Meno: Tomáš Danada, Andrej Kováč

Predmet: Princípy vývoja a prevádzky IS podnikov

Fakulta: Fakulta informatiky

Škola: PANEURÓPSKA VYSOKÁ ŠKOLA

Zadanie prípadovej štúdie

1.Úvod

Výber podniku

Športový klub v rozsahu približne 50 hráčov. Prednostne je systém určený pre šachový klub.

Stručné zdôvodnenie výberu podniku

Osobné skúsenosti z praxe, záujem o danú problematiku.

2. Charakteristika vybraného podniku

Ciele podniku

Spravovanie hráčov v klube, registrovanie hráčov, vytváranie súpisiek, vytváranie zostáv a vypočítavanie cestovných nákladov a odmien + zasielanie potvrdeniek.

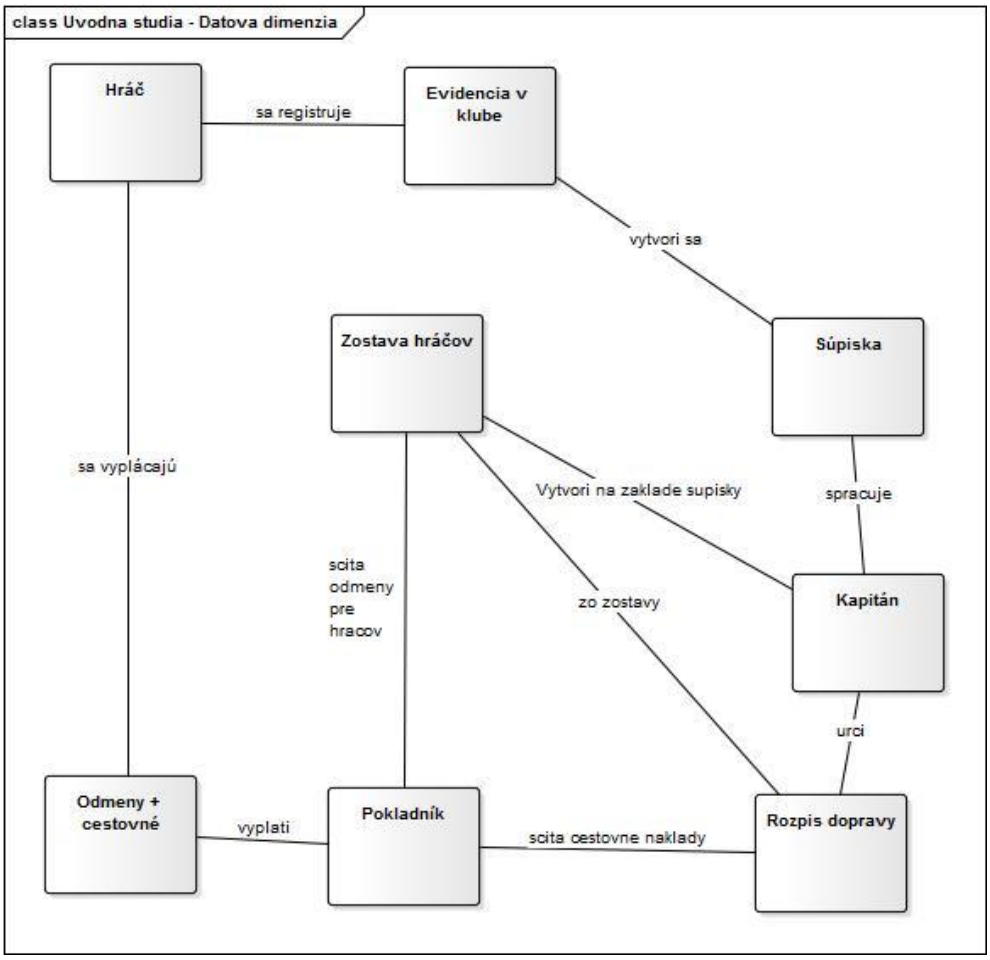
Organizačná štruktúra

V podniku sa nachádzajú traja aktéri - Hráč, Kapitán a Pokladník. Všetci sú členmi daného športového klubu. Hráči sa registrujú do daného športového klubu so zámerom hrať zápasy. Systém zoraďuje hráčov na súpiske podľa ratingu. Kapitán podľa súpisky ďalej vytvára zostavu hráčov ktorí vycestujú na zápas. Hráči ktorí môžu ísť sa prihlásia v systéme. Nakoniec pokladník zadáva do systému počet prejdených kilometrov a odmeny za zápas. Systém vypočítava cestovné náklady podľa prejdených kilometrov x paušálna suma. Nakoniec systém odošle hráčom potvrdenky o pridelení odmien.

