

Bakalárska práca – Prípady použitia

1 UC01 REGISTRÁCIA

1.1 Predpoklady

Používateľ ešte nie je registrovaný a prihlásený.

1.2 Dôsledky

Vytvorenie nového konta používateľa, na ktoré sa môže prihlasovať.

1.3 Aktéri

Dospelý používateľ, Detský používateľ, Systém.

1.4 Toky

1. Dospelý používateľ klikne na tlačidlo „Registrácia“.
 2. Systém ponúkne menu registrácie.
 3. Dospelý používateľ zadá svoje prihlasovacie údaje.
 4. Detský používateľ spraví 5 snímok tváre.
 5. Dospelý používateľ potvrdí zadané registračné údaje.
 6. Systém vyhodnotí správnosť zadaných údajov ako platné a spustí detekciu tváre.
Detekované snímky tváří uloží do pamäte a registruje používateľa.
 7. Prípád použitia končí.
-
- 6.A.1. Systém vyhodnotí správnosť zadaných údajov ako neplatné. Informuje o zle zadaných dátach používateľa.
 - 6.A.2. Používateľ znova zadá registračné údaje a potvrdí ich zadanie.
 - 6.A.3. Systém vyhodnotí správnosť zadaných údajov ako platné a spustí detekciu tváre.
Detekované snímky tváří uloží do pamäte a registruje používateľa.
 - 6.A.4. Prípád použitia končí.

2 UC02 PRIHLÁSENIE

2.1 Predpoklady

Používateľ má v systéme už vytvorené konto a teda je registrovaný.

2.2 Dôsledky

Spriístupnenie všetkých aktivít dostupných iba pre prihlásených používateľov.

2.3 Aktéri

Používateľ, Systém.

2.4 Toky

1. Používateľ klikne na tlačidlo “Prihlásenie”.
2. Systém ponúkne menu prihlásenia.
3. Používateľ zadá svoje prihlasovacie údaje.
4. Systém prihlási používateľa a vráti ho do domovskej stránky.
5. Prípad použitia končí.
- 3.A.1. Používateľ klikne na tlačidlo “Prihlásenie sa pomocou snímky tváre”.
- 3.A.2. Systém ponúkne menu prihlásenia tváre.
- 3.A.3. Používateľ spraví snímku tváre kliknutím na tlačidlo “odfot”.
- 3.A.4. Systém detekuje snímku tváre používateľa s registrovanými tvármi a ak sa bude zhodovať, systém prihlási používateľa a vráti ho do domovskej stránky.
- 3.A.5. Prípad použitia končí.

3 UC03 VYHL'ADAJ PRODUKT

3.1 Dôsledky

Zobrazený zoznam produktov, podľa zvoleného filtra vyhľadávania.

3.2 Aktéri

Používateľ, Systém.

3.3 Toky

1. Používateľ klikne na tlačidlo s menom určitého produktu (Knihy, Rozprávky, Filmy, Pesničky).
2. Systém zobrazí používateľovi katalóg s vybranými produktami preddefinovane zoradenými.
3. Používateľ si zvolí vlastný filter vyhľadávania a zoradenie produktov.
4. Systém ponúkne používateľovi zoradený a vyfiltrovaný zoznam s produktami.
5. Prípad použitia končí.

4 UC04 POUŽI PRODUKT

4.1 Predpoklady

Produkt je vyhľadaný v katalógu produktov a zobrazený.

4.2 Dôsledky

Používateľ využije služby knižnice (Rezervácia knihy, Spustenie hry, Vypočutie pesničky, Pozretie rozprávky) a použitie produktu bude zaznamenané do štatistík.

4.3 Aktéri

Dospelý používateľ, Detský používateľ, Systém.

4.4 Toky

1. Používateľ klikne u zobrazeného produktu na konkrétne tlačidlo použitia (Hraj, Rezervuj, Pusti).
2. Systém používateľovi zapíše použitie produktu do štatistík a vykoná potrebné akcie na jeho aktiváciu.
3. Prípad použitia končí.

5 UC05 REZERVÁCIA KNIHY

5.1 Predpoklady

Používateľ použil produkt typu kniha.

5.2 Dôsledky

Zaznamenaná rezervácia knihy a možnosť jej vyzdvihnutia na pobočke knižnice.

5.3 Aktéri

Dospelý používateľ, Detský používateľ, Systém.

