

České vysoké učení technické v Praze
Fakulta elektrotechnická

katedra počítačů

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: **Jan Mucha**

Studijní program: Softwarové technologie a management
Obor: Softwarové inženýrství

Název tématu: **IS pokerového klubu**

Pokyny pro vypracování:

Navrhněte a implementujte webovou aplikaci pro správu a podporu aktivit pokerového klubu, který pro své členy organizuje a pořádá hry i turnaje. Struktura navrhované aplikace vychází z pravidel pro fungování kasin/klubů.

Webová prezentace by měla poskytovat mimo jiné relevantní údaje o turnajích a hrách a o výsledcích hráčů (žebříčky).

System nebude evidovat všechny aktivity jako např. zaměstnance klubu a detailní informace o hrách.

Analyzujte konkrétní funkční i nefunkční požadavky na systém, a na jejich základě specifikujte aplikaci. Navržený program implementujte ve vhodných implementačních prostředcích. Výsledný systém prakticky otestujte.

Seznam odborné literatury:

Presmann, Roger S.: Software Engineering: Practitioner's Approach, McGRAW-HILL, ISBN 0-07-707936

Pecinovský, R: Návrhové vzory, Computer Press, a.s. Brno 2007, ISBN 978-80-251-1582-4

Vedoucí: Ing. Božena Mannová, Ph.D.

Platnost zadání: do konce letního semestru 2014/2015



doc. Ing. Filip Železný, Ph.D.
vedoucí katedry

prof. Ing. Pavel Ripka, CSc.
děkan

V Praze dne 28. 2. 2014

Bakalářská práce



České
vysoké
učení technické
v Praze

F3

Fakulta elektrotechnická
Katedra počítačů

Informační systém pro pokerový klub

Jan Mucha

Květen 2015

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

Poděkování / Prohlášení

Děkuji všem.

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

V Praze dne 22. 5. 2015

.....
Jan Mucha

Abstrakt / Abstract

Cílem této práce bylo navrhnout informační systém, který by v co nejvyšší míře usnadnil organizaci obecného pokerového klubu a zjednodušil komunikaci mezi hráčem a klubem.

Klíčová slova: poker; informační systém; Java EE

The goal of this thesis was to analyze activities in a common poker club and to design an information system, which would facilitate the agenda and communication between players and the club.

Keywords: poker; information system; Java EE

Obsah /

| | | | |
|---|----|----------------------------------|----|
| 1 Úvod | 1 | 9 Závěr | 35 |
| 2 Poker | 2 | Literatura | 36 |
| 2.1 Historie | 2 | A Případy užití | 37 |
| 2.2 Princip | 2 | B Testovací scénáře | 43 |
| 2.3 Pravidla | 2 | C Obsah CD | 77 |
| 2.4 Varianty | 3 | | |
| 2.5 Limity | 4 | | |
| 2.6 Způsob hry | 4 | | |
| 2.6.1 Cash game | 4 | | |
| 2.6.2 Turnaj | 5 | | |
| 3 Organizace pokerového klubu | 7 | | |
| 3.1 Legislativa | 7 | | |
| 3.2 Financování klubu z pokero- vých her | 7 | | |
| 3.3 Vstup | 7 | | |
| 3.4 Pokladna | 7 | | |
| 3.5 Floorman | 8 | | |
| 3.6 Dealer | 8 | | |
| 3.7 Série turnajů | 9 | | |
| 3.8 Bonusy | 9 | | |
| 4 Dostupné informační systémy pro organizaci pokerových her .. | 10 | | |
| 5 Analýza požadavků | 13 | | |
| 5.1 Funkční požadavky | 13 | | |
| 5.2 Nefunkční požadavky | 14 | | |
| 5.3 Modely jednání | 14 | | |
| 6 Návrh | 17 | | |
| 6.1 Uživatelé | 17 | | |
| 6.2 Doménový model | 17 | | |
| 6.3 Diagramy tříd | 17 | | |
| 6.4 Datový model | 25 | | |
| 6.5 Nasazení | 26 | | |
| 7 Implementace | 27 | | |
| 7.1 Technologie | 27 | | |
| 7.2 Aplikace | 27 | | |
| 7.2.1 Perzistentní vrstva | 28 | | |
| 7.2.2 Grafické uživatelské rozhraní | 28 | | |
| 7.2.3 Administrace | 29 | | |
| 7.2.4 Řízení cashgame | 30 | | |
| 7.2.5 Řízení turnajů | 30 | | |
| 8 Testování | 33 | | |
| 8.1 Prioritizace | 33 | | |
| 8.2 Vývojářské testy | 33 | | |
| 8.3 Systémové testy | 33 | | |
| 8.4 Usability testy | 34 | | |

Tabulky / Obrázky

| | | | |
|-----------------------------------|----|--|----|
| 8.1. Třídy rizika..... | 33 | 4.1. Free Poker Clock | 10 |
| 8.2. Možné poškození | 33 | 4.2. The Poker Timer | 11 |
| | | 4.3. Tournament Director 3 | 11 |
| | | 4.4. Tournament Supervisor 2 | 11 |
| | | 4.5. Poker Desk Software | 12 |
| | | 5.1. Evidence zmaměstnanců..... | 14 |
| | | 5.2. Evidence návštěvníků | 15 |
| | | 5.3. Evidence her..... | 15 |
| | | 5.4. Řízení cashgame..... | 16 |
| | | 5.5. Řízení turnaje | 16 |
| | | 6.1. Doménový model..... | 17 |
| | | 6.2. Diagram základních tříd | 19 |
| | | 6.3. Editace zaměstnanců..... | 19 |
| | | 6.4. Editace poboček..... | 20 |
| | | 6.5. Editace návštěvníků..... | 20 |
| | | 6.6. Editace cashgame | 21 |
| | | 6.7. Editace extra bodů..... | 21 |
| | | 6.8. Editace sérií | 22 |
| | | 6.9. Editace struktury turnaje..... | 22 |
| | | 6.10. Editace struktur výher | 22 |
| | | 6.11. Editace turnajů | 23 |
| | | 6.12. Řízení cashgame..... | 23 |
| | | 6.13. Řízení turnaje | 24 |
| | | 6.14. Datový model | 25 |
| | | 7.1. Diagram balíčků..... | 28 |
| | | 7.2. DAO | 28 |
| | | 7.3. Administrace | 29 |
| | | 7.4. Cashgame Manager | 31 |
| | | 7.5. Tournament Manager | 32 |

Kapitola 1

Úvod

Poker patří mezi celosvětově nejznámější a nejpoblárnější karetní hry. Hráť je možné v mnoha online hernách, ovšem jeho kouzlo spočívá právě v živé hře – tedy hře s hráči, kteří sedí přímo u vašeho stolu. V minulých letech poker zaznamenal v České republice (potažmo Evropě) veliký nárůst oblily mezi širokou veřejností. Z tohoto důvodu vzniklo mnoho klubů, založených jako občanská sdružení, která pro své členy organizovala a pořádala hry. Po změně legislativy s účinností od 1.1.2012, je však možné takovéto kluby provozovat pouze pod speciální licencí pro kasina. Většina klubů tak zanikla a zbylo jen pár větších klubů, fungujících buďto samostatně nebo v rámci kasina.

Cílem práce je analyzovat aktivity takového klubu, formulovat požadavky na případné využití informačních technologií pro organizaci klubu a navrhnout informační systém, který by tyto požadavky splňoval.

Kapitola 2

Poker

2.1 Historie

Poker se nejpravděpodobněji vyvinul z některé ze starých Evropských her. Název mohl vzniknout z více her: irské *Poca* („pocket“), francouzské *Poque* nebo z německé *Pochen*. Tyto hry se zřejmě vyvinuly ze španělské *Primero*, o které najdeme zmínky od počátku 16. století, a francouzské *Brelan*. Za „matku“ pokeru je považována právě hra *Primero*, nicméně je možné, že na jeho vzniku měly vliv všechny uvedené hry. Existuje i hypotéza, že poker má kořeny či prvky z perské hry *As Nas*.

Díky francouzským kolonialistům se poker rozšířil do Ameriky. Tam, v oblasti kolem řeky Mississippi, se zrodila klasická varianta pokeru. Rychle získala na popularitě a dále se rozšiřovala. První písemné zmínky o pokeru z té doby pochází z roku 1829. Více např. na [1].

2.2 Princip

Poker se hraje zpravidla o peníze, které do hry vnáší jistý prvek vzrušení a motivaci. Bez hry „o něco“ nemá poker příliš smysl, jelikož se v zásadě jedná o velmi jednoduchou hru, kde hlavním aspektem je sázení a blufování. Z tohoto důvodu je řazen mezi hazardní hry. Nutno však uvést, že o výsledku hry většinou nerozhoduje náhoda. Zkušený hráč dokáže výsledek ovlivnit svými zkušenostmi z milých her, schopností odhadnout (vypočítat) pravděpodobnost kombinací karet v různých fázích hry a velikou roli hraje samozřejmě i psychologie. Odborníky je proto poker označován jako *dovednostní hra*. Pokud budeme mluvit o pokeru v kontextu turnajů, je možné zařadit poker i mezi *sport*, podobně jako například šachy. A i zde platí, že existují profesionální hráči, mající své sponzory, psychology a další zázemí.

2.3 Pravidla

Poker se hraje se standardní sadou 52 karet (13 hodnot, 4 barvy).

Rozdávání karet začíná od předem zvolené pozice. Hra (rozdávání karet, umísťování sázek ap.) probíhá po směru hodinových ručiček. Osoba, která právě karty rozdává, se označuje jako *dealer*. Má za úkol i řídit právě probíhající kolo (výběr sázek, otáčení dalších karet, rozdělení výhry ap.). Role dealera se s každou hrou posouvá o jednu pozici. Při hře v klubech – pro urychlení a korektnost hry – však tuto funkci přebírá jediná osoba, která se hry jinak neúčastní, zaměstnanec klubu. Posouvání role dealera je však zachováno a po stole se pro označení hráče v této roli posílá žeton, nazývaný *button*. Na první pozici nalevo od dealera se nachází hráč, který umísťuje *small blind* (malou slepou povinnou sázku) a na druhé pozici nalevo od dealera se nachází hráč, který umísťuje *big blind* (velkou slepou povinnou sázku). Někdy se též umísťuje ještě další slepá sázka, která je povinná pro všechny hráče a nazývá se *ante*. Většinou se tato

sázka do hry zařazuje v pokročilejších fázích turnajů, v zájmu urychlení hry. Existují i další slepé sázky, jejichž použití není příliš časté a záleží na klubu, zdali jejich použití umožní (*bring-in, post, straddle, mississippi straddle, sleeper*).

Hra začíná umístěním všech povinných sázek. Následuje první kolo rozdání karet hráčům. Jejich počet a otočení (zda je vidí i hráčovi soupeři) závisí na zvolené variantě pokeru.

Pokud zvolená varianta hry obsahuje i rozdání společných karet, rozdají se poté tyto karty na stůl. Jejich počet a otočení opět závisí na zvolené variantě hry.

Následuje první kolo sázek. Jako první začíná hráč na první pozici od hráče, který umístil big bling. V některých variantách pokeru se může měnit hráč, který vsadí jako první, v závislosti na jeho kartách, které jsou viditelné ostatním hráčům. Každý hráč má několik možností: *check* – hráč nemusí dorovnávat sázku a nechce sázet, *call* – hráč dorovná sázku a pokračuje tak ve hře, *bet* – žádná sázka nebyla dosud umístěna a hráč vsadí jako první, *raise* – navýšení sázky, *fold* – hráč nechce dorovnat sázku ani zvýšit a složí karty (ukončí působení v právě probíhající hře). Jako poslední tedy hraje hráč, který se nachází o jednu pozici napravo od hráče, který umístil zatím nejvyšší sázku. Pokud tímto hráčem nedojde ke zvýšení sázky, dochází k dalšímu rozdání, výměně či otočení společných karet v závislosti na variantě pokeru a procedura se sázením opakuje. Počet takovýchto kol opět závisí na variantě pokeru.

Po několika kolech následuje poslední kolo sázek. Pokud po tomto kole zbývají ve hře dva a více hráčů, hráči odkryjí své karty – *showdown*. Jako první své karty ukáže ten hráč, který umístil nejvyšší sázku, poté ostatní hráči. Mimo hráče, který ukazuje karty jako první, mají ostatní hráči možnost karty složit a neukázat (prohra). Toto neplatí jen v případě, že hráč vsadil všechnen svůj obnos (*all in*), pak musí ukázat karty i on.

Vyhrává ten hráč, který se svými kartami (a případně společnými kartami na stole) vytvoří nejsilnější výherní kombinaci.

Výherní kombinace a jejich hierarchie se liší podle zvolené varianty pokeru. V některých variantách dokonce existují dvě disjunktní množiny výherních kombinací a výhra se tak může rozdělit mezi dva hráče (tzv. *Hi-Lo* varianty – vyhrávají „nejslabší“ i „nej- silnější“ kombinace). Pokud dojde k situaci, kdy má více hráčů stejně silné kombinace, výhra se rozdělí (v příslušném poměru) mezi tyto hráče.

2.4 Varianty

Jelikož se poker vyvíjí již poměrně dlouhou dobu, existuje velmi mnoho různých variant. Většina z nich vznikla v USA během poloviny 20. století. Tyto varianty můžeme rozdělit do čtyř základních skupin, podle způsobu rozdávání karet a systému sázek.

■ Straight poker

Hráčům se rozdají všechny karty na začátku hry a hráči vsází v jednom kole. Jedná se o nejstarší skupinu s kořeny ve hře Primero.

■ Stud poker

Karty jsou hráčům rozdány během několika kol v předem daném počtu a kombinaci lícem dolů a nahoru. Mezi těmito koly probíhá kolo sázek.

■ Draw poker

Hráčům jsou všechny karty rozdány na začátku hry lícem dolů. Po prvním kole sázek mají hráči možnost si své karty vyměnit za jiné a následují další kola sázek a výměny karet.

■ Community card poker

Také známé jako *flop* poker. Jedná se o variantu *stud* pokeru. Hráčům je na začátku hry rozdána neúplná sada karet (jejich počet nestačí na vytvoření nejsilnější kombinace) lícem dolů. Poté je rozdáno několik společných karet doprostřed stolu, se kterými hrají všichni hráči. Tyto karty se zpravidla odkrývají postupně v několika kolech, mezi kterými proběhne kolo sázek. Cílem je vytvořit nejsilnější kombinaci ze svých a společných karet.

Do této skupiny patří neznámější varianty pokeru: *Texas hold'em* a *Omaha*.

■ 2.5 Limity

Limity se týkají výše sázek. Rozlišujeme tři kritéria, každé je aplikovatelné na všechny varianty pokeru.

■ Fixed limit

Limit se týká velikosti sázky, kterou může hráč umístit. Tato sázka je fixní a může se v jednotlivých kolech měnit. Toto omezení se týká pouze jednotlivých sázek od hráčů, nevztahuje se na celkovou sázku od všech hráčů. Pokud tedy jeden hráč umístí sázku o dané výši, druhý hráč ji může zvýšit o stejnou hodnotu atd. Většinou je však zařazen ještě limit na maximální počet takovýchto navýšení sázek.

■ Spread limit

Obdoba předchozího, kde však velikost sázky není fixní, ale pohybuje se v určitém intervalu.

■ Pot limit

Hráčova maximální sázka se k daném okamžiku vypočítává ze vzorce:

$$M = 3L + T + S$$

Kde L je poslední sázka, T je součet sázek před poslední sázkou a S je velikost počátečního banku.

■ No limit

Hra bez limitů. Hráč může vsadit jakoukoli hodnotu až do výše svého stávajícího obnosu. Zpravidla však existuje jistá minimální možná sázka, shodná s hodnotou malé povinné sázky, a minimální navýšení někdy musí být nejméně dvojnásobek předchozího navýšení.

■ Cap limit

Limit se týká celkové částky, kterou může hráč v právě probíhající hře vsadit. Jedná se tedy o pomyslné omezení jeho současného obnosu na nějakou částku, se kterou hráč hraje. Pokud v průběhu hry tuto částku utratí (a s ním i jeho soupeři), hra se dohraje bez dalších sázek. Hra je velmi podobná hře bez limitu, kdy hráč nemůže riskovat veškerý svůj obnos.