3. Aplikácia metodiky MMDIS

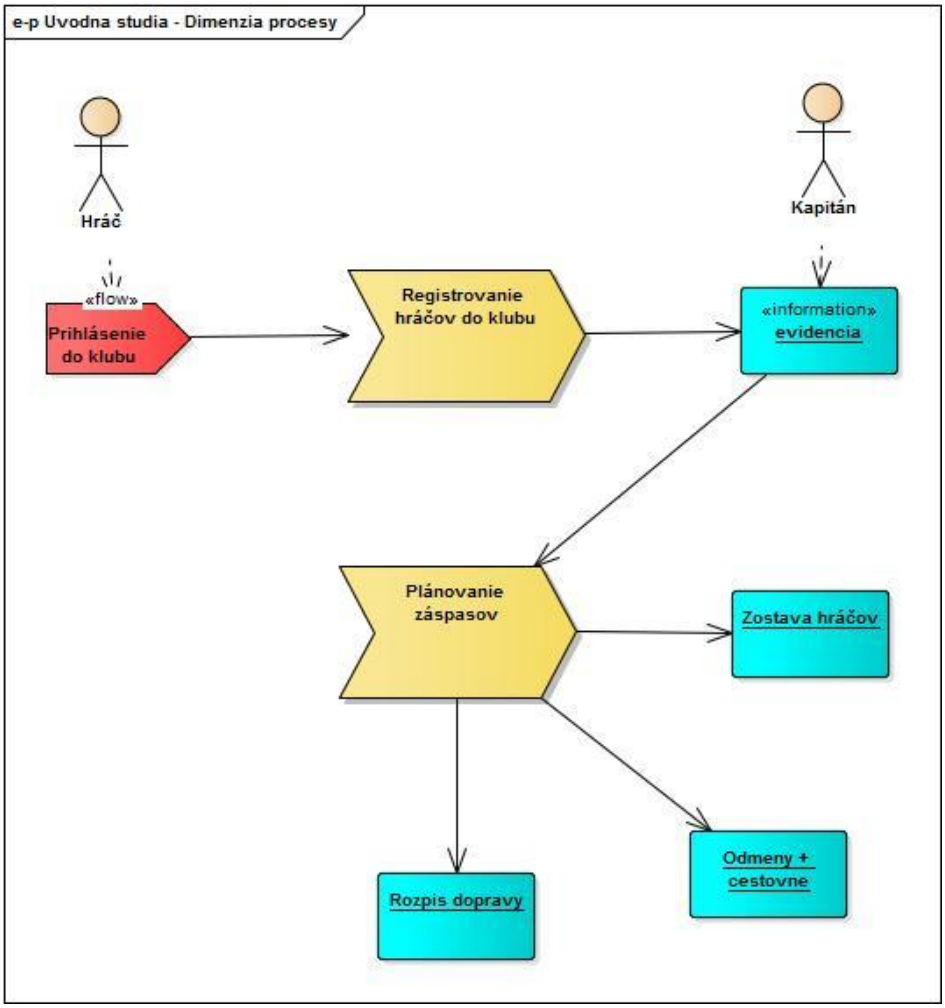
3.1 Fáza: Úvodná štúdia

3.1.1 Dátová dimenzia - konceptuálny model tried



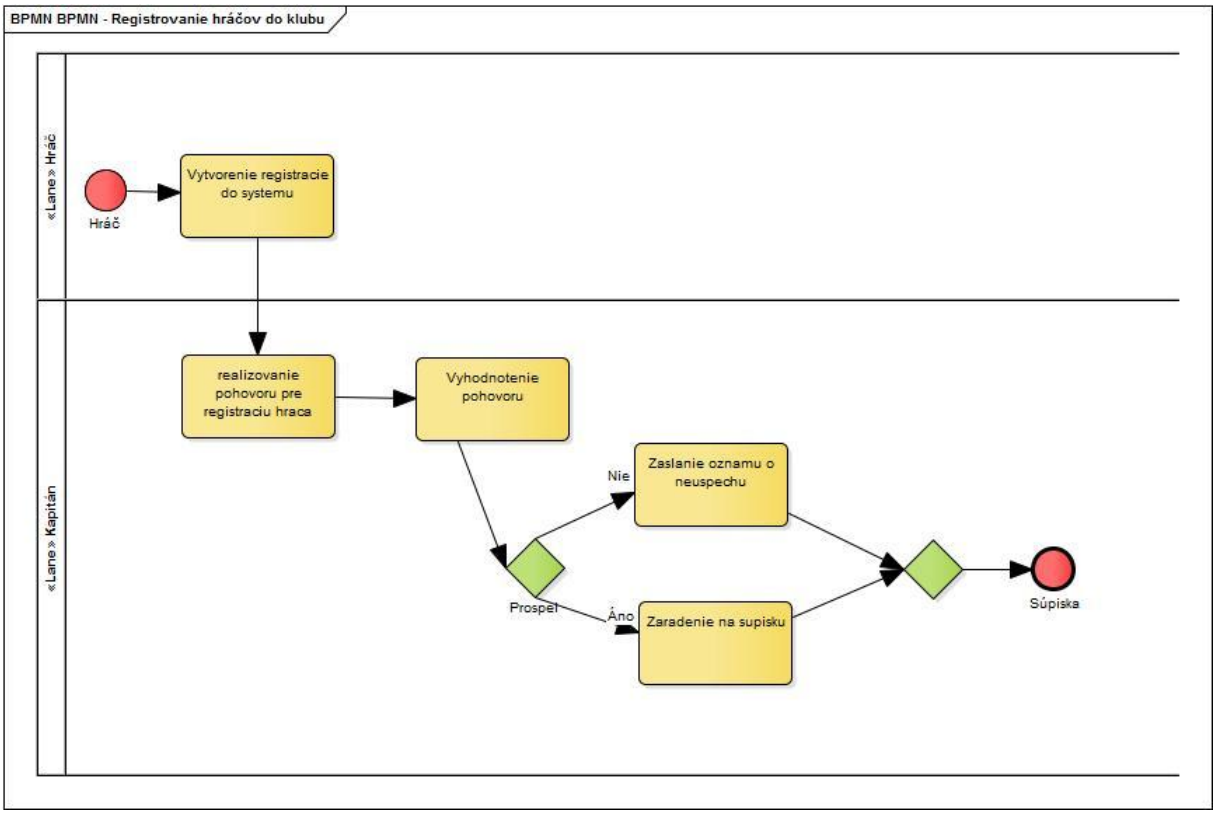
V danom konceptuálnom modeli tried sa zachytáva všeobecné fungovanie športového klubu a prepojenie jednotlivých tried.

