###### České vysoké učení technické v Praze

###### Fakulta elektrotechnická

###### Katedra počítačů



###### Bakalářská práce

## Uživatelský portál pro divadla

###### Anna Zlámalová

###### Vedoucí práce: Ing. Božena Mannová, Ph.D.

###### Softwarové inženýrství a technologie,

###### Bakalářský

###### 2018

# Poděkování

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aliquam erat volutpat. Donec vitae arcu. Phasellus et lorem id felis nonummy placerat. Maecenas ipsum velit, consectetuer eu lobortis ut, dictum at dui. Aenean vel massa quis mauris vehicula lacinia. Nullam sapien sem, ornare ac, nonummy non, lobortis a enim.

# Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou práci vypracovala samostatně a že jsem uvedla veškeré použité informační zdroje v souladu s Metodickým pokynem o dodržování etických principů při přípravě vysokoškolských závěrečných prací.

V Praze dne 21. 5. 2018 ………………………………………………….

# Abstrakt

Tato bakalářská práce je zaměřena na vývoj webové aplikace pro usnadnění vnitřní umělecké organizace divadel. Součástí práce je také průzkum, jehož cílem je zjistit, jak současně organizace v divadlech funguje. Na základě těchto poznatků jsou stanoveny konkrétní požadavky na funkcionality systému, navržena architektura systému a jsou zvoleny vhodné technologie pro jeho vytvoření. Při návrhu je také kladen důraz na funkčnost a responzibilitu uživatelského rozhraní. V praktické části se práce zabývá samotnou implementací a v závěru i testováním aplikace.

# Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aliquam erat volutpat. Donec vitae arcu. Phasellus et lorem id felis nonummy placerat. Maecenas ipsum velit, consectetuer eu lobortis ut, dictum at dui. Aenean vel massa quis mauris vehicula lacinia. Nullam sapien sem, ornare ac, nonummy non, lobortis a enim. Donec vitae arcu.

# Obsah

[Úvod 1](#_Toc495332725)

[Motivace 1](#_Toc495332726)

[Popis problému 1](#_Toc495332727)

[Cíl práce 1](#_Toc495332728)

[Přínos práce 1](#_Toc495332729)

[Stručný popis systému 1](#_Toc495332730)

[Obsah základních kapitol 2](#_Toc495332731)

[1 Analýza řešení 3](#_Toc495332732)

[1.1 Průzkum existujícího řešení 3](#_Toc495332733)

[1.2 Analýza řešené problematiky 3](#_Toc495332734)

[1.3 Požadavky 3](#_Toc495332735)

[1.4 Případy užití 3](#_Toc495332736)

[1.5 Doménový model tříd 3](#_Toc495332737)

[2 Návrh systému 17](#_Toc495332738)

[2.1 Architektura systému 17](#_Toc495332739)

[2.2 Grafický návrh UI 17](#_Toc495332740)

[2.3 Diagram komponent 17](#_Toc495332741)

[2.4 Diagram nasazení 17](#_Toc495332742)

[2.5 Sekvenční diagram 17](#_Toc495332743)

[3 Implementace 26](#_Toc495332744)

[3.1 Použité nástroje a technologie 26](#_Toc495332745)

[4 Testování 35](#_Toc495332746)

[5 Závěr 39](#_Toc495332747)

[Literatura 40](#_Toc495332748)

# Seznam obrázků

**No table of figures entries found.**

# Úvod

## Motivace

Mou motivací pro výběr tohoto tématu byly především osobní zkušenosti z pracovního prostředí divadla, konkrétně divadla SEMAFOR, kde jsme se občas potýkali s problémy s organizací směn a napadlo mě vytvořit takový uživatelský portál, který by tuto organizaci usnadnil a zároveň zpřehlednil důležité informace, týkající se každodenního chodu divadla.

