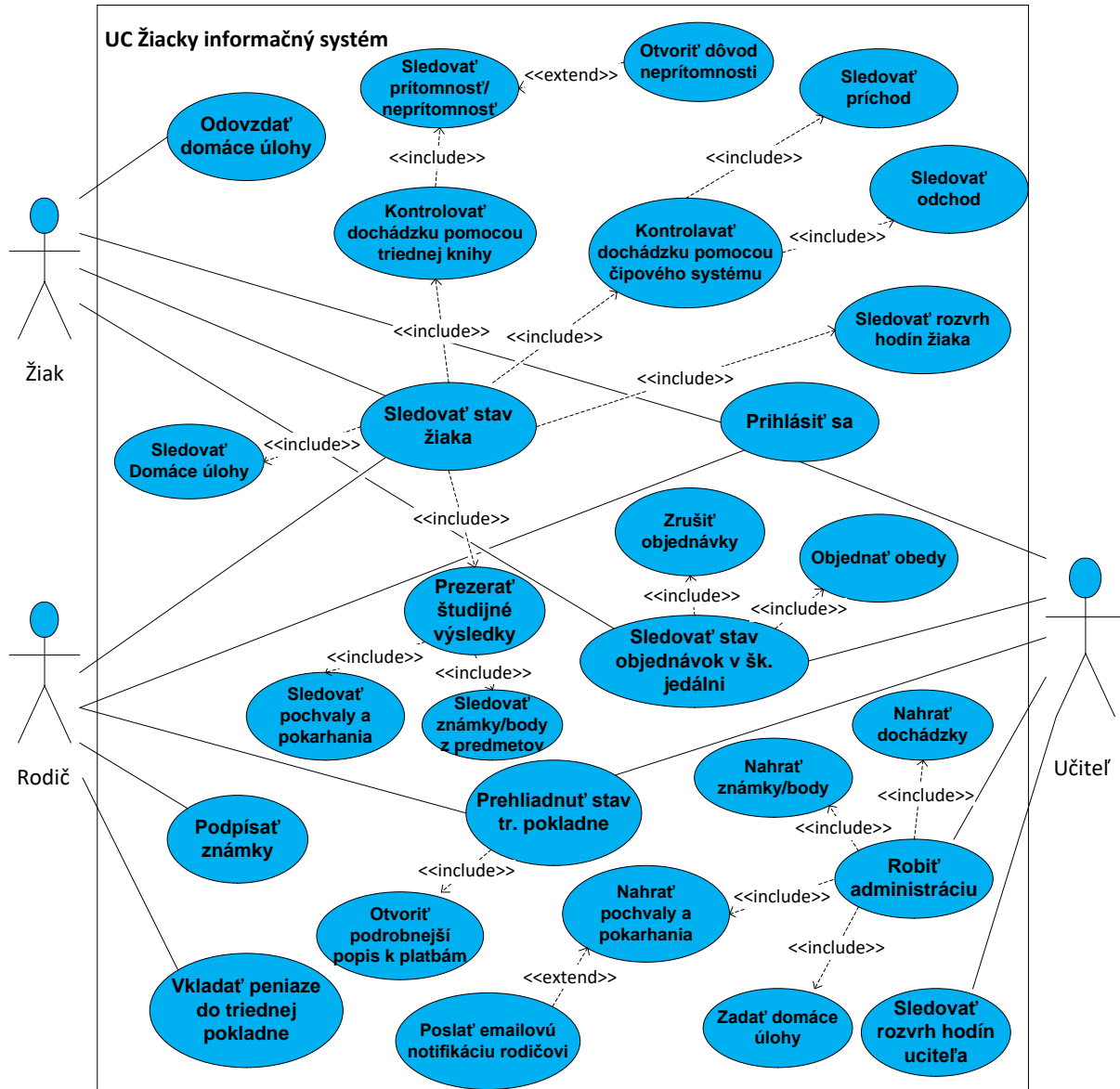
1.2.2.1 prístup z rôznych OS a platform (notebook, tablet, mobil)

1.2.3. Doménové požiadavky

1.2.3.1 ochrana záznamov a osobných údajov

2. Systémová špecifikácia

2.1 Diagram prípadov použitia



2.2 Role jednotlivých hráčov

2.2.1 Žiak

Vie sledovať svoj stav, má prístup k svojmu rozvrhu, má prehľad o dochádzkach, vie prezerat' svoje študijné výsledky, môže sledovať svoje domáce úlohy a vie ich aj odovzdať. Môže objednať obed v školskom jedálni, túto objednávku vie aj zrušiť.

2.2.2 Rodič

Vie sledovať stav svojho dieťaťa, má prístup k jeho rozvrhu, má prehľad o jeho dochádzkach, vie prezerat' jeho študijné výsledky, môže podpísať jeho známky, môže sledovať jeho domáce úlohy. Rodič tiež vie vkladať peniaze do triednej pokladne.