■ 2.6 Způsob hry

■ 2.6.1 Cash game

V této hře jsou většinou pevně dané velikosti malých a velkých povinných sázek (s postupem času se nezvyšují). Každý hráč si nakoupí libovolné množství žetonů, které svou hodnotou odpovídají uhrazené částce v poměru 1:1. Tato částka bývá omezená

dolní a horní hranicí, v poměru k velikosti malých a velkých povinných sázek. Hráči mohou do hry libovolně vstupovat i odcházet. Jejich výhra odpovídá hodnotě právě držných žetonů.

■ 2.6.2 Turnaj

Turnaj se liší od *Cashgame* tím, že při vstupu do turnaje zaplatí hráči jednotný vstupní poplatek (*buyin*), za který dostanou ekvivalentní počet žetonů. Jejich hodnota je většinou v jiném poměru než 1:1 k zaplacené částce. Hráči nemohou z turnaje libovolně odejít. Jejich působení vždy končí celkovou ztrátou žetonů nebo získáním všech žetonů ve hře. Existuje však výjimka, kdy poslední zbylí hráči ve hře již nechtějí pokračovat a dohodnou se na rozdělení výhry v jiném poměru, než je uvádí předem vypsána pravidla. Pokud se však nedohodnou, hra dále pokračuje.

Struktura povinných sázek se časem mění (zvyšují se). Každá takováto úroveň je předem definována (velikosti povinných sázek, doba trvání). Většinou jsou úrovně rozvrženy tak, aby všechny trvaly stejnou dobu a velikost povinných sázek se s každou novou úrovní zdvojnásobila. Mezi úrovněmi následují přestávky pro odpočinku hráčů. Většinou se tak děje po několika po sobě jdoucích úrovních.

Struktura výher (*prizepool*) se odvíjí od velikosti banku a počtu hráčů. Výhry se udávají v procentech, pokud není dopředu znám počet hráčů. Počet výherních míst se odvozuje od počtu hráčů. Vítězové si tedy rozdělí peníze z banku, který je tvořen ze vstupních poplatků hráčů (případně dalšími poplatky za dokoupení žetonů).

Turnaje bývají rozděleny do dvou částí. V úvodní části jsou povolené pozdní registrace do turnaje (*late registration*) pro pozdě přichozí hráče. Pokud je v turnaji možné dokupovat si žetony, je to pak možné pouze v této úvodní části hry.

Turnaje můžeme ozvláštnit několika modifikacemi:

- **Freezout:** Hráč nemá možnost si v průběhu hry dokupovat žetony.
- **Rebuy:** V úvodní části turnaje je hráči povoleno dokoupení žetonů, pokud má méně než vstupní množství žetonů (*rebuy*). Po uplynutí úvodní fáze je většinou možnost dalšího jednorázového dokoupení žetonů, bez ohledu na současné množství hráčových žetonů (*addon*). Poté následuje druhá část turnaje, kdy již není další dokupování žetonů možné.
- **Doublechance / Tripplechance:** Kdykoli během úvodní části hry má hráč možnost dokoupit si žetony, ovšem pouze jednou, resp. dvakrát.
- **Re-entry:** V úvodní části hry má hráč, po ztrátě všech svých žetonů, možnost znovu vstoupit do turnaje. Zaplatí znovu vstupní poplatek a je znovu usazen na jiné místo. Tuto možnost má pouze jednou.
- **Bounty:** Hráč dostane finanční odměnu za každého jím vyřazeného hráče. Při vstupu do turnaje zaplatí hráč současně s poplatkem extra částku (*bounty*), kterou dostane hráč, který ho vyřadí. Pokud hráč turnaj vyhraje, jeho bounty mu zůstane. Tento turnaj lze hrát pouze jako freezout.
- **Sit'n'go:** Jedná se o turnaj, kde je předem dán počet herních míst a struktura výher. Hráči kteří do turnaje vstoupí musí počkat, než se kapacita zaplní a turnaj poté začne. U živé hry bývá počet míst nízký, aby se nemuselo čekat příliš dlouho na všechny hráče. V online hernách však může být počet míst mnohem vyšší.
- **Guarantee:** Je běžné, že některé turnaje jsou s tzv. garancí. Tedy provozovatel klubu dopředu vyhlásí minimální bank, o který se bude hrát. Pokud se na vstupních poplatcích od hráčů nevybere dostatečný obnos, provozovatel do banku rozdíl částek

doplatí z vlastních zdrojů. Garance však bývá podmíněna minimálním počtem hráčů. Slouží k nalákání hráčů do hry.

- **Added money:** Turnaje též mohou být dotované, kdy dotace už nezávisí na počtu hráčů. Slouží k nalákání hráčů do hry.

Kapitola 3

Organizace pokerového klubu

3.1 Legislativa

Jak bylo v úvodu naznačeno, vzhledem k nedávné vzrůstající oblíbě pokeru došlo v USA a Evropě k jeho regulaci. Jednotlivé státy se k tomuto staví různě.

V České republice je poker od 1.1.2012 označen jako sázková hazardní hra a patří pod loterijní zákon. Živý poker se tedy může hrát pouze v kasinech (nebo klubech vlastnících příslušnou licenci).

V některých zemích EU je však poker uznán jako dovednostní hra (Francie, Švédsko, Nizozemí, Švédsko, Itálie ...). Orientační přehled regulací ve vybraných zemích lze nalézt na [2].

3.2 Financování klubu z pokerových her

- **Cashgame:** Při každé hře je z výhercovy částky odečteno jisté procento (*rake*), které jde na účet klubu. Z této částky pak klub odvádí daně a financuje provoz.
- **Turnaj:** Klub si odebere jisté procento z banku. Někdy je též zaveden vstupní poplatek za organizaci turnaje (*fee*), který se platí spolu se vstupním poplatkem do turnaje, ale nezahrnuje se do banku a jde přímo na účet klubu. Z těchto částek pak klub odvádí daně a financuje provoz.

3.3 Vstup

Kasina mají ze zákona povinnost vést denní evidenci všech návštěvníků nacházejících se v jeho prostorách, bez ohledu na to, zda plánují v kasinu hrát nebo ne. Návštěvníci jsou při vstupu povinni prokázat se platným dokladem totožnosti. Záznamy musí obsahovat: jméno, příjmení, datum narození, rodné číslo, bydliště, u cizích státních občanů také státní příslušnost a číslo cestovního dokladu.

Ve většině kasin se při prvním vstupu návštěvníkovi vytvoří registrace s výše požadovanými údaji a fotkou a vystaví se mu identifikační karta platná v rámci kasina. Tím se usnadní autentizace návštěvníka při dalším vstupu do kasina. Některá kasina používají jednoduché karty s číselným kódem, jiná čipové karty.

3.4 Pokladna

- **Cashgame:** pokud si přišel návštěvník zahrát cashgame, zamíří k pokladně, kde si nakoupí požadované množství žetonů. Žetony je však někdy možné získat také až u stolu.
- **Turnaj:** pokud si přišel návštěvník zahrát turnaj, u pokladny zaplatí vstupní poplatek (poplatky) a dostane potvrzení o zaplacení, kde je uvedeno i číslo stolu a konkrétní místo u stolu.

3.5 Floorman

Floorman je zaměstnanec kasina, který řídí hru, dohlíží na správný průběh a rozhoduje ve sporných situacích. Velké turnaje o mnoha hráčích mohou vyžadovat i několik floormanů pro hladký průběh hry.

- **Cashgame:** Cashgame se v kasinu může hrát na několika stolech s různě vysokými slepými sázkami. Pro všechny cashgame hry je vyhrazena funkce floormana, který se stará pouze o cashgame. Umisťuje hráče ke stolům a společně s dealerem se stará o dokupování žetonů. Hráč tedy přijde za floormanem, ten ho přihlásí do cashgame, a při odchodu ze hry ho zas odhlásí. Floorman usazuje hráče tak, aby byly stoly rovnoměrně obsazeny. Po odchodu hráče ze hry je ustanoven časový interval, po který nesmí hráč znovu do hry vstoupit. Je to prevence nefér jednání, kdy by jinak mohl hráč ze hry opakovaně vynášet svou výhru a vracet se s malým obnosem, nedajíc tak protihráčům šanci na vyhrání svých peněz zpátky.
- **Turnaj:** S potvrzením z pokladny zamíří hráč k floormanovi, který má na starosti pouze daný turnaj. Ten hráče usadí a také zanesse hráče do tzv. *pokerových hodin*. Jedná se o program, kde je zaznamenán počet vstupních hráčů, počet aktuálních hráčů, aktuální úroveň, čas do konce aktuální úrovně (popř. přestávky), příští úroveň, výše banku, struktura výher, statistika žetonů ve hře a podobně. Tyto informace jsou znázorněny v graficky přívětivé formě a zobrazovány v prostorách klubu tak, aby každý hráč měl přehled o vývoji hry.

Doba pro pozdní registrace bývá stejně dlouhá, jako případná úvodní část hry pro dokupování žetonů (pokud je to v daném turnaji možné). Dokupování žetonů obstarává dealer společně s floormanem, který si vede záznam o počtu takových dokoupení. Pouze v případě, kdy je turnaj *re-entry* a hráč tuto možnost chce využít, musí floorman hráče vyřadit ze hry a ten je pak nucen zajít opět k pokladně, kde opět zaplatí vstupní poplatek a je mu přiřazeno nové místo.

Po uplynutí času pro dokupování žetonů floorman spočítá celkový bank a podle jeho velikosti a počtu vstupních hráčů vygeneruje strukturu výher (prize pool).

Jak postupně vypadávají hráči ze hry, floorman si eviduje uvolněná místa a postupně ruší stoly s nízkým počtem hráčů a tyto hráče náhodně přemísťuje na volná místa u jiných stolů. Současně udržuje informace v pokerových hodinách aktuální.

Pokud je turnaj naplánovaný na více dní, floorman po konci každého dne společně s dealerem spočítají množství žetonů každého hráče a na základě těchto informací floorman vygeneruje nové rozsazení hráčů pro příští den, v závislosti na hodnotě žetonů každého hráče. Cílem je, aby hráči byli rovnoměrně rozsazení (aby nemohlo dojít k situaci, kdy vedoucí hráči budou sedět u jednoho stolu).

3.6 Dealer

Jak již bylo uvedeno, dealer je zaměstnanec kasina, který se stará o rozdávání karet a manipulaci s žetony, aby byla hra pro hráče co nejjednodušší. Jinak do hry nezasahuje. Dealer má u sebe i zásobu dalších žetonů a pokud si hráč chce dokoupit žetony, dokoupí si je u dealera. O peníze a doplnění dalších žetonů se pak postará příslušný floorman.

O dealery se stará další zaměstnanec kasina, který má na starosti jenom je, zná je a má o nich přehled. Ví například, který dealer je lepší na cashgame (náročnější – vyžaduje schopnost rychle počítat) a podle toho jim určí stůl. Dealery během hry organizuje tak, aby se u stolů pravidelně střídali.

3.7 Série turnajů

Klub může pořádat i sérii několika po sobě jdoucích turnajů. Jednotlivé turnaje nemusí mít vždy stejné nastavení. Z tohoto důvodu se celkové umístění nepočítá jen z pořadí hráče v jednotlivých turnajích. Hráči v průběhu série sbírají za jednotlivé turnaje body. Vzorec pro výpočet bodů může být i poměrně složitý a mimo umístění většinou zohledňuje i velikost počátečního nákupu žetonů a počet hráčů v turnaji. Celkové umístění hráče je pak dáno součtem bodů ze všech turnajů v rámci série.

3.8 Bonusy

Většina kasin své hráče za hry v kasinu odměňuje bonusovými body, které poté hráč může vyměnit za peníze či jiné odměny.

- **Cashgame:** Body se většinou přidělují na základě odehrané doby u stolu a velikosti slepých sázek.
- **Turnaj:** Body se většinou přidělují na základě velikosti vstupního poplatku do turnaje.

Kapitola 4

Dostupné informační systémy pro organizaci pokerových her

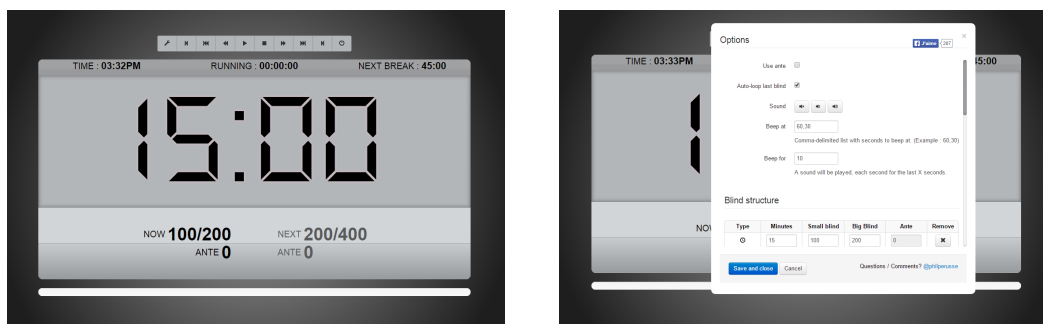
Informační systém pro pokerový klub by měl splňovat několik požadavků. Předně by měl obsahovat databázi hráčů a jejich evidenci. Dále pak evidenci pokerových her s možností jejich řízení a ukládání nastavení. Je velmi pravděpodobné, že v klubu bude probíhat několik her zároveň. Program by proto měl umožňovat řízení několika her zároveň. Obsluha takového programu může být pro jednoho uživatele příliš náročná, bylo by tedy velmi vhodné, aby takový program umožňoval přístup několika uživatelům současně z různých terminálů. Tedy aby umožňoval síťový provoz. Také by bylo vhodné, kdyby podporoval definování několika uživatelských rolí, s řízením přístupu k různým částem programu.

Kluby a kasina většinou mívají vlastní systém, ušitý na míru přímo pro své vlastní potřeby. Komplikované zde může být propojení takového systému s již stávajícími systémy (pokud existují). Některé kluby pro řízení her využívají samostatné pokerové hodiny a evidenci návštěvníků a her obstarává jiný interní systém.

Aplikací pro organizaci pokerových her lze na internetu dohledat hned několik. Následuje krátký přehled nejvydařenějších z nich.

■ Free Poker Clock

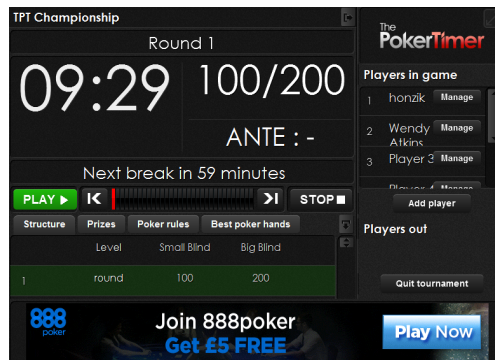
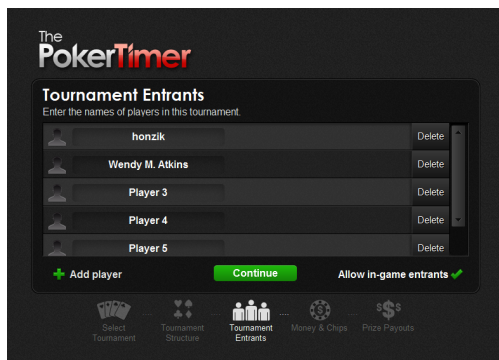
Velmi jednoduchý program běžící v internetovém prohlížeči. Nabízí jednoduché, elegantní a přehledné grafické prostředí. Jedná se však pouze o pokerové hodiny, neobsahuje tedy databázi hráčů ani jednotlivých her. Lze nastavit strukturu právě hraného turnaje, ovšem už neobsahuje generátor výher, ani možnost uložení profilů turnajů. K nalezení na [3].