3.1.2.1 Dimenzia: Procesy - Procesná mapa



V procesnej mape sa zachytávajú dva hlavné procesy so vstupmi a výstupmi. Tieto dva procesy sú ďalej podrobnejšie rozpísané v diagramoch BPMN.

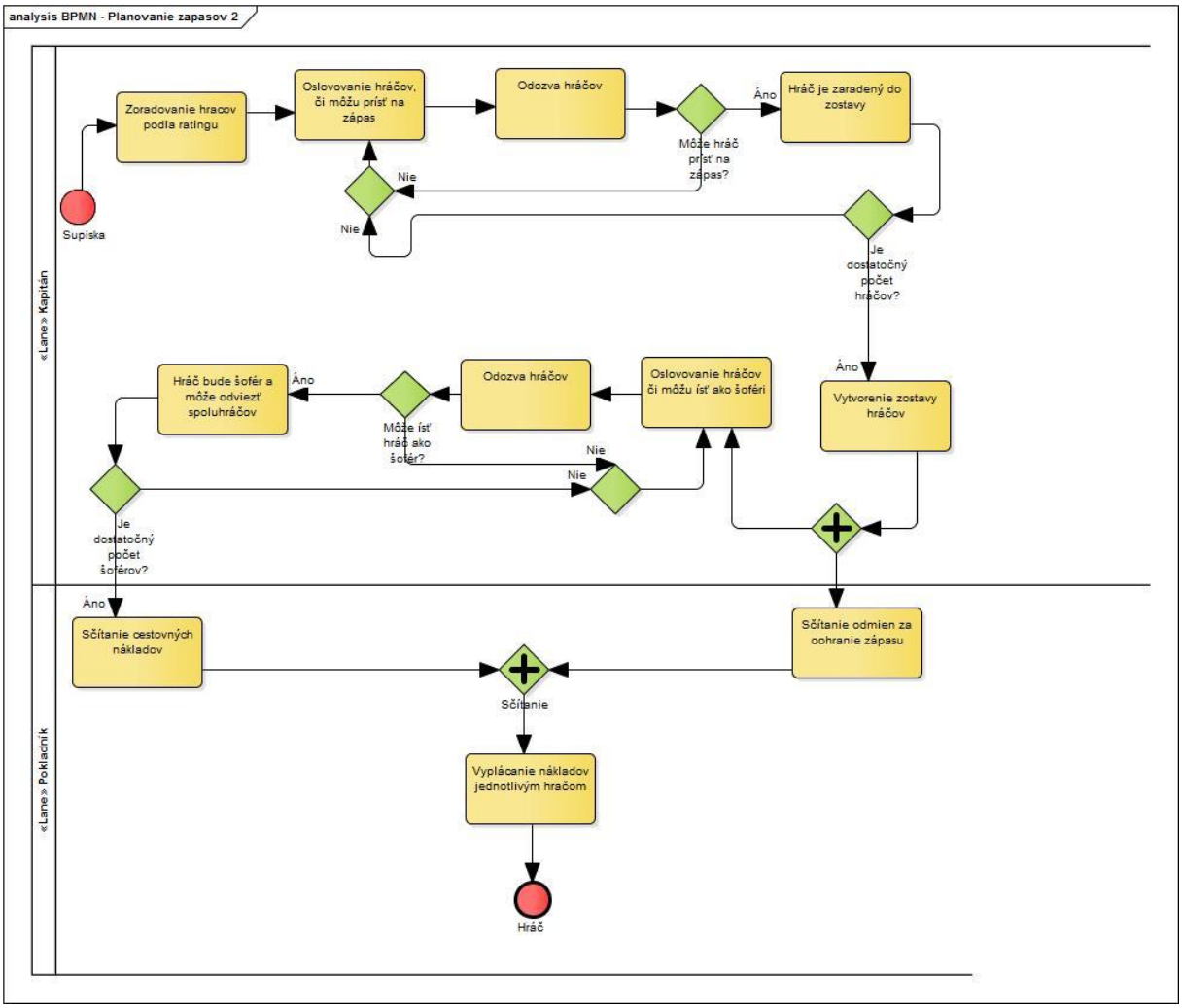
3.1.2.2 Dimenzia: Procesy - BPMN: Registrovanie hráčov do klubu