2.2.3 Učiteľ

Môže nahrať údaje žiaka, napr.: dochádzky, známky, body, pochvaly, pokarhania. Môže zadať domáce úlohy žiakom. Môže objednať obed v školskom jedálni, túto objednávku vie aj zrušiť.

2.3 Tabuľky k prípadom použitia

ID:	1
Názov:	Podpísať známky
Vstupné podmienky:	Rodič musí byť prihlásený do systému
Hráči:	Rodič
Postupnosť udalostí:	<ol style="list-style-type: none">1. Rodič sa prihlási do systému2. Klikne na prezeranie študijných výsledkov3. Vyberie predmet, z ktorého chce vidieť známky4. Vyberie známku, ktorú chce podpísať5. Podpíše známku
Alternatívna postupnosť udalostí:	<ol style="list-style-type: none">1. Rodič sa prihlási do systému2. Klikne na prezeranie študijných výsledkov3. Vyberie predmet, z ktorého chce vidieť známky4. Vyberie všetky známky (ktoré ešte neboli podpísané) pomocou tlačidla5. Podpíše všetky známky

Tabuľka 1 - Prípád použitia: Podpísať známky

ID:	2
Názov:	Objednať obedy
Vstupné podmienky:	Používateľ, ktorý chce objednať obed, musí byť prihlásený
Hráči:	Žiak, Učiteľ
Postupnosť udalostí:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Žiak alebo Učiteľ sa prihlási do systému 2. Klikne na školskú jedáleň 3. Zvolí si polievku (ak chce) 4. Zvolí si hlavne jedlo (ak chce) 5. Zvolí si prílohy (ak chce) 6. Zvolí si dezert (ak chce) 7. Dokončí objednávku

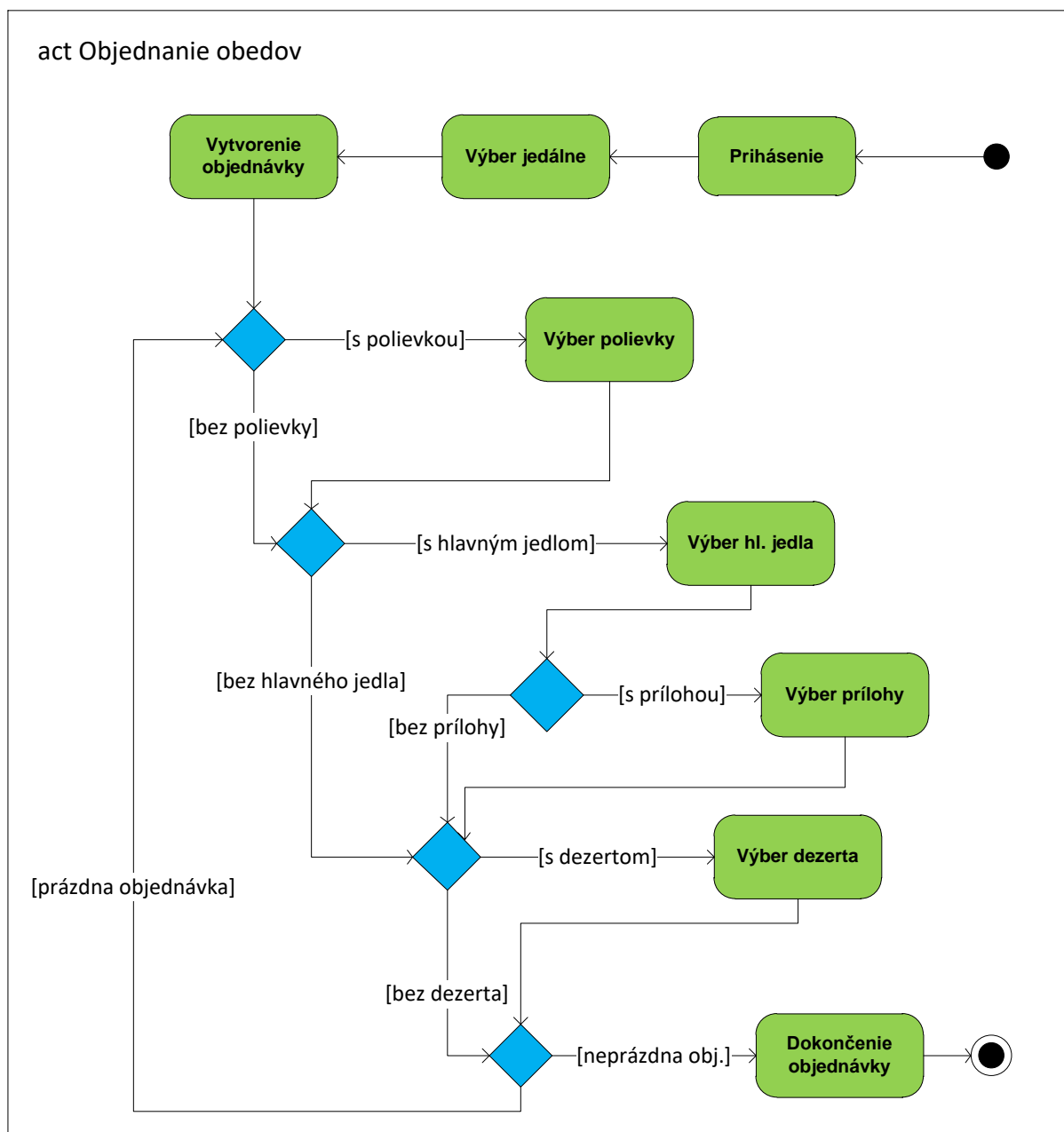
Tabuľka 2 - Prípád použitia: Objednať obedy