Obrázek 4.1. Free Poker Clock

■ The Poker Timer

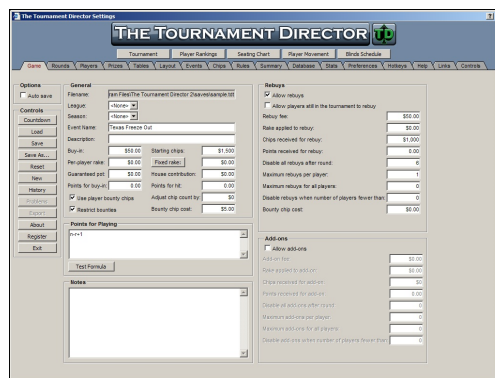
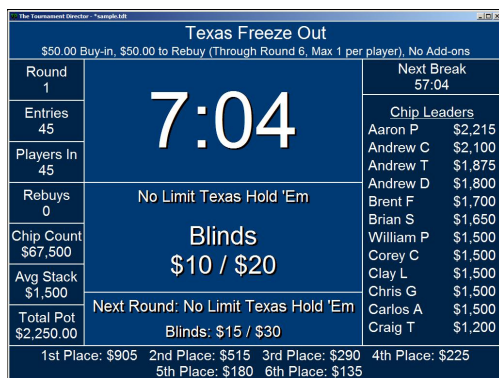
Tento program obsahuje pokerové hodiny, spolu s možností editovat a ukládat nastavení turnajů a struktur výher. Obsahuje i databázi hráčů, u kterých však lze zaznamenat jen jméno. Neumožňuje evidenci hráčů a her, síťový provoz, ani řízení vícero turnajů současně. Dostupný na [4].



Obrázek 4.2. The Poker Timer

■ The Tournament Director 3

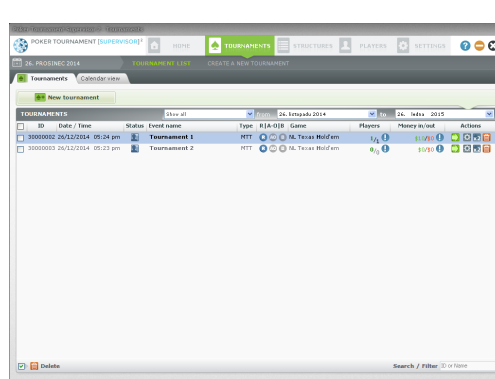
Program nabízí široké možnosti nastavení turnajů i pokerových hodin, včetně možnosti přizpůsobení vzhledu. Obsahuje databázi hráčů a generátor usazení hráčů ke stolům. Bohužel nelze evidovat turnaje, lze jen ukládat jejich nastavení do souborů. Dále nenabízí možnost evidovat a spravovat cashgame hry. Nepodporuje síťový provoz, ani možnost řízení vícero turnajů zároveň. Aplikace je dostupná z [5].



Obrázek 4.3. The Tournament Director 3

■ The Tournament Supervisor 2

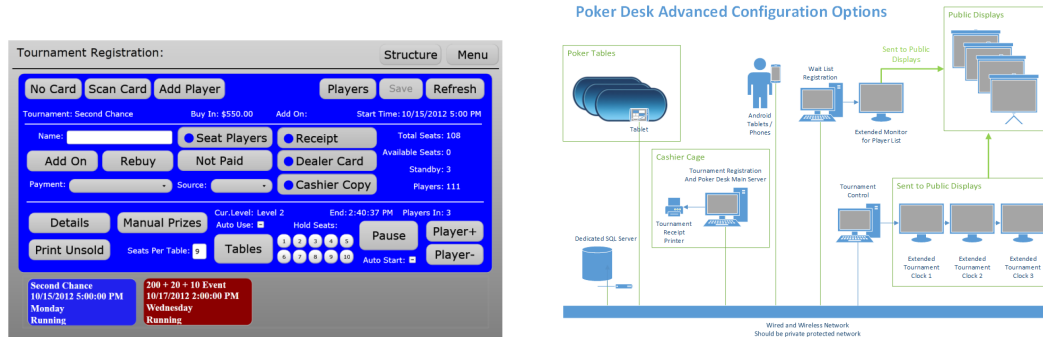
Tato aplikace je velmi podobná předchozí, nabízí však o něco přívětivější grafické prostředí. Obsahuje databázi hráčů, evidenci turnajů, generátor usazení hráčů ke stolům a možnost řídit vícero turnajů najednou. Bohužel nelze spravovat cashgame hry a nepodporuje síťový provoz. Dostupné z [6].



Obrázek 4.4. The Tournament Supervisor 2

■ Poker Desk Software

Program, který jsem bohužel nemohl vyzkoušet, jelikož není volně dostupná zkušební verze. Podle informací na webových stránkách [7] se zdá, že by tento software mohl splňovat veškeré požadavky v úvodu kapitoly.



Obrázek 4.5. Poker Desk Software. Zdroj [7].

Kapitola 5

Analýza požadavků

Cílem je navrhnout systém, který by bylo možné integrovat do již existujících systémů v kasinech, stejně tak jako jeho samostatné použití pro libovolně velké kluby.

Z výše popsané organizace pokerového klubu můžeme vypíchnout několik bodů, které by nově vytvořený systém měl splňovat, aby tak v maximální možné míře ulehčil administrativu klubu. Je přitom důležité správně rozlišit, jaké funkce systém bude nebo nebude obsahovat. Některé operace totiž nejsou pro klub důležité a nebo by jejich zřizování vyžadovalo zdlouhavější obsluhu.

5.1 Funkční požadavky

1. Evidence návštěvníků

Systém obsahuje databázi návštěvníků kasina. Registraci, autentizaci a autorizaci provádí recepční kasina. Pokud kasino či klub recepční nemá, pak tuto roli přebírá jiný zaměstnanec.

2. Evidence her

Systém obsahuje databázi naplánovaných a proběhlých her. Turnaje mohou být zařazeny do určité série. Zaznamenává a prezentuje na webu průběžné pořadí hráčů v sérii.

3. Evidence hráčů ve hrách

- Cashgame: eviduje příchod a odchod z konkrétní hry.
- Turnaj: eviduje se účast, umístění, peněžní vklady do hry a výhry.

4. Online účty

Každý registrovaný návštěvník má možnost přes webové rozhraní nahlédnout do svého účtu.

5. Správa her

Systém umožňuje vytvoření, editace a smazání pokerové hry. Toto provádí většinou floorman či manažer klubu.

- Cashgame: bývají spuštěny stále. Rozlišují se většinou pouze podle velikosti slepých povinných sázek.
- Turnaj: obsahuje všechny důležité informace o turnaji.

6. Řízení her

- Cashgame: systém usnadňuje floormanovi plánovat usazení kráče do hry, v závislosti na zaplnění stolů.
- Turnaj: systém usnadňuje usazení hráče do hry při registraci. Také pomáhá řídit turnaj a sledovat informace o jeho průběhu (pokerové hodiny).

7. Bonusy

Systém eviduje množství hráčových nasbíraných bonusových bodů v pokerových hrách. Body se mohou přidělovat i za vstup do kasina či jiné aktivity.

8. Bezpečnost

Systém bude obsahovat citlivé informace a je vyžadováno patřičné zabezpečení.

9. Síťový provoz

Systém obsahuje serverovou část s daty, která bude neustále online. K té je možné se po síti připojit z různých terminálů. Serverová část umožňuje připojení několika uživatelů současně a stará se o konzistenci dat. Uživatelé mají definována přístupová práva k různým částem aplikace. Je možné řídit několik her současně.

5.2 Nefunkční požadavky

1. Systém nebude primárně sloužit pro webovou prezentaci klubu, tato možnost bude volitelná.
2. Systém nebude evidovat zaměstnance klubu/kasina.
3. Systém nebude obsahovat funkce pro plánování usazení dealerů.
4. Systém nebude evidovat kombinace karet hráčů.

5.3 Modely jednání

Nejdůležitější modely jednání jsou zobrazeny na obrázcích 5.1, 5.2, 5.3, 5.4 a 5.5. Jejich formální popis se nachází v příloze A.

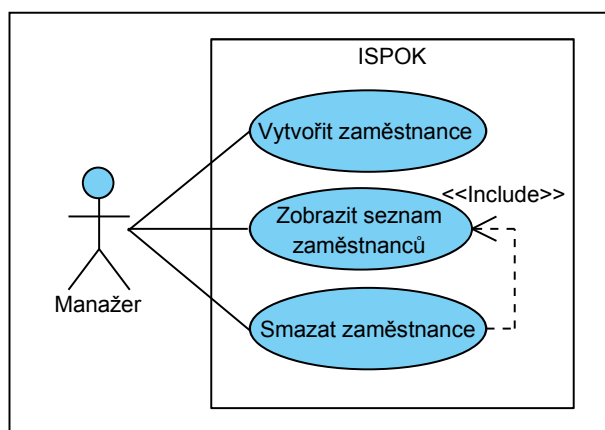
Uživatelské role

Systém rozlišuje několik uživatelských rolí, podle množství přidělených práv k funkcím systému. V menších klubech mohou být některé role sloučeny.

- Neregistrovaný návštěvník: nesmí se nacházet v prostorách kasina
- Registrovaný návštěvník (hráč)
- Recepční
- Pokladní
- Floorman
- Manager

Evidence zaměstnanců

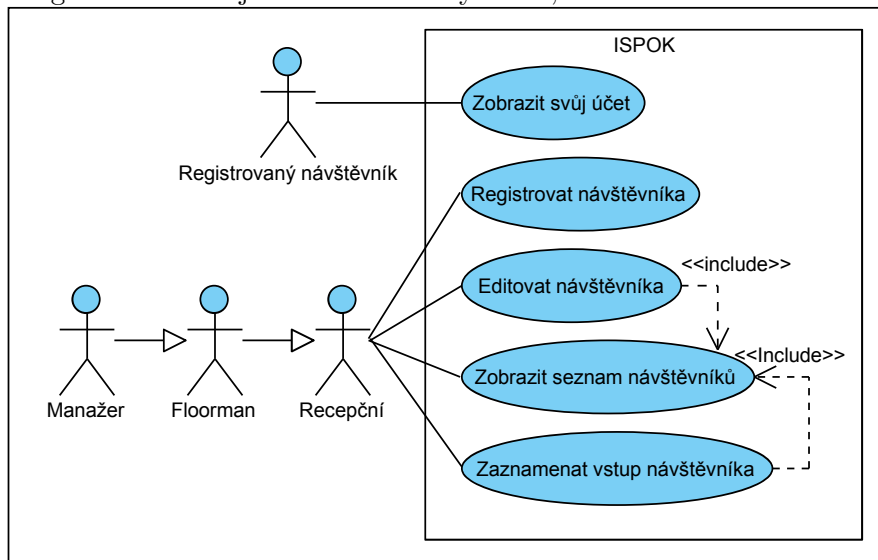
Tento diagram znázorňuje funkcionalitu systému, z hlediska zaměstnaneckých účtů.



Obrázek 5.1. Evidence zaměstnanců

■ Evidence návštěvníků

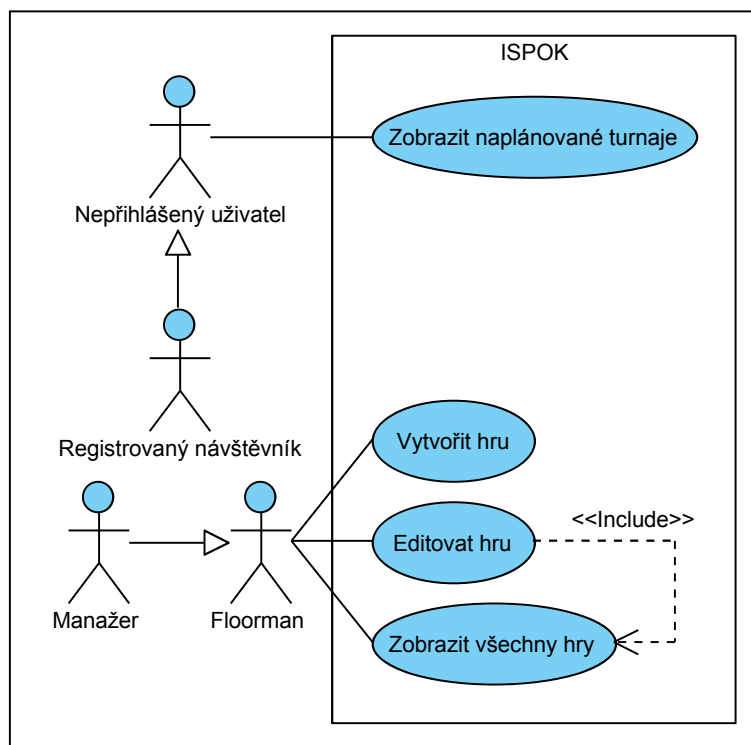
Tento diagram znázorňuje funkcionalitu systému, z hlediska databáze návštěvníků.



Obrázek 5.2. Evidence návštěvníků

■ Evidence her

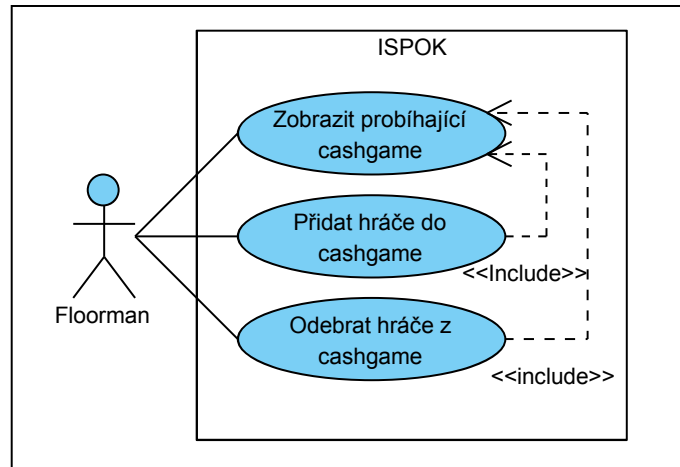
Diagram popisuje funkcionalitu systému, z hlediska evidence a plánování her.



Obrázek 5.3. Evidence her

■ Řízení cashgame

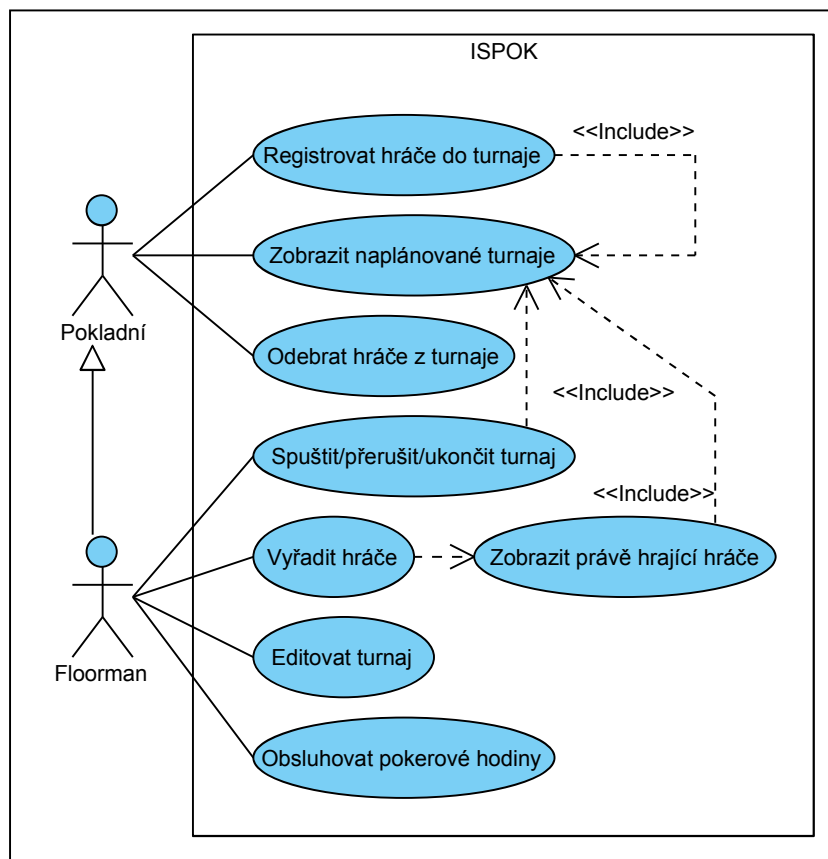
Diagram popisuje funkcionalitu systému, z hlediska řízení cashgame.



Obrázek 5.4. Řízení cashgame

■ Řízení turnaje

Diagram popisuje funkcionalitu systému, z hlediska řízení turnajů.