Metrika: Počet registrovaných za obdobie jedného roka - 50 hráčov.

Diagram BPMN registrovania hráčov do klubu zachytáva priebeh registrácie a následného pohovoru. Výsledkom týchto procesov je vytvorená súpiska.

3.1.2.3 Dimenzia: Procesy - BPMN: Plánovanie zápasov

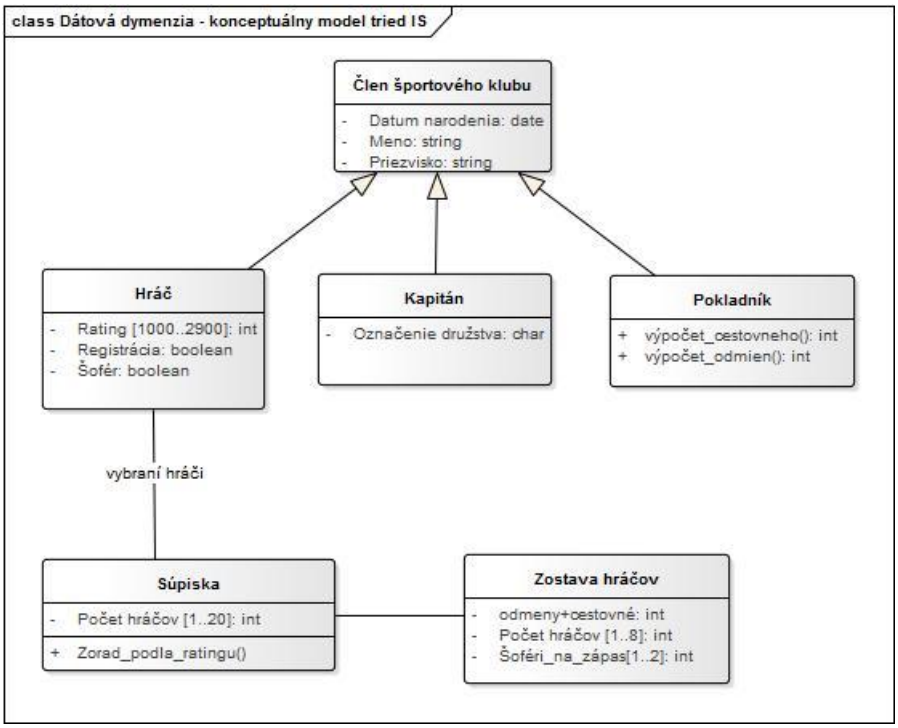


Metrika: Dĺžka plánovania zápasu - 2 týždne

Diagram BPMN plánovania zápasov zachytáva výber hráčov do zostavy. Následne sa určia šoféri, ktorí pôjdu na zápas. Pokladník vyplatí cestovné náklady a odmeny hráčom.

3.2 Globálna a detailná analýza a návrh

3.2.1 Konceptuálny model tried IS



V konceptuálnom modeli tried IS sú znázornené triedy s atribútmi a funkciami.