5.4 Toky

1. Používateľ klikne na tlačidlo „Rezervácia knihy“.
2. Systém sa spýta, či chce používateľ potvrdiť voľbu.
3. Používateľ potvrdí voľbu.
4. Systém vytvorí novú výpožičku a zaznamená dátum rezervácie knihy.
5. Prípad použitia končí.

6 UC06 VYHLADAJ VYPOŽIČANÉ KNIHY

6.1 Predpoklady

Používateľ je prihlásený.

6.2 Dôsledky

Používateľ je oboznámený s históriou jeho výpožičok.

6.3 Aktéri

Dospelý používateľ, Detský používateľ, Systém.

6.4 Toky

1. Používateľ klikne na tlačidlo v svojom menu „Výpožičky“.
 2. Ak má používateľ históriu výpožičiek, systém zobrazí menu s ich zoznamom.
 3. Prípad použitia končí.
-
- 2.A.1 Ak používateľ nemá históriu výpožičiek, systém mu oznámi stav a vráti ho späť do hlavného menu.
 - 2.A.2. Prípad použitia končí.

7 UC07 ZOBRAZ ŠTATISTIKY POUŽÍVATEĽA

7.1 Predpoklady

Používateľ je prihlásený.

7.2 Dôsledky

Používateľ je oboznámený so svojou aktivitou na stránke.

7.3 Aktéri

Dospelý používateľ, Detský používateľ, Systém.

7.4 Toky

1. Používateľ klikne na tlačidlo v svojom menu „Štatistiky“.
2. Ak má používateľ históriu štatistík, systém zobrazí menu s ich grafmi.
3. Prípad použitia končí.

2.A.1. Ak používateľ nemá históriu štatistík, systém mu oznámi stav a vráti ho späť do hlavného menu.

2.A.2. Prípad použitia končí.

8 UC08 PRIDAJ PRODUKT

8.1 Predpoklady

Knihovník je prihlásený.

8.2 Dôsledky

Pridaný nový produkt v databáze.

8.3 Aktéri

Knihovník, Systém.

8.4 Toky

1. Knihovník klikne na tlačidlo „Pridaj produkt“.
 2. Systém mu ponúkne menu s možnosťami vyplnenia údajov.
 3. Knihovník vyplní všetky údaje.
 4. Systém skontroluje platnosť údajov, ak sú správne, uloží nový produkt v databáze.
 5. Prípad použitia končí.
-
- 4.A.1 Systém skontroluje platnosť údajov, ak sú nesprávne, oboznámi knihovníka o chybe.
 - 4.A.2 Knihovník opraví chyby a zadá hodnoty.
 - 4.A.3 Systém skontroluje platnosť údajov a uloží nový produkt v databáze.
 - 4.A.4 Prípad použitia končí.

9 UC09 ODSTRÁŇ PRODUKT

9.1 Predpoklady

Knihovník je prihlásený, produkt na odstránenie je vyhl'adaný.

9.2 Dôsledky

Odstránený produkt z databázy.

9.3 Aktéri

Knihovník, Systém.

9.4 Toky

1. Knihovník klikne na tlačidlo „Vymaž produkt“.
2. Systém sa opätovne spýta, či si je knihovník istý vymazaním.
3. Knihovník potvrdí vymazanie.
4. Systém vymaže zvolený produkt z databázy.
5. Prípad použitia končí.

10 UC10 UPRAV PRODUKT

10.1 Predpoklady

Knihovník je prihlásený, produkt na upravenie je vyhl'adaný.

10.2 Dôsledky

Upravený produkt a jeho uložené zmeny v databáze.

10.3 Aktéri

Knihovník, Systém

10.4 Toky

1. Knihovník klikne na tlačidlo „Uprav produkt“.

2. Systém mu ponúkne menu s možnosťami vyplnenia údajov.
 3. Knihovník vyplní všetky údaje.
 4. Systém skontroluje platnosť údajov, ak sú správne, upraví zvolený produkt a uloží do databázy.
 5. Prípad použitia končí.
-
- 4.A.1 Systém skontroluje platnosť údajov, ak sú nesprávne, oboznámi knihovníka o chybe.
 - 4.A.2 Knihovník opraví chyby a zadá hodnoty.
 - 4.A.3 Systém skontroluje platnosť údajov upraví zvolený produkt a uloží do databázy.
 - 4.A.4. Prípad použitia končí.