Obrázek 5.5. Řízení turnaje

Kapitola 6

Návrh

Systém jsem se rozhodl navrhnout podle vzoru MVC (model, view, controller). Při návrhu jsem využil poznatků z knih Software Engineering: A Practitioner's Approach [8], UML2 [9] a Návrhové vzory [10].

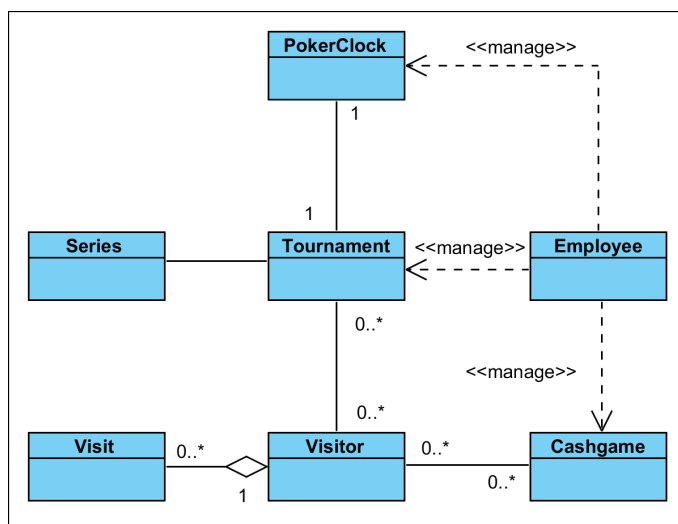
6.1 Uživatelé

V systému budou vystupovat dvě skupiny uživatelů. Návštěvníci a zaměstnanci klubu, kteří mají v systému vytvořený profil. Návštěvníci si mohou pouze zobrazit svůj účet, zaměstnanci mají přiřazeny role, které jim umožňují přístup k různým funkcím systému.

6.2 Doménový model

Z analýzy požadavků byl vytvořen prvotní doménový model, ilustrující základní funkce systému na obr. 6.1.

Základním prvkem systému je pokerová hra – turnaj nebo cashgame. Hru většinou vytváří a obhospodařuje floorman.



Obrázek 6.1. Doménový model

6.3 Diagramy tříd

Model tříd pro systém je rozdělen do několika diagramů na obrázcích 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 6.6, 6.7, 6.8, 6.9, 6.10, 6.11, 6.12 a 6.13 podle funkcí, jichž se týká. Následuje stručný komentář k jednotlivým diagramům.

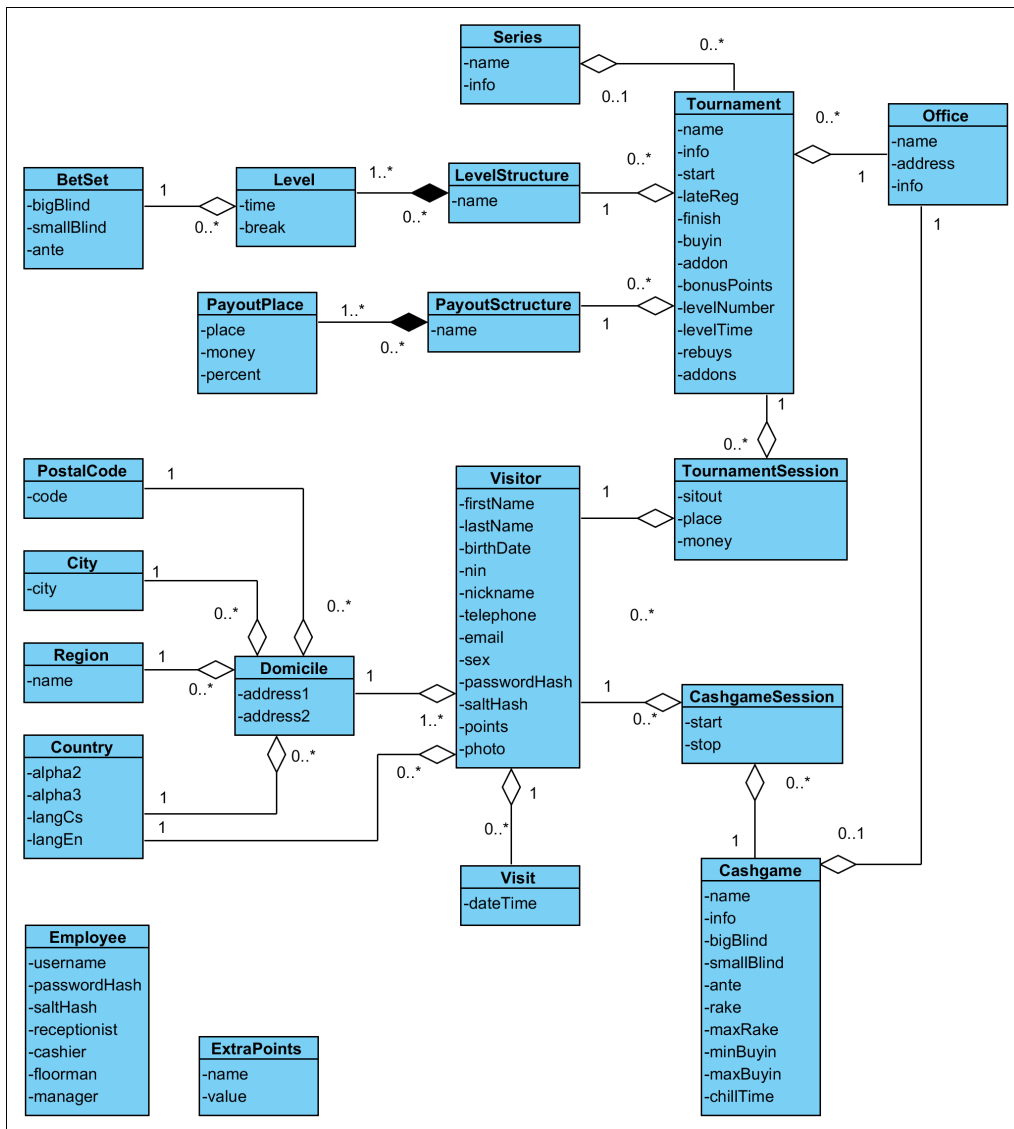
■ Diagram základních tříd

Tento diagram se týká dat, která se budou ukládat v databázi.

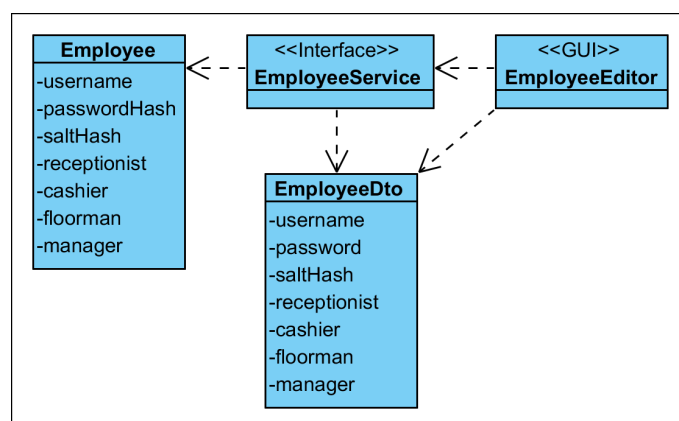
- **Visitor:** Návštěvník. U každého návštěvníka je požadováno zaznamenat celé jméno, bydliště, národnost a číslo občanského průkazu, či jiného dokladu totožnosti. Co se týká bydliště, je pravděpodobné, že se některé údaje budou opakovat. Z tohoto důvodu byla tato třída rozdělena na několik dalších, aby zbytečně nedocházelo k redundanci dat v databázi. Jméno a příjmení jsou z bezpečnostních důvodů ponechány ve třídě `Visitor`.
- **Visit:** Podle platných zákonů ČR je potřeba u každého návštěvníka zaznamenat příchod do prostor kasina/klubu, ať již se účastní některé z her nebo ne. V jiných zemích toto nemusí platit a funkce může zůstat nevyužita.
- **Office:** Některá kasina/kluby mohou být rozsáhlejší a mohou mít několik poboček na různých adresách. Pro přehlednost bude možno třídit hry podle místa konání.
- **Cashgame:** Tato hra je definována strukturou povinných sázek a několika dalšími parametry, které se na výši sázek vážou a stanovují dodatečná pravidla hry. V klubu může probíhat několik takových her současně, každá u několika stolů, lišících se právě výši povinných sázek. U cashgame není důležitý ani začátek, ani konec, bývají spuštěny dlouhodobě. Eviduje se pouze doba, po kterou se určitý hráč cashgame účastnil, ve třídě `CashgameSession`. Aby byla zachována "fair play", je u cashgame definován čas, před jehož uplynutím nesmí hráč po odchodu ze hry znovu do stejné hry vstoupit.
- **Tournament:** Turnaj je definovaný převážně svým názvem a časem, kdy turnaj začíná. Dále pak strukturou povinných sázek, které se časem zvyšují. Strukturu povinných sázek a strukturu výher je vhodné rozdělit do několika dalších tříd, jelikož je velmi pravděpodobné, že se budou u jednotlivých turnajů opakovat. Navíc se tím usnadní kopírování nastavení, kdy se například stejný typ turnaje se stejným názvem hraje každý týden ve stejnou dobu. Některé turnaje mohou být součástí série několika turnajů, hrajících se během nějakého období. Může proto být výhodné takovou skutečnost zaznamenat pomocí třídy `Series`, pro případné vyhodnocení či třídění. Hráčova účast v turnaji se zaznamenává ve třídě `TournamentSession`, která obsahuje čas odstoupení, pořadí a výši výhry.
- **ExtraPoints:** Třída obsahuje dodatečné bonusové body, které nejsou přidělovány automaticky.
- **Employee:** Zaměstnanec klubu, mající přístup do systému.

■ Editace zaměstnanců

Zaměstnanci jsou identifikováni unikátním uživatelským jménem a k autentizaci slouží heslo. Zaměstnanci nemají žádný vztah k datovým strukturám, lze je tedy volně editovat i mazat. Tyto operace by však měla provádět pouze jedna osoba s nejvyšším pověřením – manažer.



Obrázek 6.2. Diagram základních tříd

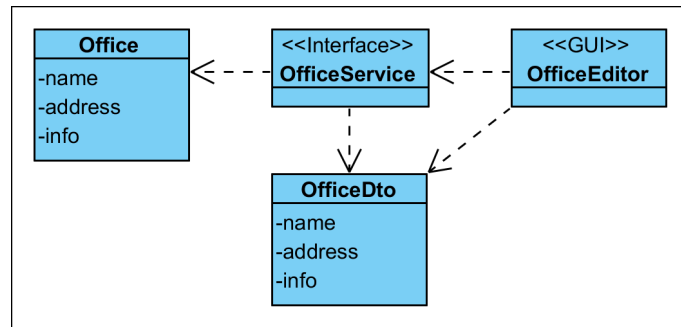


Obrázek 6.3. Editace zaměstnanců

■ Editace poboček

Pobočky se vztahují k jednotlivým hráčům, u kterých je tento údaj povinný. Nemělo by tedy být možné smazat pobočku, na kterou nějaká hra odkazuje. Jméno je unikátní

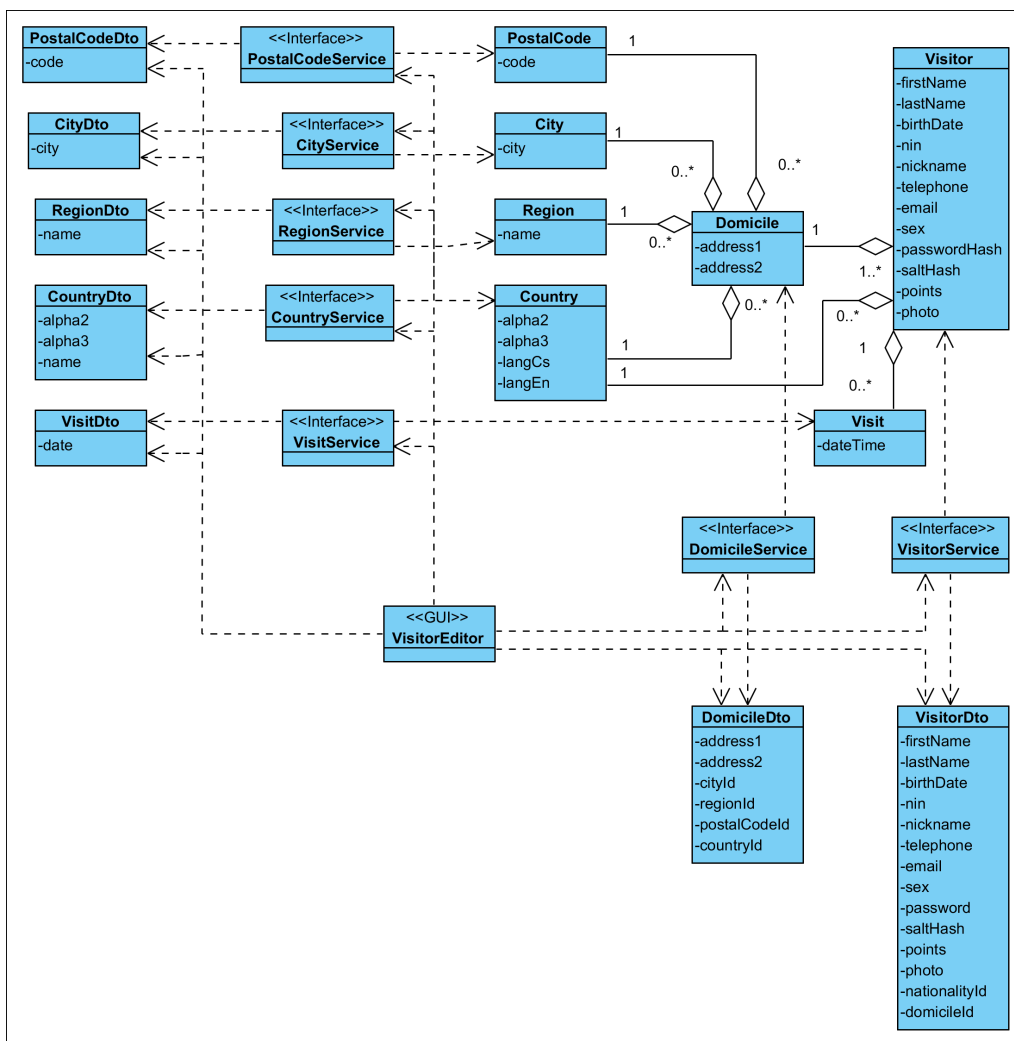
údaj. Adresa a informace by měly být libovolně pozměnitelné. Tyto operace by opět měl mít možnost provádět pouze manažer klubu.



Obrázek 6.4. Editace poboček

■ Editace návštěvníků

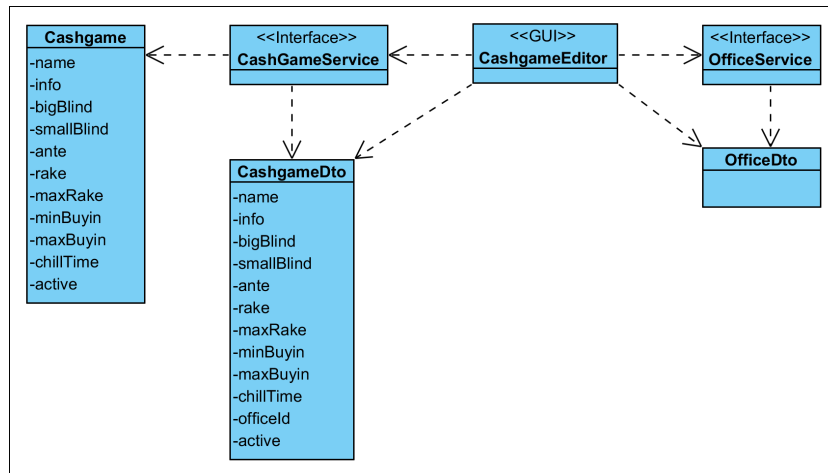
Editaci návštěvníků by měla mít možnost provádět většina rolí. Pokud se však některý návštěvník již účastnil některé hry, je zakázáno jej smazat, povolena je jen úprava údajů.