## Popis problému

Problém, kterým se v této prácí zabývám, se týká zpřehlednění umělecké organizace v divadlech. Pojem „umělecká organizace“ používám právě proto, že se nebudu zabývat organizací finanční. Tento pojem by se dal jinak přeložit jako „řízení lidských zdrojů“. Problém je především v tom, že podstatné informace týkající se směn zaměstnanců jsou roztroušené na více místech a jejich dohledání je zbytečně složité.

## Cíl práce

Cílem práce je tedy navrhnout, implementovat a otestovat webovou aplikaci pro správu umělecké činnosti divadel. Konkrétně má sloužit ke správě současných směn, vytváření směn nových, tzv. fermanů, k zobrazení směn uživatelům na základě jejich přístupových práv, úpravu profilů zaměstnanců, vyhledávání infomací o směnách a zaměstnancích. Naopak se práce nebude zabývat řízením financí divadla a řízením prodeje lístků.

## Přínos práce

Aplikace má mimo jiné usnadnit proces plánování směn na další měsíce tím, že systém bude přístupný nejen lidem zajišťujícím chod divadla, ale i ostatním zaměstnancům, kteří si do systému mohou zadávat, kdy mohou a kdy naopak nemohou přijít do divadla. Nejdůležitějším přínosem práce je však zpřehlednění veškerých informací týkajících se zaměstnanců, informací o nich, o jejich směnách a jejich již výše zmíněné dostupnosti.

## Stručný popis systému

V systému je tedy udržován aktuální seznam představení, herců, kteří hrají v daných představeních a dalších zaměstnanců jako jsou technici, zvukaři, osvětlovači, uvaděčky, kostymérky či zaměstanci kanceláře. Jednotliví zaměstnanci budou mít do aplikace přístup na základě různých uživatelských rolí, shodných s jejich funkcemi v divadle. Pokud k tomu mají pravomoc, mohou v systému přidávat, upravovat či mazat směny, upravovat svůj profil, případně profil někoho jiného, tvořit fermany, vyhledávat potřebné informace a tyto informace pak zobrazit. Co se uživatelského rozhraní týče, bude navrženo tak, aby bylo uživatelsky přívětivé a responzivní, a tím dostupné všem uživatelům i z mobilu přes webový prohlížeč.

## Obsah základních kapitol

Práce se skládá celkem z 5 kapitol, přičemž první čtyři kapitoly zastávají jednotlivé fáze vývoje software.

* Kapitola 1 se zabývá **analýzou** řešené problematiky. A to jak vývoje webových technologií a informačních systémů oběcně, tak i průzkumem existujících řešení organizace v divadlech. Na základě průzkumu jsou vytvořeny funkční a nefuknční požadavky na systém, zanalyzovány uživatelské role v systému a jejich případy užití a je vytvořen doménový model tříd.
* Kapitola 2 se věnuje **návrhu** architektury systému a jeho komponent, diagramům spojených s návrhem software a návrhu prototypu uživatelského rozhraní.
* Kapitola 3 popisuje samotnou **implementaci** uživatelského portálu a konkrétní zvolené technologie pro vývoj.
* Kapitola 4 pak pojednává o **testování** vytvořené aplikace.
* Kapitola 5 je samotným **závěrem** práce, ve kterém shrnuje výsledky, hodnotí splnění cíle práce a uvádí možnost uplatnění řešení v praxi.

Uživatelská příručka a samotná instalace IS bude popsána v přílohách

# Analýza řešení

## Analýza řešené problematiky

V této kapitole prokazujete svou znalost řešené problematiky založenou především na dosavadním studiu a přečtené literatuře, proto také v této kapitole budete nejvíc citovat. Obsahem kapitoly je např. složitost problému, u některých témat historický přehled, jednotlivé okruhy celé problematiky, způsoby jejich řešení, definice a normy, metody, výpočty. Struktura a formální záležitosti modely i aplikace, které se při řešeních v současné době uplatňují. Záleží na oboru a tématu a v tom vám poradí vedoucí práce nebo školitel.