3.2.2 Dimenzia funkcie/procesy

3.2.2.1 Model prípadu použitia IS

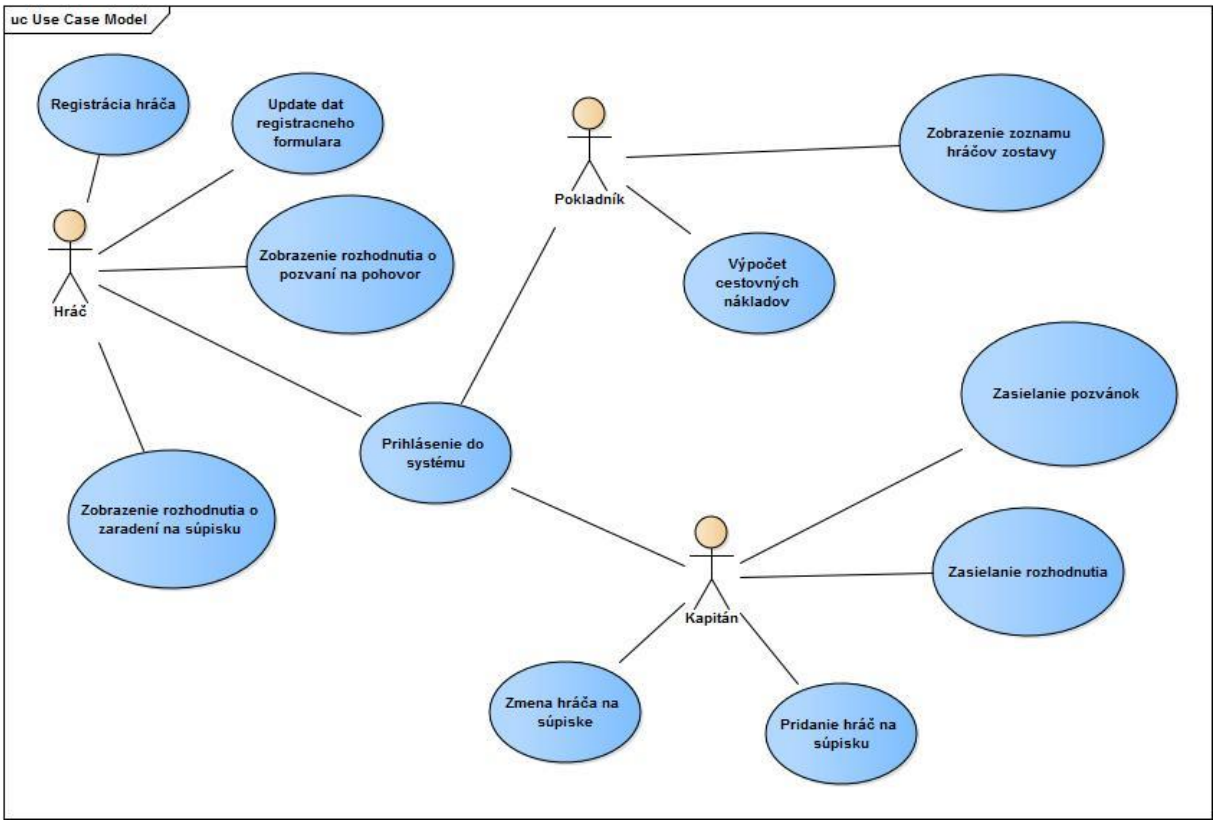


Diagram zobrazuje jednotlivých používateľov informačného systému a ich interakcie so systémom.

3.2.2.2 Detailná špecifikácia prípadov použitia

Názov: Registrácia hráča

Jedinečné ID : UC 001

Stručný opis: Hráč sa registruje ako záujemca o zaradenie na súpisku, pričom vyplňuje registračný formulár. Po vyplnení odosiela daný formulár do systému, kde sa kontrolujú zadané údaje. Ak nejaké údaje chýbajú, alebo je zlý formát, atď. , potom sa znova zobrazí daný formulár.

Aktér: Hráč

Vstupné podmienky: dostupná stránka

Základný tok:

1.hráč vyberie registračný formulár

2. systém zobrazí registračný formulár

3. hráč vyplní potrebné údaje pre registráciu

4. systém skontroluje správnosť údajov (Alt 1)

5. systém zobrazí náhľad

6. systém vyzve hráča na potvrdenie

7. hráč potvrdí registráciu

Alternatívny tok:

Alt 1 údaje nie sú správne

4.1 znovu zobrazenie údajov

4.2 oprava chybných údajov

4.3 tok sa vráti do 4 hlavného toku

Výstupné podmienky: zaregistrovaný hráč

Názov: Zadanie údajov pre výpočet cestovných nákladov

Jedinečné ID: UC 002

Stručný opis: Pokladník vyberá zo zostavy, ktorí hráči boli šoféri. Následne systém týchto hráčov vyselektuje a zobrazí. Pokladník daným šoférom vyplní údaje o prejazdenej vzdialenosti a následne údaje potvrdí. Systém aktualizovanú súpisku prevezme a skontroluje zadané údaje. Ak sú údaje nesprávne, znovu zobrazí vyselektovaných šoférov. Pokiaľ sú údaje správne, systém vypočíta cestovné a následne šoférom zašle potvrdenky o pridelení cestovného.