Obrázek 6.5. Editace návštěvníků

■ Editace cashgame her

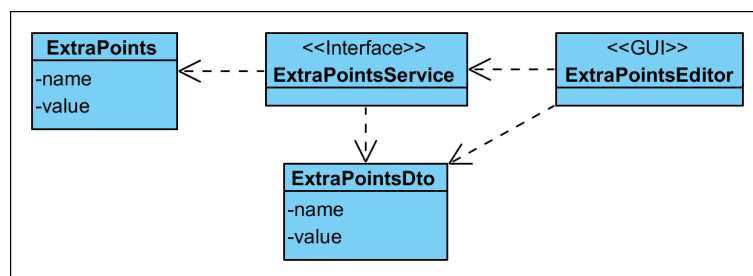
Cashgame hry většinou vytváří floorman. Pokud se některé cashgame již účastnil některý hráč, nelze ji smazat. Lze ji jen přidělit příznak, že je neaktivní. Lze tak potlačit výpis starých her.



Obrázek 6.6. Editace cashgame

■ Editace extra bodů

Tyto body nemají vazby na datové struktury, lze je tedy libovolně editovat. Mají jen informativní charakter. Avšak editaci by měl provádět pouze manažer klubu.



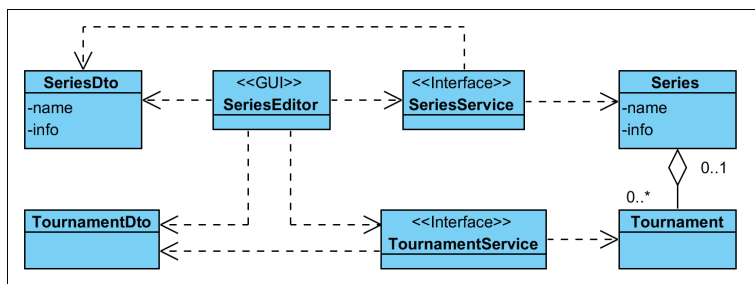
Obrázek 6.7. Editace extra bodů

■ Editace sérií

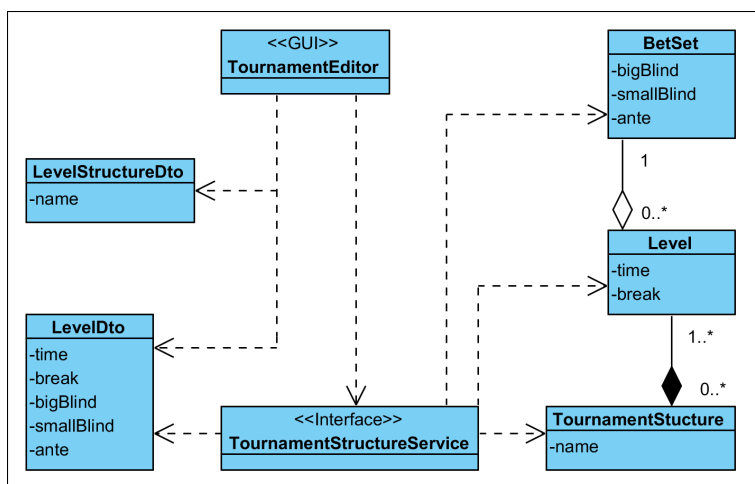
Série by měl editovat pouze manažer klubu. Název série je jedinečný. Sérii nelze smazat, pokud k ní je přiřazen nějaký turnaj.

■ Editace struktur turnajů

O struktury turnajů se starají floormani. Jedná se o popis velikosti povinných sázek během turnaje a naplánování přestávek. Pokud je nějaká struktura přítomna v právě probíhajícímu turnaji, nelze ji smazat ani editovat.



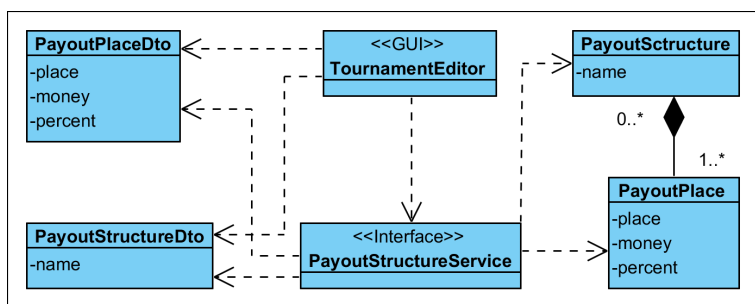
Obrázek 6.8. Editace sérií



Obrázek 6.9. Editace struktury turnaje

■ Editace struktur výher

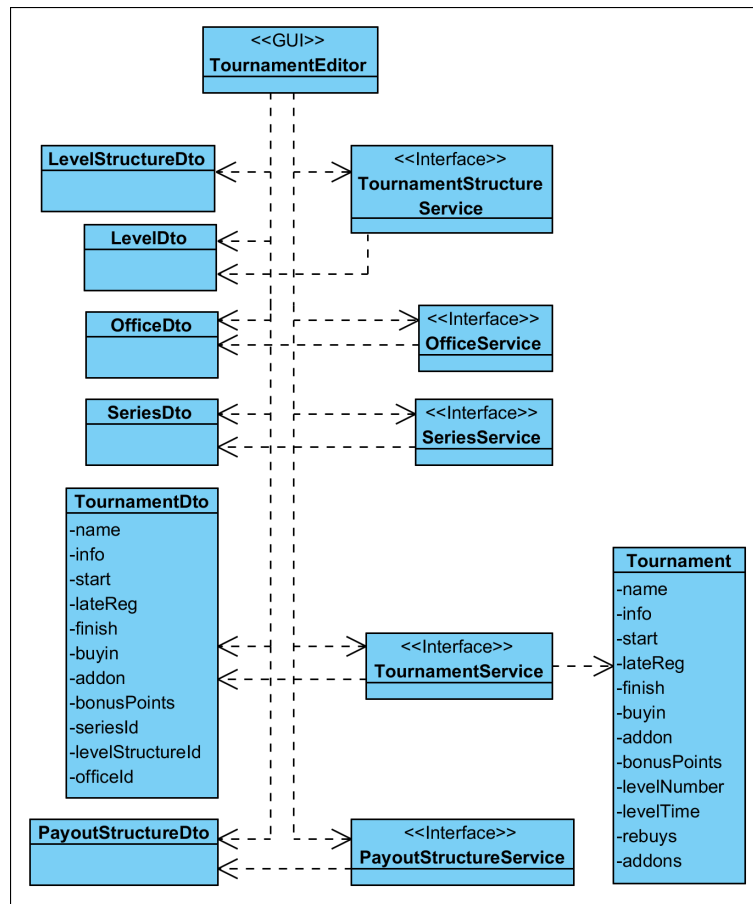
Struktury výher lze libovolně měnit. Pro aktivní turnaj se totiž vždy generuje nová sada výher na základě struktury výher zvolené v okamžiku, kdy k tomu dá povel obsluhující osoba (floorman).



Obrázek 6.10. Editace struktur výher

■ Editace turnajů

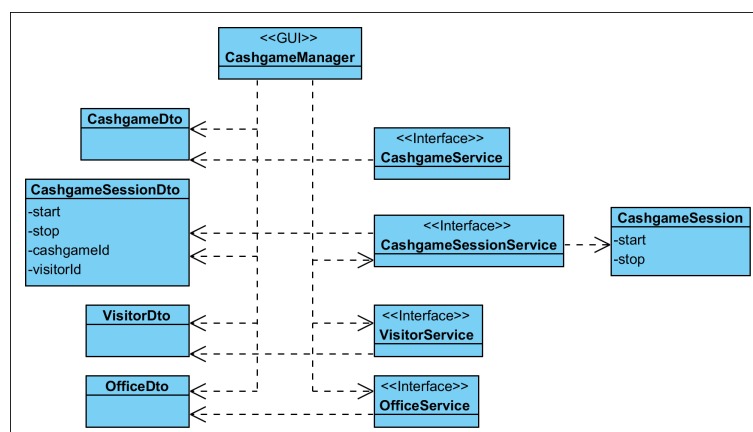
Turnaje zpravidla vytváří a upravuje floorman. Struktura turnaje je zde povinná a závazná a nelze ji později měnit. Naopak struktura výher je pouze informativní a během turnaje ji lze změnit či vygenerovat novou. Smazat nelze turnaj, který je právě aktivní nebo turnaj, který již proběhl a účastnili se jej někteří hráči.



Obrázek 6.11. Editace turnajů

■ Řízení cashgame

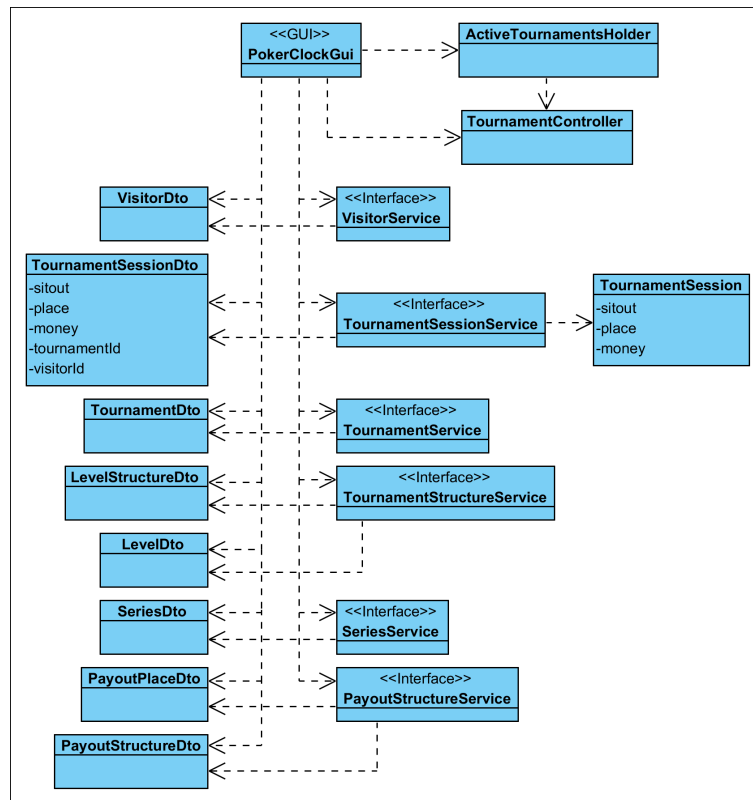
Obsluha cashgame her je v tomto případě velmi jednoduchá. Floorman zvolí požadovanou pobočku a aktivní hru. Hráče může poté do hry přidat nebo z hry odebrat. Program na základě stanoveného časového limitu hlídá, aby odstraněný hráč nemohl být opět vpuštěn příliš brzy.



Obrázek 6.12. Řízení cashgame

■ Řízení turnaje

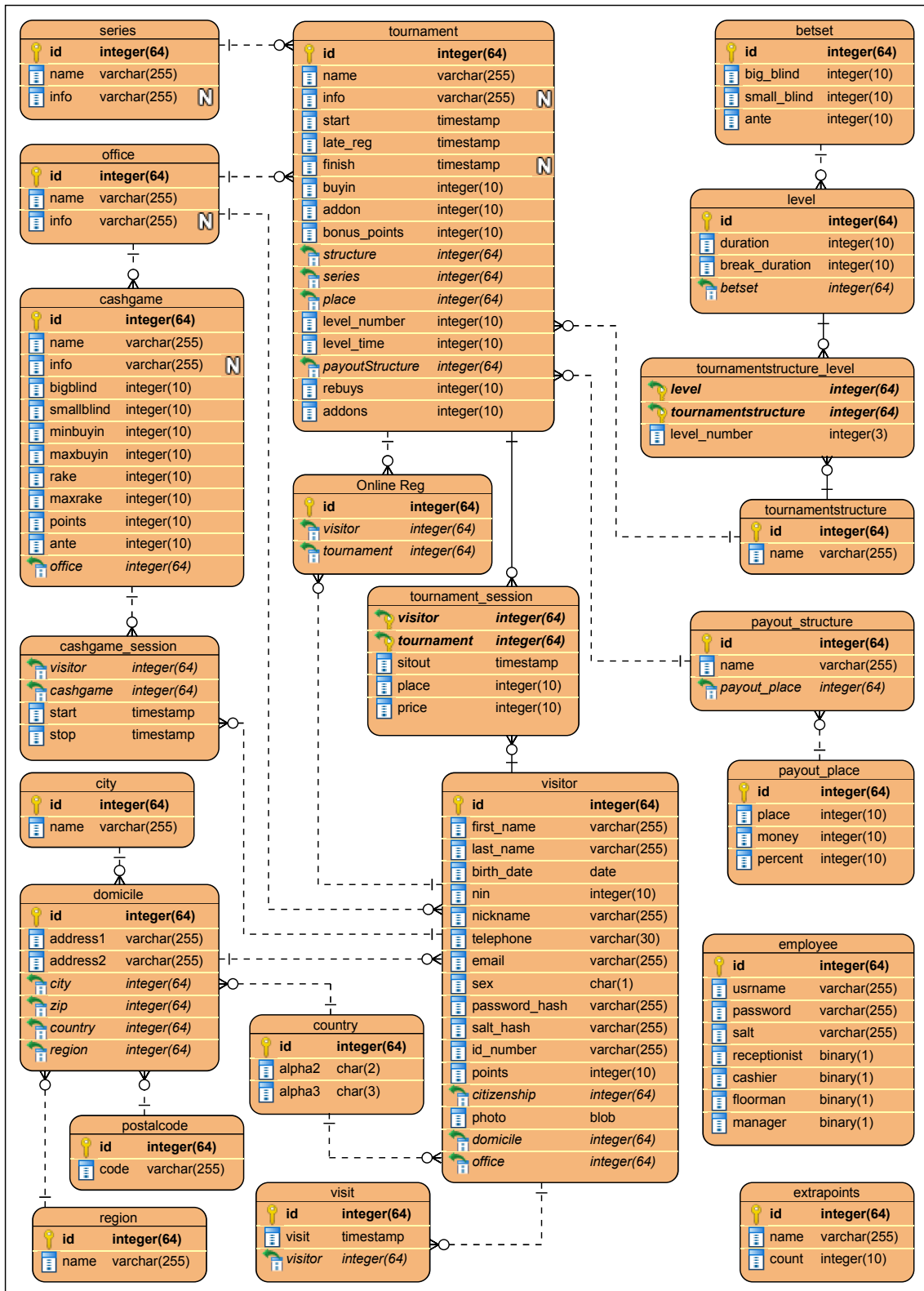
Turnaje obsluhuje floorman. Po zvolení požadovaného turnaje jej může zařadit mezi aktivní, aby mohl do hry přidávat/odebírat hráče, spustit pokerové hodiny, případně provádět další operace. Po ukončení hry je turnaj z aktivních turnajů vyjmut. Třída **TournamentController** slouží pro pokerové hodiny a zachycuje aktuální stav aktivní hry.



Obrázek 6.13. Řízení turnaje

6.4 Datový model

Na obrázku níže je znázorněn model pro relační databázi.

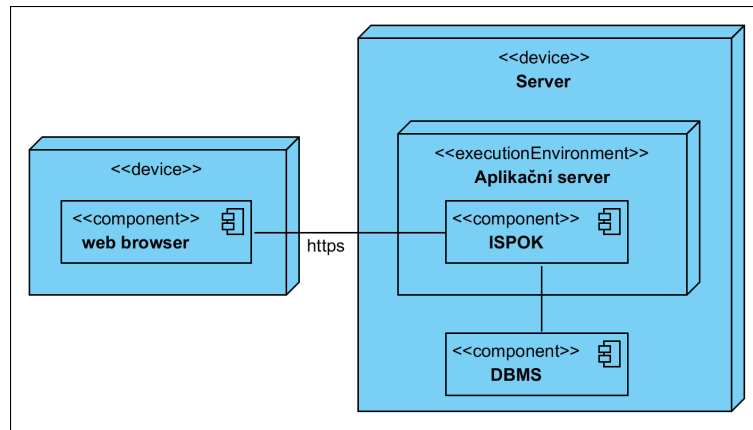


Obrázek 6.14. Datový model

6.5 Nasazení

Z analýzy nám vychází struktura systému, který bude rozdělen na dvě části:

- Serverová část: databázový a aplikační server.
- Tenký klient: práci se systémem bude poskytovat webový prohlížeč.