ID:	3
Názov:	Vkladať peniaze do triednej pokladne
Vstupné podmienky:	Rodič musí byť prihlásený
Hráči:	Rodič
Postupnosť udalostí:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rodič sa prihlási do systému 2. Klikne na triednu pokladňu 3. Vyberie mesiac platby 4. Vyberie spôsob platby 5. Zadá svoje platobné údaje 6. Potvrdí platbu 7. Zaplatí danú sumu

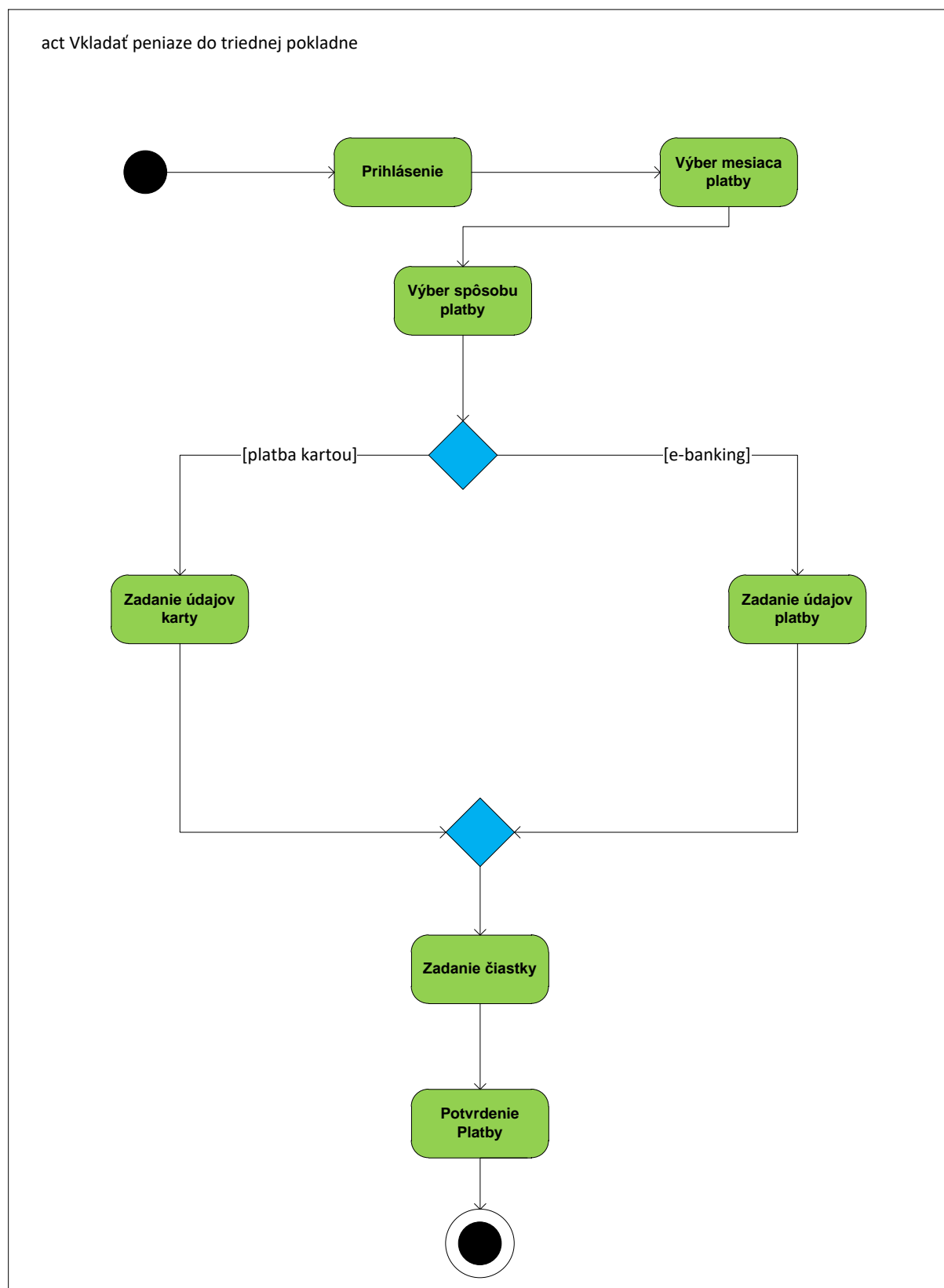
Tabuľka 3 - Prípád použitia: Vkladať peniaze do triednej pokladne