Aktér: Pokladník

Vstupné podmienky: Zobrazená zostava hráčov

Základný tok:

1. Pokladník vyberie ktorí hráči boli šoféri

2.systém vyselektuje daných šoférov zo zostavy

3.pokladník zadá šoférom prejdenú vzdialenosť

4.systém kontroluje korektnosť údajov (Alt 1)

5.systém vypočíta cestovné náklady na základe vzdialenosti a paušálnej sumy

6. systém zašle šoférom potvrdenie o pridelení cestovného

Alternatívny tok:

Alt 1 údaje nie sú správne

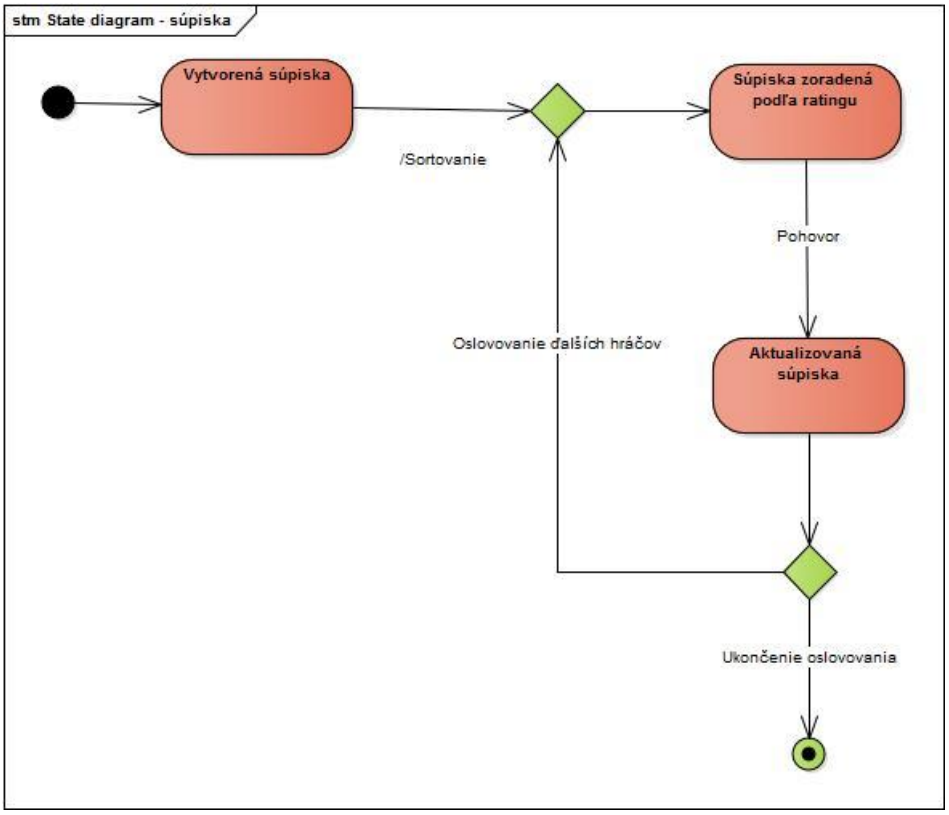
4.1 znovu zobrazenie údajov

4.2 oprava chybných údajov

4.3 tok sa vráti do 4 hlavného toku

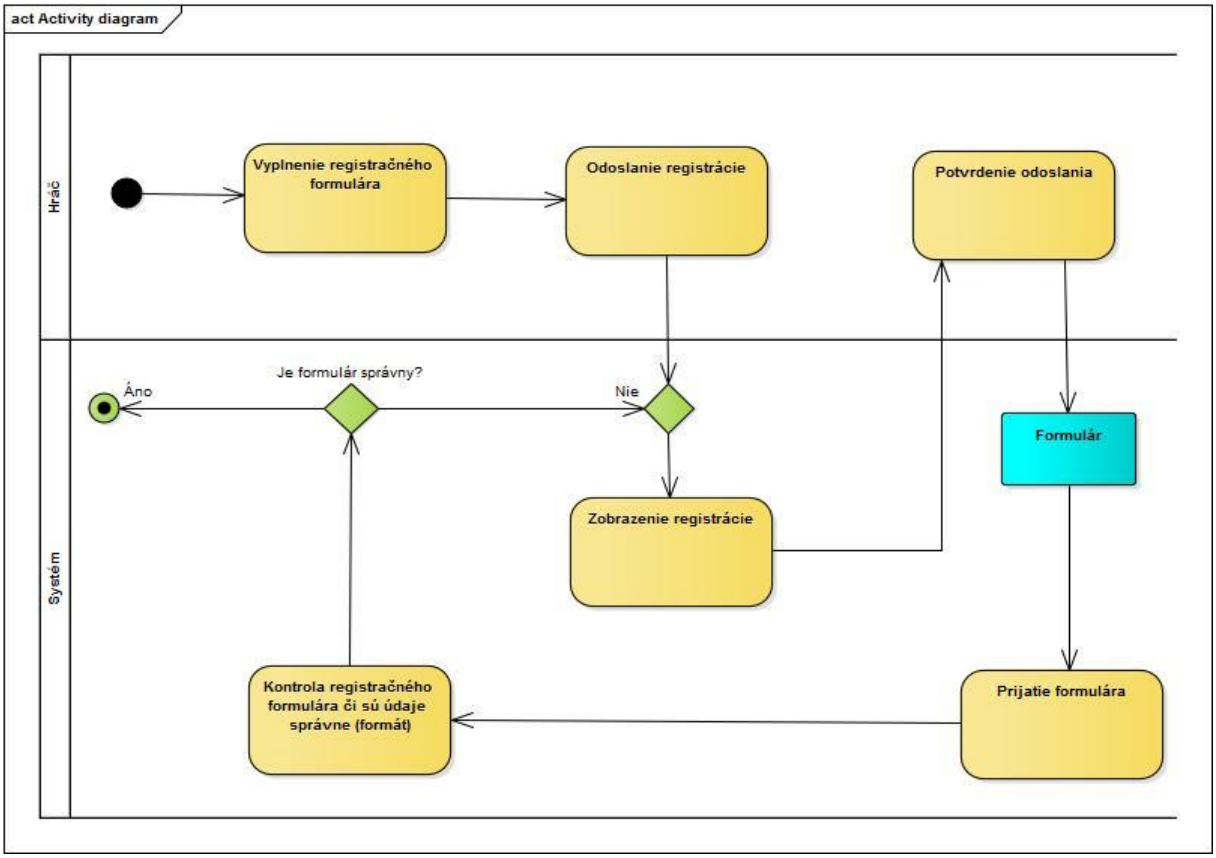
Výstupné podmienky: odoslané potvrdenky o pridelení cestovného

3.2.2.3 Stavový diagram IS



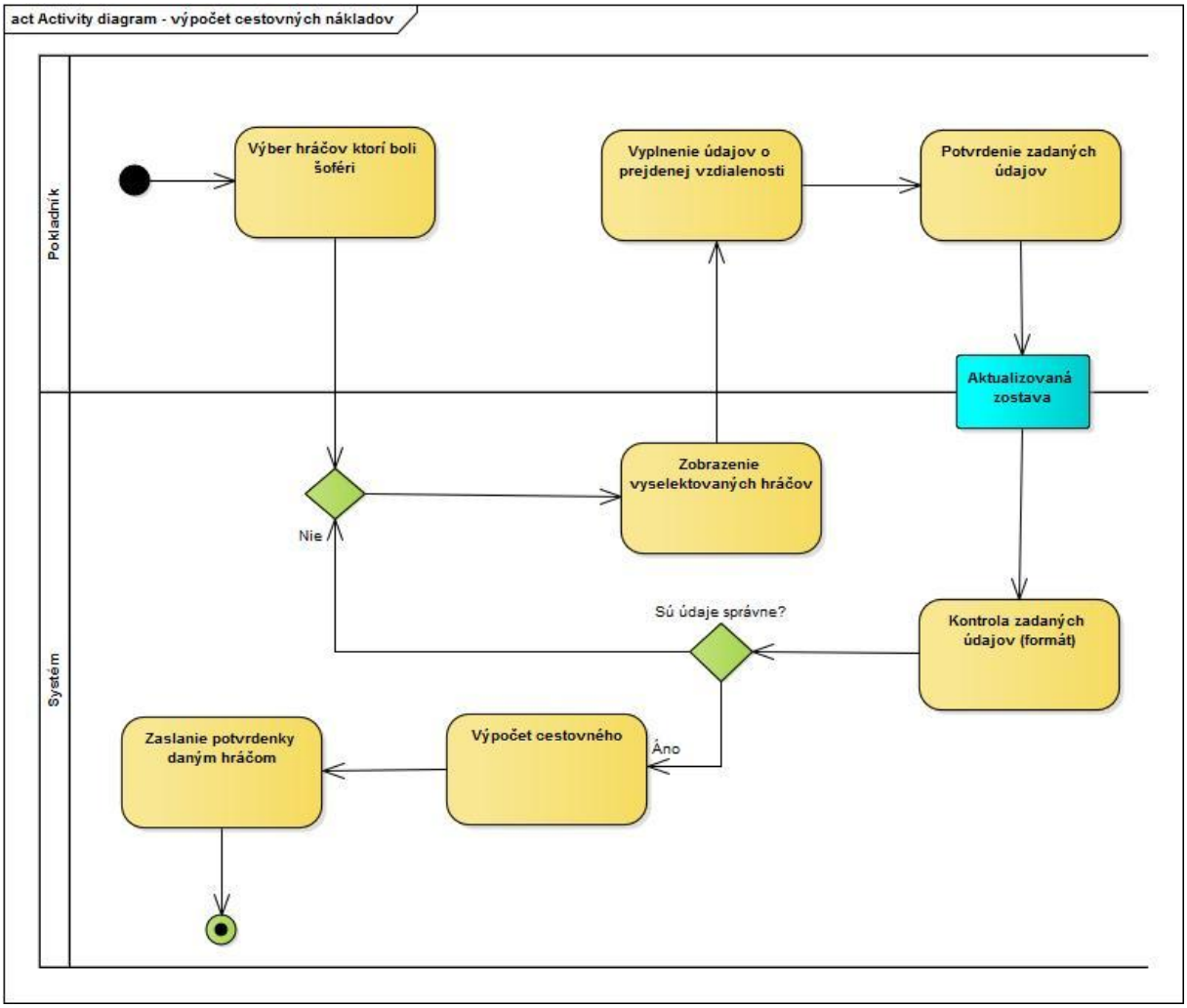
V diagrame sú zachytené zmeny stavu súpisky.