Obrázek 6.15. Diagram nasazení

Kapitola 7

Implementace

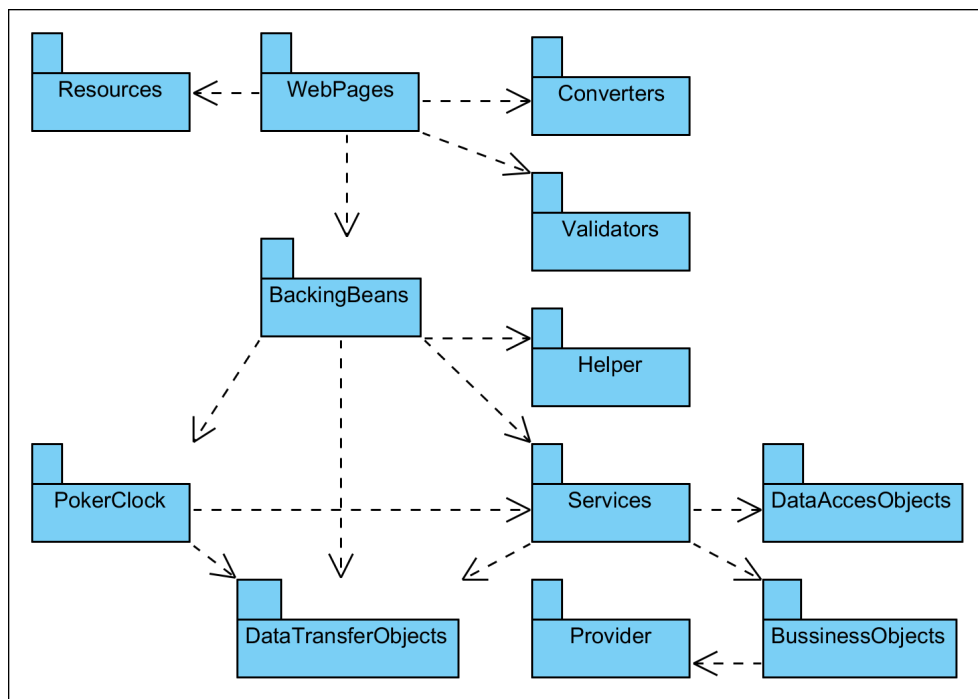
7.1 Technologie

Systém jsem se rozhodl vytvořit na platformě Java EE a s ní spojenými nástroji. Důvodem pro toto rozhodnutí byly částečné předchozí zkušenosti a touha po prohloubení dovedností s touto technologií.

- Java Enterprise Edition: součást Java platformy pro vývoj a provoz podnikových aplikací a informačních systémů, včetně síťových a webových služeb. Rozšiřuje platformu Java Standard Edition o API (rozhraní pro programování aplikací) pro objektově-relační mapování, distribuované a vícevrstvé architektury a webové služby. Software vyvíjený pro Java EE je primárně psán v jazyku Java a pro svůj běh vyžaduje aplikační server.
- Hibernate: framework napsaný v Javě, který umožňuje objektově-relační mapování (ORM). Je implementací Java Persistence API (JPA).
- Spring Framework: aplikační framework a inversion of control kontejner.
- Spring Web Flow: poskytuje infrastrukturu pro tvorbu a běh rích web aplikací.
- Spring Security: framework pro autentizaci a řízení přístupu. Byl použit pro zabezpečení aplikace.
- PostgreSQL: objektově-relační databázový systém.
- Apache Commons DBCP: connection pool pro databázi.
- AspectJ: rozšíření pro Javu o aspektově orientované programování (AOP).
- JUnit: framework pro psaní unit testů.
- Log4j: logovací utilita.
- SLF4J: poskytuje logovací API pomocí návrhového vzoru fasáda.
- Primefaces: knihovna komponent uživatelského rozhraní (UI) pro aplikace založené na Java Server Faces (JSF).
- Apache Maven: nástroj pro správu, řízení a automatizaci buildů.
- Ubuntu: linuxová distribuce.
- Apache Tomcat: webový server a servlet kontejner.
- Hudson: nástroj pro průběžnou integraci napsaný v Javě a běžící v servlet kontejneru.
- NetBeans IDE: vývojové prostředí.
- Git: distribuovaný verzovací systém.

7.2 Aplikace

Aplikaci je možné rozdělit na několik logických celků, podle úrovně služeb a odpovědnosti zachycených na diagramu balíčků 7.1. Struktura zdrojových kódů je organizována stejně.



Obrázek 7.1. Diagram balíčků

7.2.1 Perzistentní vrstva

Pro databázi byl zvolen systém řízení báze dat *PostgreSQL*, ke které aplikace přistupuje přes příslušný JDBC ovladač. Pro objektově relační mapování byl použit framework *Hibernate*, který implementuje *Java Persistence API*.

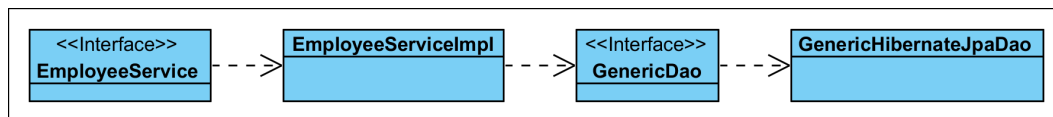
Práce s objekty v databázi probíhá přes *data access objecty* (DAO), ke kterým přistupují servisní třídy (příklad na obr. 7.2). Ve třídě *GenericDao* jsou definovány základní funkce pro práci s daty, pokud některá servisní třída navíc vyžadovala složitější operace, byl pro ni vytvořen speciální *data acces object*.

Samotné dotazy do databáze jsou ve funkcích DAO tříd tvořeny pomocí jazyků *JPQL* a *HQL*, někde jsou dotazy tvořeny pomocí *Criteria API*.

Všechny funkce v servisních třídách jsou definovány jako transakce pomocí anotace *@Transactional*, kterou poskytuje *Spring* framework.

Grafické rozhraní by nemělo pracovat přímo s namapovanými objekty. Z tohoto důvodu všechny servisní funkce navenek pracují s transportními objekty (*data transport object – DTO*). Jedná se vlastně o mělké kopie entit, avšak jednotlivé vazby entit jsou v DTO vyjádřeny pomocí identifikačních čísel entit.

Všechny třídy, které jsou mapovány do databáze, jsou opatřeny anotacemi z frameworku *Java Persistence API*.



Obrázek 7.2. Přístup k datům

7.2.2 Grafické uživatelské rozhraní

Pro vytvoření grafického uživatelského rozhraní byla využita technologie *JavaServer Faces* (JSF). Jedná se o specifikaci pro vytváření webových aplikací. JSF staví na

Enterprise Java Beans. Vlastní prezentační vrstvu tvoří webová stránka a pomocí speciálních XML tagů lze zobrazovat nebo editovat data z EJB. EJB jsou v tomto případě *SessionScoped*, tvoří aplikační logiku a webové stránky zas vlastní uživatelské rozhraní. Zde byly JSF navíc spojeny se *Spring* frameworkem pro aplikační logiku a pro grafické rozhraní využity komponenty z knihovny *Primefaces*. Použité technologie podporují *AJAX*, který je v administrátorské části hojně využit.

GUI je vytvořeno s důrazem na možnost konvertovat veškeré texty do dalších jazyků.

7.2.3 Administrace

Aplikace je pro testovací účely nasazena na adrese “http://katsu.cz:8080/ispok”. Pro přihlášení do administrátorské části aplikace je potřeba za kořenovou adresu aplikace připojit “/admin”, tedy např. “http://katsu.cz:8080/ispok/admin”, kde se nachází přihlašovací stránka pro personál klubu. Pro testovací účely je vytvořen uživatel se jménem: “admin” a heslem “admin”. Přihlášení přes stránku “http://localhost:8080/ispok/login.xhtml” je určeno pro registrované návštěvníky klubu, které není zatím implementováno.

Pro autentizaci a řízení přístupu je použit framework *Spring Security*. O autentizaci se stará třída *AuthenticationService* v balíčku *service*. Podle toho, z jaké stránky přišla žádost o autentizaci, hledá uživatele buďto mezi registrovanými návštěvníky nebo mezi zaměstnanci klubu. Pokud se jedná o zaměstnance, přiřadí mu také jeho přístupová práva. Řízení přístupu zde probíhá vkládáním speciálních XML tagů přímo do webových stránek, nebo speciální anotací *@Secured* u funkcí. Přístup ke stránkám s administrací je navíc povolen pouze pro zaměstnanecké role, v souboru *applicationContext-security.xml*

Po přihlášení je možné vstoupit do administrátorské části programu přes odkaz “Administration” v horním menu. Zobrazí stránka podobná té na obr. 7.3.

| id | Username | Receptionist | Cashier | Floorman | Manager |
|-----|----------|--------------|---------|----------|---------|
| 579 | janik | false | false | false | true |
| 1 | admin | false | false | false | true |
| 986 | Franta | true | false | false | false |
| 987 | David | false | true | false | false |
| 988 | Zuzka | false | false | true | false |

Obrázek 7.3. Administrace

V levé části je menu pro editaci základních datových struktur databáze. Implementace jednotlivých karet v levé části jsou si velice podobné, jak bylo znázorněno v návrhu aplikace a popisu implementace GUI. Vždy se jedná o jednu nebo více webových stránek, svázanou s odpovídající *backing beanou*. Tato třída provádí aplikační logiku a komunikuje s persistentní vrstvou přes potřebné servisní třídy.

U vstupních polí se provádí konverze a validace na serverové straně. K tomu slouží třídy v balíčcích *Converters* a *Validators*.

Pro výpis seznamů byla většinou použita komponenta *DataTable* z knihovny *Primefaces*. U seznamů, kde se očekává větší objem dat, byl využit *lazy loading*, rozšířením

třídy *LazyDataModel*, kterou *Primefaces* poskytují. Takové třídy se nachází v balíčku *Helper*.

V balíčku *Helper* se dále nachází třída *FacesUtil*, která zjednodušuje výpis zpráv a varování do GUI.

Za zmínku stojí implementace editace návštěvníků. Při vytváření návštěvníka je povinná fotografie. Při listování seznamem může načítání fotografií zpomalovat systém i odezvu. Fotografie se tedy při dotazu na seznam několika po sobě jdoucích návštěvníků (stránku) nenačítají. Toho bylo dosaženo sestavením vhodné projekce (třída *VisitorHibernateJpaDao*), kterou nabízí *Hibernate*. Fotografie je načtena až při dotazu na konkrétního návštěvníka. Validace pole “datum narození” je proměnná a respektuje datový formát obvyklý pro zvolený jazyk. Názvy zemí se z databáze opět načítají podle zvoleného jazyka. Nyní je v databázi uloženo jen několik základních světových jazyků.

■ 7.2.4 Řízení cashgame

Na obrázku 7.4 je snímek obrazovky pro řízení cashgame. Po vybrání pobočky a požadované hry se zobrazí informace o dané hře a účastnících se hráčích. Do seznamu lze přidávat hráče ze seznamu v dolní části obrazovky a odebírat hráče ze seznamu ve střední části obrazovky. Při přidání hráče do hry je vytvořena a uložena entita *CashgameSession*, kde je mimo hráče a cashgame zaznamenán čas, kdy hráč do hry vstoupil. Čas ukončení hráčova působení ve hře je nastaven na *null*, čímž je indikováno, že je hráč stále ve hře. Při výstupu hráče ze hry je do příslušné *CashgameSession* entity zaznamenán i čas ukončení. Při opětovném vstupu hráče do cashgame je kontrolován čas posledního působení ve hře a porovnán s nastaveným timeoutem pro danou hru.

■ 7.2.5 Řízení turnajů

Na obrázku 7.5 je snímek obrazovky pro řízení turnaje. Po výběru pobočky a turnaje jsou pokerové hodiny v dolní části obrazovky naplněny relevantními informacemi. Do turnaje lze hráče přidávat nebo odebírat. Po naplnění turnaje či po uplynutí doby pro pozdní registrace se velikost banku již nezvýší, lze tedy vygenerovat tabulku výher. Pokud hráč ukončí svou účast ve hře, zvolí obsluha možnost *sitout*. Tím se vytvoří a uloží entita *TournamentSession*, která nese informace o hráčově působení v turnaji. Turnaj lze odstartovat po kliknutí na příslušné tlačítko v dolní části obrazovky. Tím se načte aktuální level, na obrazovce se zobrazí příslušné informace o velikosti povinných sázek apod. a spustí se časomíra. Časomíru lze libovolně pozastavit, stejně jako lze přeskakovat jednotlivé levely. Turnaj je ukončen po kliknutí na příslušné tlačítko, v tu dobu však nesmí být přítomni žádní hráči.

Pro účely pokerových hodin byla vytvořena třída *TournamentController*, která zachycuje aktuální stav turnaje. Obsahuje všechny potřebné DTO a navíc editovatelnou vlastní strukturu výher, jelikož ta se většinou generuje až v průběhu turnaje. *TournamentController* má také přístup k relevantním servisním třídám. Stará se i o časomíru, využitím třídy *Timer* a *TimerTask* ze standardních balíčků Javy. Pro každý aktivní turnaj existuje vždy pouze jedna instance třídy *TournamentController*, která se ukládá do třídy *ActiveTournamentsHolder*. Tato třída je *ApplicationScoped*, existuje tedy pouze jedna instance pro celou aplikaci. Třída *TournamentManager* je *SessionScoped*, existuje tedy instance pro každého uživatele. *TournamentManager* získá instanci třídy *TournamentController* pro požadovaný turnaj od třídy *ActiveTournamentsHolder* pomocí identifikačního čísla turnaje. Pokud taková instance není v seznamu *ActiveTournamentsHolder* obsažena, je touto třídou vytvořena.

Grafické rozhraní pokerových hodin je pomocí AJAX pollingu občerstvováno každou vteřinu, aby byla vždy zobrazována aktuální časomíra.

Toto řešení bylo zvoleno hlavně proto, aby bylo možné obsluhovat pokerové hodiny několika uživateli současně, což je velmi užitečné při turnaji s vysokým počtem hráčů, o který se stará více než jeden floorman.

Cashgame Manger

Select office: Praha 5

Select cashgame: 10/50

Info:

Big blind: 50.0 Small blind: 10.0 Ante: 0.0
 Min buyin: 500.0 Max buyin: 5000.0
 Rake: 5.0 Max rake: 500.0
 Chillout: 10 Points: 5

Players in game:

| ID | First name | Last name | Birth date | | |
|------|------------|-----------|------------|---|---|
| 590 | Jan | Mucha | 1985-06-27 | ⌂ | - |
| 1000 | John | Weinstein | 1937-08-10 | ⌂ | - |

Visitors:

| ID | First name | Last name | Birth date | | |
|------|------------|-----------|------------|---|---|
| 590 | Jan | Mucha | 1985-06-27 | ⌂ | + |
| 594 | Pave | Mucha | 1985-06-27 | ⌂ | + |
| 674 | Milan | Mucha | 1985-06-24 | ⌂ | + |
| 996 | Megan | Herron | 1931-04-03 | ⌂ | + |
| 1000 | John | Weinstein | 1937-08-10 | ⌂ | + |
| 1004 | Helena | Jorgensen | 1972-06-28 | ⌂ | + |
| 1008 | Thomas | Page | 1975-04-23 | ⌂ | + |

Obrázek 7.4. Cashgame Manager

Home Cashgame Manger Tournament Manager Logout

Employees
Offices
Visitors
Tournaments
T. structures
Payout structures
Series
Cashgames

Select tournament

Select office: Praha 1

Select tournament: Tournament 1 2015-05-09 20:00:00.0

Tournament Manager

Add player Players Payouts

Rebuy: + - Addon: + -

<< ■ || ▶ >>

Poker clock

Info:
Buyin: 250.0 Addon: 250.0 Money: 2000.0
Late registration: 2015-05-09 21:00:00.0

Entries: 5 Players: 5 Rebuys: 2 Addons: 1
Level time left: 29:48

Level: 1 Duration: 30 Break: 0
Small blind: 5.0 Big blind: 10.0 Ante: 10.0

Obrázek 7.5. Tournament Manager

Kapitola 8

Testování

8.1 Prioritizace

Pro pokerový klub je nejdůležitější komponentou evidence návštěvníků, bez které nemůže být (podle zákona) provozován, avšak je poměrně jednoduchá na implementaci. Nižší prioritu má modul evidence her, který je o něco náročnější na implementaci, nicméně není kritický pro fungování klubu. Nejnižší prioritu má modul řízení her (pokerové hodiny), které nejsou pro pro fungování klubu důležité – při selhání lze jejich funkci dočasně nahradit jiným programem nebo stopkami, tužkou a papírem. Tento modul je ovšem na implementaci nejnáročnější.

| | | Pravděpodobnost selhání | | |
|-----------------|--------|-------------------------|--------|-----|
| | | High | Medium | Low |
| Možné poškození | High | A | B | B |
| | Medium | B | B | C |
| | Low | C | C | C |

Tabulka 8.1. Třídy rizika

| Proces | Dopad | P. selhání | Třída rizika |
|----------------------|--------|------------|--------------|
| Evidence návštěvníků | High | Low | B |
| Evidence her | Medium | Medium | B |
| Pokerové hodiny | Low | High | C |

Tabulka 8.2. Možné poškození

Z uvedeného vyplývá, že testy se budou zaměřovat hlavně na modul evidence návštěvníků a evidence her, méně pak na pokerové hodiny.