## Průzkum existujícího řešení

### Divadlo SEMAFOR

Divadlo SEMAFOR je středně velké divadlo umístěné v Praze v Dejvicích a proslavilo se hlavně díky Jiřímu Suchému a Jitce Molavcové, kteří spolupracují již od roku 1970. Co se organizace týče, je divadlo rozdělené do více částí podle funkcí, které jednotliví zaměstnanci zastávají. Mezi tyto funkce patří herci, muzikanti, technici, osvětlovači, zvukaři, kostymérky, uvaděčky, barmanky a kancelářská administrativa. Určování směn jednotlivých částí probíhá následovně:

#### Herci a muzikanti

Tyto dvě funkce se liší pouze v názvu, ale jsou téměř totožné, protože každý herec v divadle SEMAFOR je muzikant a každý muzikant je herec. Zároveň jsou to velmi podstatné funkce, od kterých se odvíjí určování tzv. fermanů, neboli rozpisů, na další měsíc. Tvorbu fermanů má na starost jedna osoba, která se s herci/muzikanty domlouvá přes e-mail, kdy mohou a kdy naopak nemohou hrát. Na základě těchto informací sestaví rozpis na další měsíc, podle kterého si pak rozdělují směny i ostatní zaměstnanci.

#### Technici, osvětlovači, zvukaři, barmanky a kostymérky

Každá z těchto částí má nejvýše 2 až 4 tzv. alternace, neboli zastoupení. Přičemž se v každé části domlouvají zaměstnanci mezi sebou a směny si rozdělí. To pak nahlásí v kanceláři, kde tyto informace zapíší do excel tabulek.

#### Uvaděčky

Pricpip tvorby rozpisů uvaděček je těměř podobný jako výše zmíněný, liší se však v tom, že je zde kolem 16 alternací a jedna hlavní uvaděčka. Ta dohlíží na to, aby byly všechny směny obsazené a aby uvaděčky na představení dorazily. Počet uvaděček na směnu se liší podle představení. Jednotlivé směny jsou variabilní, tj. se může stát, že si uvaděčky směny vymění i po zapsání do rozpisu.

#### Kancelář

Lidé v kanceláři jsou v divadle i během dne a starají se o veškerou administrativu. Pokud si chtějí zjistit, kdo kdy má jakou směnu, musí informaci najít v excelovských tabulkách nebo se jít zeptat daného člověka.

Představení se pak dělí na 3 druhy, kterými jsou regulární/standardní představení, zájezdy, což jsou semaforská představení, ale hraná v jiných divadlech, a dále pronájmy jiných divadel.

### Divadlo Comica Economica

### Divadlo ABC a Rokoko

### Hudební divadlo Karlín

### Žižkovské divadlo Járy Cimrmana

## Požadavky

### Funkční pořadavky

### Nefunkční požadavky

## Případy užití

### Uživatelské role

### UC diagram

## Doménový model tříd

### Entity

### Vztahy mezi entitami

# Návrh systému

## Architektura systému

## Grafický návrh UI

## Diagram komponent

## Diagram nasazení

## Sekvenční diagram

# Implementace

## Použité nástroje a technologie

Webová aplikace bude projekt psaný v Apache Maven 3 a server bude běžet na Apache Tomcat 8. PostgreSQL 9, NodeJS 6 (npm), Java 8

Na základě předchozí analýzy jsem zvolila…

aplikace na základě těchto informací vytvoří seznam možných kombinací představení na daný měsíc.

# Testování

# Závěr

Závěr shrnuje výsledky, hodnotí splnění cíle práce, případně uvádí možnost uplatnění řešení v praxi.

# Literatura

[1] GOMAA, Hassan. *Software modeling and design: UML, use cases, patterns, and software architectures*. Cambridge [U.K.]: Cambridge University Press, 2011. ISBN 978-0-521-76414-8.

[2] COCKBURN, Alistair. *Use Cases: jak efektivně modelovat aplikace*. Brno: Computer Press, 2005. ISBN 80-251-0721-3.