3.2.2.4 Activity diagram IS - registrácia hráča:



V diagrame je detailne rozpísaná interakcia hráča so systémom pri registrovaní hráča do klubu.

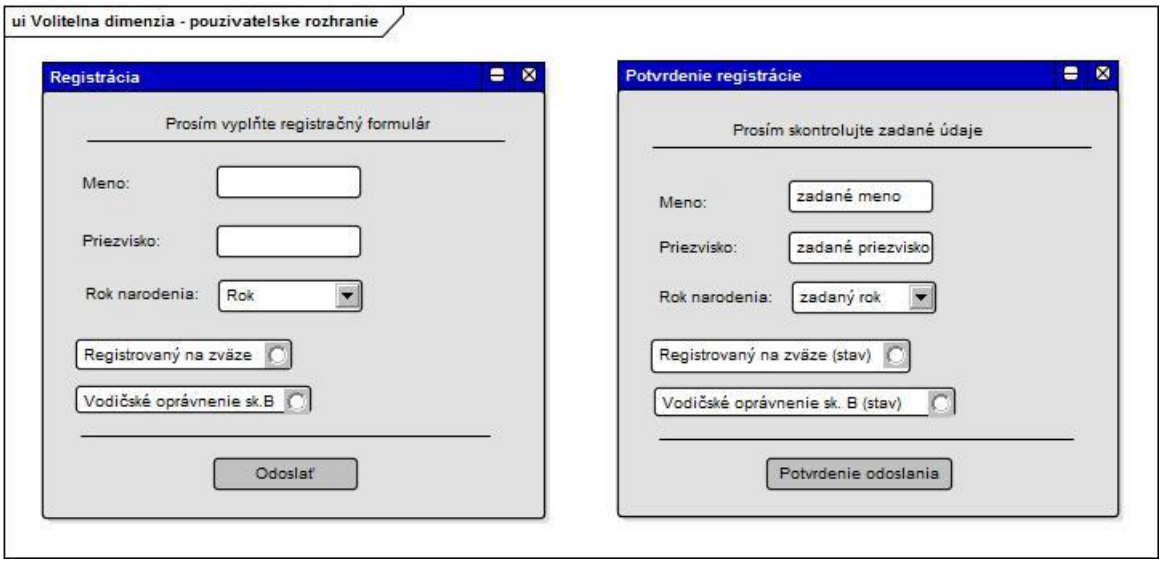
3.2.2.5 Activity diagram IS - výpočet cestovných nákladov:



V diagrame je zobrazená detailná interakcia pokladníka so systémom. Dochádza k výpočtu cestovných nákladov, ktoré budú vyplatené šoférom.

3.2.3 Voliteľná dimenzia

3.2.3.1 Používateľské rozhranie - registrácia hráča:



Pri registrácii hráč vypĺňa formulár, ktorý odosiela do systému. Následne systém príjme formulár, a zobrazí ho vyplnený pre možnú korekciu údajov. Keď hráč potvrdí odoslanie, systém skontroluje správnosť údajov, pričom ak sú zlé, znovu zobrazuje vyplnený formulár pre korekciu dát.