8.2 Vývojářské testy

Testování programátorem pomocí unit testů. Tyto testy jsem nepsal. Aplikační logika je totiž velmi jednoduchá a napsání unit testu se složitostí prakticky rovná samotné aplikační logice. Systémové testy tedy velmi dobře odhalí i chyby na nejvyšší úrovni.

8.3 Systémové testy

Testy se zaměřují na prověření programu jako celku z pohledu koncového uživatele. V tomto případě se jedná o aplikaci s grafickým uživatelským rozhraním vytvořeným pro

internetový prohlížeč, pro automatické testy tak lze využít vývojové prostředí Selenium IDE. Jedná se o nástroj ve formě pluginu do prohlížeče Firefox.

Využil metodu volného testování, kdy jsem se soustředil na nejpravděpodobnější průchody programem a ošetření potenciálních problémů. Pro nejdůležitější průchody byly napsány testovací scénáře, které jsou uvedeny v příloze B. Pro současnou verzi prochází všechny úspěšně.

Mimo to bylo také ověřeno správné vykreslení GUI v několika nejpoužívanějších prohlížečích (IE, Chrome, Firefox) ve verzi aktuální k datu psaní této práce. Použití na starších prohlížečích se neuvažuje.

8.4 Usability testy

Byl proveden test reálného použití aplikace. Modelovou situací tvořilo šest hráčů, jeden floorman a jeden turnaj. Při tomto testu bylo nalezeno několik nedostatků, které byly následně odstraněny.

Kapitola 9

Závěr

Hlavním cílem práce bylo analyzovat aktivity pokerového klubu, navrhnout a implementovat informační systém pro administraci takového klubu z hlediska usnadnění organizace pokerových her.

Podařilo se podrobně analyzovat problém a formulovat základní požadavky na systém. Návrh takového systému byl poměrně obtížný. Hlavní funkce programu se podařilo dobře popsat. Ovšem některé vedlejší funkce by bylo možná dobré znovu zvážit a provést hlubší průzkum jejich potenciálního využití.

Implementace nebyla snadná. Dlouho mi trvalo naučit se pracovat s knihovnou komponent Primefaces. Zdlouhavé bylo hlavně testování a odstraňování chyb grafického prostředí. Systém v tuto chvíli není plně implementován, některé vedlejší funkce stále chybí. Avšak jádro programu pro evidenci a řízení pokerových her je provozuschopné.



Literatura

- [1] The History of Poker. *Http://www.poker.com* [online]. 2014 [cit. 2014-12-24]. Dostupné z:
<http://www.poker.com/history-of-poker.htm>.
- [2] 2014 guide to poker regulation around the world. *PokerStrategy.com* [online]. 2014 [cit. 2014-11-24]. Dostupné z:
http://www.pokerstrategy.com/news/world-of-poker/2014-guide-to-poker-regulation-around-the-world_81875
- [3] *Free Poker Clock* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:
<http://www.freepokerclock.com>.
- [4] *Free Poker Clock* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:
<http://www.freepokerclock.com>.
- [5] *The Tournament Director* [online]. 2014 [cit. 2014-11-23]. Dostupné z:
<http://www.thetournamentdirector.net>.
- [6] *Poker Tournament Supervisor* [online]. 2014 [cit. 2014-11-23]. Dostupné z:
<http://www.pokertournamentsupervisor.com>.
- [7] *Poker Desk Software* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30] Dostupné z:
<http://www.pokerdesksoftware.com>
- [8] PRESSMAN, Roger S. *Software Engineering: Practitioner's Approach*. McGRAW-HILL, ISBN 0-07-707936
- [9] ARLOW, Jim a Ila NEUSTADT. *UML 2 a unifikovaný proces vývoje aplikací: objektově orientovaná analýza a návrh prakticky*. Vyd. 1. Překlad Bogdan Kiszka. Brno: Computer Press, 2007, 567 s. ISBN 978-80-251-1503-9.
- [10] PECINOVSÝ, Rudolf. *Návrhové vzory*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, 527 s. ISBN 978-80-251-1582-4.

Příloha A

Případy užití

| | | | |
|---------------------------|---------------------------------------|---------|--|
| Název případu užití | Vytvořit zaměstnance | | |
| Use Case ID | UCE_01 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Vytvoření nového zaměstnaneckého účtu | | |
| Účastníci | Manažer | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Vytvoření nového zaměstnaneckého účtu | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Manažer | Otevře formulář pro vytvoření nového zaměstnance |
| | 2. | Manažer | Zadá a uloží požadované údaje |
| | 3. | ISPOK | Zkontroluje údaje |
| | 4. | ISPOK | Údaje jsou v pořádku, zaměstnanec se uloží do databáze |
| Alternativní tok událostí | 3.a: | ISPOK | Údaje nejsou validní |
| | .1 | ISPOK | Vyzve uživatele k opravě údajů |
| | .2 | Manažer | Opraví údaje a znovu odešle formulář, návrat do kroku 3. |

Obrázek A.1. Vytvořit zaměstnance

| | | | |
|---------------------------|----------------------------------|---------|-------------------------------|
| Název případu užití | Zobrazit seznam zaměstnanců | | |
| Use Case ID | UCE_02 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Zobrazení seznamu zaměstnanců | | |
| Účastníci | Manažer | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných informací | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Manažer | Zobrazí si seznam zaměstnanců |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.2. Zobrazit seznam zaměstnanců

| | | | |
|---------------------------|--|---------|--|
| Název případu užití | Smazat zaměstnance | | |
| Use Case ID | UCE_03 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Smazání zaměstnaneckého účtu | | |
| Účastníci | Manažer | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zaměstnanecký účet je odstraněn z databáze | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Manažer | INCLUDE (UCE_02) |
| | 2. | Manažer | Vybere požadovaného zaměstnance a odstraní jej |
| | 3. | ISPOK | Odstraní zaměstnance z databáze |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.3. Smazat zaměstnance

| | | | |
|---------------------------|--|-------------------------|-----------------------------------|
| Název případu užití | Zobrazit svůj účet | | |
| Use Case ID | UCV_01 | | |
| Priorita | nízká | | |
| Cíl | Zobrazení informací o hráčově účtu v klubu | | |
| Účastníci | Registrovaný návštěvník | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných údajů | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Registrovaný návštěvník | Zobrazí si stránku se svými údaji |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.4. Zobrazit svůj účet

| | | | |
|---------------------------|---|----------|---|
| Název případu užití | Registrovat návštěvníka | | |
| Use Case ID | UCV_02 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Vytvoření registrace prvně přichozícího návštěvníka | | |
| Účastníci | Recepční | | |
| Vstupní podmínky | Příchod nového návštěvníka do kasina | | |
| Výstupní podmínky | Zanesení návštěvníkových údajů do databáze | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Recepční | Otevře formulář pro registraci návštěvníka |
| | 2. | Recepční | Zadá návštěvníkovi údaje a uloží registraci |
| | 3. | ISPOK | Zkontroluje údaje |
| | 4. | ISPOK | Údaje jsou v pořádku, registrace se uloží do databáze |
| Alternativní tok událostí | 4.a: | ISPOK | Údaje nejsou validní |
| | .1 | ISPOK | Vyzve uživatele k opravě údajů |
| | .2 | Recepční | Opraví údaje a uloží registraci, návrat do kroku 3. |

Obrázek A.5. Registrovat návštěvníka

| | | | |
|---------------------------|---|-----------------------|--|
| Název případu užití | Editovat návštěvníka | | |
| Use Case ID | UCV_03 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Oprava údajů v návštěvníkově účtu | | |
| Účastníci | Recepční | | |
| Vstupní podmínky | Návštěvník má vytvořenou registraci a recepční si úspěšně zobrazil(a) jeho účet | | |
| Výstupní podmínky | Zanesení změn do databáze | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Recepční | Edituje registrační formulář |
| | 2. | ISPOK | Zkontroluje údaje |
| | 3. | ISPOK | Údaje jsou v pořádku, změny se uloží v databázi |
| Alternativní tok událostí | 3.a: | ISPOK | Údaje nejsou validní |
| | .1 | ISPOK | Vyzve uživatele k opravě údajů |
| | .2 | Nepřihlášený uživatel | Opraví údaje a znovu uloží změny, návrat do kroku 2. |

Obrázek A.6. Editovat návštěvníka

| | | | |
|---------------------------|--|----------|--|
| Název případu užití | Zobrazit seznam návštěvníků | | |
| Use Case ID | UCV_04 | | |
| Priorita | střední | | |
| Cíl | Zobrazení všech registrovaných návštěvníků kasina a filtrování či řazení podle požadavků | | |
| Účastníci | Recepční | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných informací | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Recepční | Zobrazí si formulář s registrovanými návštěvníky |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.7. Zobrazit seznam návštěvníků

| | | | |
|---------------------------|---|----------|---|
| Název případu užití | Zaznamenat vstup návštěvníka | | |
| Use Case ID | UCV_05 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Vedení záznamu o návštěvnicích kasina | | |
| Účastníci | Recepční | | |
| Vstupní podmínky | Návštěvník je registrovaný, uživatel si zobrazil seznam návštěvníků | | |
| Výstupní podmínky | Záznam v databázi o příchodu registrovaného návštěvníka | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Recepční | Na základě registrační karty vyhledá návštěvníka v databázi |
| | 2. | Recepční | Porovná údaje v systému s předloženými doklady |
| | 3. | Recepční | Údaje jsou v pořádku, zaznamená příchod návštěvníka |
| | 4. | ISPOK | Zanese návštěvu do databáze |
| Alternativní tok událostí | 3.a: | Recepční | Údaje se neshodují |
| | .1 | Recepční | Nepovolí návštěvníkovi vstup, ten má možnost vytvořit si novou registraci |

Obrázek A.8. Zaznamenat vstup návštěvníka

| | | | |
|---------------------------|----------------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| Název případu užití | Zobrazit naplánované turnaje | | |
| Use Case ID | UCG_01 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Zobrazení naplánovaných turnajů | | |
| Účastníci | Nepřihlášený uživatel | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných informací | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Nepřihlášený uživatel | Zobrazí si naplánované turnaje |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.9. Zobrazit naplánované turnaje

| | | | |
|---------------------------|-------------------------|----------|---|
| Název případu užití | Vytvořit hru | | |
| Use Case ID | UCG_02 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Vytvoření hry | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Uložení hry do databáze | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | Zobrazí si formulář pro vytvoření hry |
| | 2. | Floorman | Vyplní požadované údaje a formulář uloží |
| | 3. | ISPOK | Zkontroluje údaje |
| | 4. | ISPOK | Údaje jsou v pořádku, formulář se uloží do databáze |
| Alternativní tok událostí | 4.a: | ISPOK | Údaje nejsou validní |
| | .1 | ISPOK | Vyzve uživatele k opravě údajů |
| | .2 | Floorman | Opraví údaje a znovu uloží formulář, návrat do kroku 3. |

Obrázek A.10. Vytvořit hru

| | | | |
|---------------------------|---|----------|------------------------|
| Název případu užití | Zobrazit všechny hry | | |
| Use Case ID | UCG_03 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Zobrazení všech her a případné filtrování nebo řazení podle požadavků | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných informací | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | Zobrazí si všechny hry |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.11. Zobrazit všechny hry

| | | | |
|---------------------------|----------------------------------|----------|--|
| Název případu užití | Editovat hru | | |
| Use Case ID | UCG_04 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Úprava informací a nastavení hry | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zanesení změn do databáze | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | INCLUDE(UCG_03) |
| | 2. | Floorman | Vybere požadovanou hru |
| | 3. | Floorman | Edituje údaje |
| | 4. | ISPOK | Zkontroluje údaje |
| | 5. | ISPOK | Údaje jsou v pořádku, změny se uloží v databázi |
| Alternativní tok událostí | 4.a: | ISPOK | Údaje nejsou validní |
| | .1 | ISPOK | Vyzve uživatele k opravě údajů |
| | .2 | Floorman | Opraví údaje a znovu uloží změny, návrat do kroku 2. |

Obrázek A.12. Editovat hru

| | | | |
|---------------------------|--|----------|---------------------------------|
| Název případu užití | Zobrazit probíhající cashgame | | |
| Use Case ID | UCC_01 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Zobrazení informací o právě probíhajících cashgame | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných informací | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | zobrazí si probíhající cashgame |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.13. Zobrazit probíhající cashgame

| | | | |
|---------------------------|---|----------|--|
| Název případu užití | Přidat hráče do cashgame | | |
| Use Case ID | UCC_02 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Zaznamenání o hráčovi účasti | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | Hráč musí mít vytvořenou registraci | | |
| Výstupní podmínky | Záznam v databázi o hráčovu vstupu do hry | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | INCLUDE(UCC_01) |
| | 2. | Floorman | Vybere požadovanou hru |
| | 3. | Floorman | Je-li ve hře volné místo, přidá hráče do hry |
| | 4. | ISPOK | Uloží o tom záznam do databáze |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.14. Přidat hráče do cashgame

| | | | |
|---------------------------|---|----------|--------------------------------|
| Název případu užití | Odebrat hráče z cashgame | | |
| Use Case ID | UCC_03 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Zaznamenání o hráčovi účasti | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | Hráč se musí právě účastnit nějaké cashgame | | |
| Výstupní podmínky | Záznam v databázi o hráčovu odchodu ze hry | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | Floorman odebere hráče ze hry |
| | 2. | ISPOK | Uloží o tom záznam do databáze |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.15. Odebrat hráče z cashgame

| Název případu užití | Registrovat hráče do turnaje | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|---|------|------|----|----------|-----------------|----|-------|---|
| Use Case ID | UCT_01 | | | | | | | | | |
| Priorita | vysoká | | | | | | | | | |
| Cíl | Zanést hráče do turnaje | | | | | | | | | |
| Účastníci | Pokladní | | | | | | | | | |
| Vstupní podmínky | Hráč musí mít vytvořenou registraci a v turnaji je volné místo | | | | | | | | | |
| Výstupní podmínky | Záznam v databázi o hráčově účasti v turnaji | | | | | | | | | |
| Hlavní tok událostí | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Krok</th> <th>Role</th> <th>Akce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Pokladní</td> <td>INCLUDE(UCG_01)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>ISPOK</td> <td>Přidá hráče do turnaje a zanesse záznam do databáze</td> </tr> </tbody> </table> | Krok | Role | Akce | 1. | Pokladní | INCLUDE(UCG_01) | 2. | ISPOK | Přidá hráče do turnaje a zanesse záznam do databáze |
| Krok | Role | Akce | | | | | | | | |
| 1. | Pokladní | INCLUDE(UCG_01) | | | | | | | | |
| 2. | ISPOK | Přidá hráče do turnaje a zanesse záznam do databáze | | | | | | | | |
| Alternativní tok událostí | - | | | | | | | | | |