2.4 Diagramy aktivít a sekvenčné diagramy

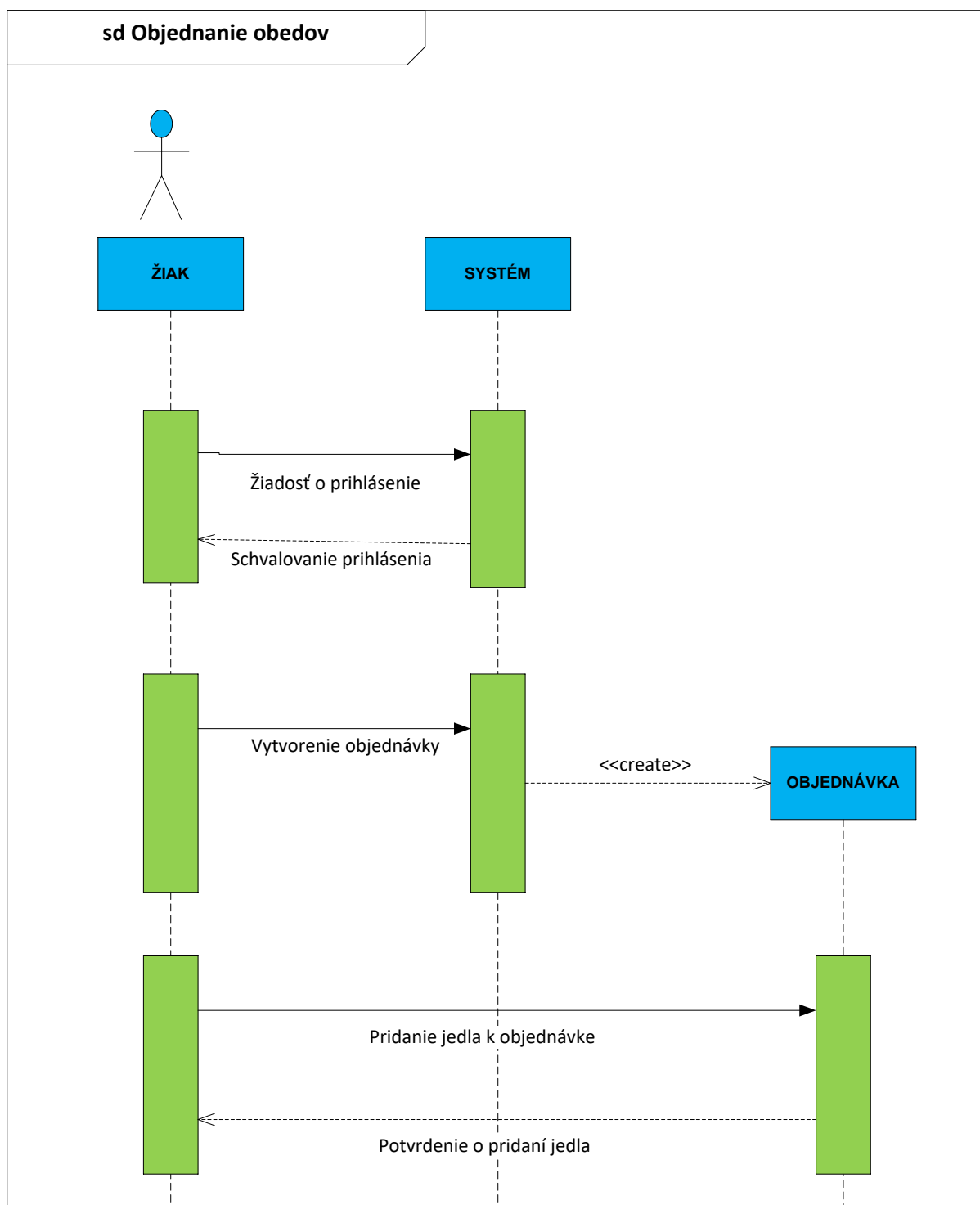
2.4.1 Diagram aktivít – Objednať obedy



2.4.2 Diagram aktivít – Vkladať peniaze do triednej pokladne



2.4.3 Sekvenčný diagram – Objednať obedy



2.4.4 Sekvenčný diagram – Objednať obedy