Obrázek A.16. Registrovat hráče do turnaje

| Název případu užití | Zobrazení právě hrajících hráčů | | | | | | |
|---------------------------|---|--------------------------------------|------|------|----|----------|--------------------------------------|
| Use Case ID | UCT_02 | | | | | | |
| Priorita | vysoká | | | | | | |
| Cíl | Zobrazit právě hrající hráče v turnajích | | | | | | |
| Účastníci | Pokladní | | | | | | |
| Vstupní podmínky | - | | | | | | |
| Výstupní podmínky | Zobrazení požadovaných informací | | | | | | |
| Hlavní tok událostí | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Krok</th> <th>Role</th> <th>Akce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Pokladní</td> <td>Zobrazí seznam právě hrajících hráčů</td> </tr> </tbody> </table> | Krok | Role | Akce | 1. | Pokladní | Zobrazí seznam právě hrajících hráčů |
| Krok | Role | Akce | | | | | |
| 1. | Pokladní | Zobrazí seznam právě hrajících hráčů | | | | | |
| Alternativní tok událostí | - | | | | | | |

Obrázek A.17. Zobrazení právě hrajících hráčů

| Název případu užití | Odebrat hráče z turnaje | | | | | | |
|---------------------------|--|-------------------------|------|------|----|----------|-------------------------|
| Use Case ID | UCT_03 | | | | | | |
| Priorita | vysoká | | | | | | |
| Cíl | Odebrána hráče z turnaje při chybné registraci do turnaje | | | | | | |
| Účastníci | Pokladní | | | | | | |
| Vstupní podmínky | Hráč je v daném turnaji registrován | | | | | | |
| Výstupní podmínky | Oprava údajů v databázi | | | | | | |
| Hlavní tok událostí | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Krok</th> <th>Role</th> <th>Akce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Pokladní</td> <td>Odebere hráče z turnaje</td> </tr> </tbody> </table> | Krok | Role | Akce | 1. | Pokladní | Odebere hráče z turnaje |
| Krok | Role | Akce | | | | | |
| 1. | Pokladní | Odebere hráče z turnaje | | | | | |
| Alternativní tok událostí | - | | | | | | |

Obrázek A.18. Odebrat hráče z turnaje

| Název případu užití | Spuštění/ukončení/přerušování turnaje | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|--|------|------|----|----------|-----------------|----|----------|--|
| Use Case ID | UCT_04 | | | | | | | | | |
| Priorita | vysoká | | | | | | | | | |
| Cíl | Spuštění/ukončení/přerušování turnaje | | | | | | | | | |
| Účastníci | Floorman | | | | | | | | | |
| Vstupní podmínky | Turnaj není dosud spuštěn a není ukončen | | | | | | | | | |
| Výstupní podmínky | - | | | | | | | | | |
| Hlavní tok událostí | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Krok</th> <th>Role</th> <th>Akce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Floorman</td> <td>INCLUDE(UCG_01)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Floorman</td> <td>Vybere požadovaný turnaj a spustí jej, přeruší nebo ukončí</td> </tr> </tbody> </table> | Krok | Role | Akce | 1. | Floorman | INCLUDE(UCG_01) | 2. | Floorman | Vybere požadovaný turnaj a spustí jej, přeruší nebo ukončí |
| Krok | Role | Akce | | | | | | | | |
| 1. | Floorman | INCLUDE(UCG_01) | | | | | | | | |
| 2. | Floorman | Vybere požadovaný turnaj a spustí jej, přeruší nebo ukončí | | | | | | | | |
| Alternativní tok událostí | - | | | | | | | | | |

Obrázek A.19. Spuštění/ukončení/přerušování turnaje

| Název případu užití | Vyřadit hráče | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|--|--|------|------|----|----------|-----------------|----|----------|---------------------|----|-------|--|
| Use Case ID | UCT_05 | | | | | | | | | | | | |
| Priorita | vysoká | | | | | | | | | | | | |
| Cíl | Záznam o hráčově prohře/výhře | | | | | | | | | | | | |
| Účastníci | Floorman | | | | | | | | | | | | |
| Vstupní podmínky | Hráč je stále přítomen ve hře | | | | | | | | | | | | |
| Výstupní podmínky | Záznam o hráčově umístění do databáze | | | | | | | | | | | | |
| Hlavní tok událostí | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Krok</th> <th>Role</th> <th>Akce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Floorman</td> <td>INCLUDE(UCT_02)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Floorman</td> <td>Vyřadí hráče ze hry</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>ISPOK</td> <td>Zaznamená hráčovo umístění a zanesse do databáze</td> </tr> </tbody> </table> | Krok | Role | Akce | 1. | Floorman | INCLUDE(UCT_02) | 2. | Floorman | Vyřadí hráče ze hry | 3. | ISPOK | Zaznamená hráčovo umístění a zanesse do databáze |
| Krok | Role | Akce | | | | | | | | | | | |
| 1. | Floorman | INCLUDE(UCT_02) | | | | | | | | | | | |
| 2. | Floorman | Vyřadí hráče ze hry | | | | | | | | | | | |
| 3. | ISPOK | Zaznamená hráčovo umístění a zanesse do databáze | | | | | | | | | | | |
| Alternativní tok událostí | - | | | | | | | | | | | | |

Obrázek A.20. Vyřadit hráče

| | | | |
|---------------------------|--|----------|---|
| Název případu užití | Editovat turnaj | | |
| Use Case ID | UCT_06 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Editace parametrů právě spuštěného turnaje | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | - | | |
| Výstupní podmínky | Zanesení změn do databáze | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | Edituje spuštěný turnaj a uloží změny |
| | 2. | ISPOK | Zkontroluje údaje |
| | 3. | ISPOK | Údaje jsou v pořádku, uloží změny do databáze |
| Alternativní tok událostí | 3.a: | ISPOK | Údaje nesou validní, vyzve uživatele k opravě |
| | .1 | Floorman | Opraví údaje a uloží změny, skok do bodu 2. |

Obrázek A.21. Editovat turnaj

| | | | |
|---------------------------|---------------------------------|----------|---|
| Název případu užití | Obsluhovat pokerové hodiny | | |
| Use Case ID | UCT_07 | | |
| Priorita | vysoká | | |
| Cíl | Aktualizace informací o turnaji | | |
| Účastníci | Floorman | | |
| Vstupní podmínky | Je spuštěný nějaký turnaj | | |
| Výstupní podmínky | - | | |
| Hlavní tok událostí | Krok | Role | Akce |
| | 1. | Floorman | Edituje informace v pokerových hodinách |
| Alternativní tok událostí | - | | |

Obrázek A.22. Obsluhovat pokerové hodiny

Příloha B

Testovací scénáře

| | |
|--------------------|---|
| Id | EMP_01 |
| Název testu | Nový zaměstnanec |
| Shrnutí testu | Vytvoření zaměstnaneckého účtu, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří nového zaměstnance |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Zaměstnanec s uživatelským jménem „Zuzana“ neexistuje |
| Testovací data | Username – Zuzana Password – zuzana Receptionist – false Cashier – false Floorman – true Manager – false |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Employees“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Nový zaměstnanec se zobrazí v seznamu zaměstnanců a zobrazí se zpráva o úspěšné operaci. Uživatel se nyní může přihlásit jako tento zaměstnanec. |

Obrázek B.23. Nový zaměstnanec

| | |
|--------------------|---|
| Id | EMP_02 |
| Název testu | Validace nového zaměstnance |
| Shrnutí testu | Ověření vstupních dat pro nového zaměstnance, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit zaměstnanecký účet s nevalidními vstupními údaji. |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager |
| Testovací data | Username – Zuz Password – zuz Receptionist – false Cashier – false Floorman – false Manager – false |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Employees“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčka „Username“ a „Password“ se zvýrazní a pro obě je zobrazena zpráva s povolenou kombinací hodnot. |

Obrázek B.24. Validace nového zaměstnance 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | EMP_03 |
| Název testu | Validace existujícího jména nového zaměstnance |
| Shrnutí testu | Ověření ošetření duplicity zaměstnaneckých jmen, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit zaměstnanecký účet se jménem, které již existuje. |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager, zaměstnanec se jménem „Zuzana“ existuje |
| Testovací data | Username – Zuzana Password – zuzana Receptionist – false Cashier – false Floorman – false Manager – false |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Employees“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčko „Username“ se zvýrazní a zobrazí se hlášení, že toto uživatelské jméno je již obsazeno. |

Obrázek B.25. Validace nového zaměstnance 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | EMP_04 |
| Název testu | Editace zaměstnance |
| Shrnutí testu | Úprava zaměstnaneckých údajů, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel pozmění zaměstnancovi údaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager, zaměstnanec se jménem „Zuzana“ z testu EMP_01 existuje |
| Testovací data | Username – Zuzana Password – zuzana01 Receptionist – true Cashier – true Floorman – false Manager – true |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Employees“ 2. Vyber uživatele se jménem „Zuzana“ 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data |
| Očekávaný výsledek | V tabulce jsou zobrazeny nové role zaměstnance a zaměstnanec se může přihlásit s novým heslem. Zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.26. Editace zaměstnance

| | |
|--------------------|--|
| Id | EMP_05 |
| Název testu | Smazat zaměstnance |
| Shrnutí testu | Smazání zaměstnaneckého účtu, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel smaže zaměstnanecký účet |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager, zaměstnanec se jménem „Zuzana“ z testu EMP_01 existuje |
| Testovací data | Username – Zuzana |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Employees“ 2. Vyber uživatele se jménem „Zuzana“ 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Ze seznamu zmizí uvedený zaměstnanec, zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.27. Smazat zaměstnance

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_01 |
| Název testu | Nový návštěvník |
| Shrnutí testu | Vytvoření nového návštěvníka, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří nového návštěvníka |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Neexistuje uživatel, který by měl shodné údaje, jako v testovacích datech |
| Testovací data | First name – John Last name – Doe Birth date – 1/2/1985 SSN – 8502010042 Nickname – Doey Telephone – +420123456789 Email – john.doe@test.cz Sex – M Password – johndoe Address – Street 1 City – Vice City ZIP – EU123 State – Island Country – Czech Republic Foreigner – true Passport Id – 123456789 Citizenship – Albania Photo – libovolný obrázek pod 1MB |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ 5. Klikni na „Ok“ |
| Očekávaný výsledek | Nový návštěvník se objeví v seznamu návštěvníků a zobrazí se zpráva o úspěšném uložení návštěvníka |

Obrázek B.28. Nový návštěvník

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_02 |
| Název testu | Validace nového návštěvníka 1 |
| Shrnutí testu | Pokus o vytvoření nového návštěvníka, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nového návštěvníka s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager a návštěvník z testu VIS_01 existuje |
| Testovací data | First name – John Last name – Doe Birth date – 1/2/1985 SSN – 8502010042 Nickname – Doey Telephone – +420123456789 Email – john.doe@test.cz Sex – M Password – johndoe Address – Street 1 City – Vice City ZIP – EU123 State – Island Country – Czech Republic Passport Id – 123456789 Citizenship – Albania Photo – libovolný obrázek |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Ok“ |
| Očekávaný výsledek | Políčka „Nickname“ a „Email“ se zvýrazní a objeví se zpráva o tom, že tyto údaje již v databázi existují. |

Obrázek B.29. Validace nového návštěvníka 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | VIS_03 |
| Název testu | Validace nového návštěvníka 2 |
| Shrnutí testu | Pokus o vytvoření nového návštěvníka, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nového návštěvníka s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager a návštěvník z testu VIS_01 existuje |
| Testovací data | <p>First name – John Last name – Doe Birth date – 1/2/1985 SSN – 8502010042 Nickname – Doey Telephone – +420123456789 Email – john.doe@test.cz Sex – M Password – johndoe Address – Street 1 City – Vice City ZIP – EU123 State – Island Country – Czech Republic Passport Id – 123456789 Citizenship – Albania Photo – libovolný obrázek menší než 1MB</p> |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčka „Nickname“ a „Email“ se zvýrazní a objeví se zpráva o tom, že tyto údaje již v databázi existují. |

Obrázek B.30. Validace nového návštěvníka 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_04 |
| Název testu | Validace nového návštěvníka 3 |
| Shrnutí testu | Pokus o vytvoření nového návštěvníka, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nového návštěvníka s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager |
| Testovací data | First name – Last name – Birth date – SSN – Nickname – Telephone – Email – Sex – Password – Address – City – ZIP – State – Country – „default“ Foreigner – true Passport Id – Citizenship – „default“ Photo – |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data (nech prázdné všechna pole) 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčka „First name“, „Last name“, „Birth date“, „SSN“, „Email“, „Address“, „City“, „ZIP“, „Passport Id“ a „Photo“ se zvýrazní a objeví ze zpráva o tom, že tyto údaje jsou povinné. |

Obrázek B.31. Validace nového návštěvníka 3

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_05 |
| Název testu | Validace nového návštěvníka 4 |
| Shrnutí testu | Pokus o vytvoření nového návštěvníka, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nového návštěvníka s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager |
| Testovací data | First name – a Last name – Li Birth date – 27/6 SSN – X Nickname – x Telephone – x Email – john.doe Sex – X Password – x Address – x City – x ZIP – x State – x Country – „default“ Foreigner – true Passport Id – x Citizenship – „default“ Photo – soubor větší než 1MB |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčka „First name“, „Birth date“, „Nickname“, „Telephone“, „Email“, „Password“ a „Photo“ se zvýrazní a objeví se zpráva o tom, že tyto údaje jsou neplatné, případně se objeví tip pro korekci. |

Obrázek B.32. Validace nového návštěvníka 4

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_06 |
| Název testu | Reset nového návštěvníka |
| Shrnutí testu | Reset formuláře pro vytvoření nového návštěvníka |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nového návštěvníka s neplatnými údaji a poté resetuje vstupní formulář |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager |
| Testovací data | First name – a Last name – Li Birth date – 27/6 SSN – X Nickname – x Telephone – x Email – john.doe Sex – X Password – x Address – x City – x ZIP – x State – x Country – „default“ Foreigner – true Passport Id – x Citizenship – „default“ Photo – soubor větší než 1MB |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ 5. Klikni na „Reset“ |
| Očekávaný výsledek | Všechny údaje ve formuláři jsou vymazány včetně všech chybových hlášení a zvýraznění polí. |

Obrázek B.33. Reset nového návštěvníka

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_07 |
| Název testu | Editace návštěvníka 1 |
| Shrnutí testu | Úprava údajů návštěvníka, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel pozmění a uloží návštěvníkovy údaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Neexistuje návštěvník, který by měl Email nebo Nickname shodný s testovacími daty. Test VIS_01 proběhl úspěšně |
| Testovací data | <p>First name – Jane Last name – Roe Birth date – 27/6/1980 SSN – 8006270042 Nickname – Roey Telephone – +420755457699 Email – jane.roe@test.cz Sex – F Password – janie1 Address – Street 2 City – Prague ZIP – 15200 State – State Country – Bulgaria Foreigner – true Passport Id – 12345 Citizenship – Burundi Photo – soubor menší než 1MB</p> |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na návštěvníka se jménem „John Doe“ 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Update“ 6. Klikni na „Ok“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník je uložen s novými údaji a je zobrazena zpráva o úspěšné operaci. |

Obrázek B.34. Editace návštěvníka 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_08 |
| Název testu | Editace návštěvníka 2 |
| Shrnutí testu | Úprava údajů návštěvníka, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí editovat návštěvníka s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje návštěvník s emailem „john.doe2@test.cz“ a existuje návštěvník, který má Nickname „Roey“. Test VIS_01 proběhl úspěšně |
| Testovací data | <p>First name – John Last name – Doe Birth date – 1/2/1985 SSN – 8502010042 Nickname – Roey Telephone – +420123456789 Email – john.doe2@test.cz Sex – M Password – johndoe Address – Street 1 City – Vice City ZIP – EU123 State – Island Country – Czech Republic Foreigner – true Passport Id – 123456789 Citizenship – Albania Photo – libovolný obrázek pod 1MB</p> |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na návštěvníka se jménem „John Doe“ 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Update“ |
| Očekávaný výsledek | Pole „Email“ a „Nickname“ jsou zvýrazněny a zobrazí se informace o jejich obsazení. |

Obrázek B.35. Editace návštěvníka 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | VIS_09 |
| Název testu | Reset editace návštěvníka |
| Shrnutí testu | Resetování formuláře pro editaci návštěvníka |
| Popis testu | Uživatel resetuje formulář pro editaci návštěvníka |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký návštěvník |
| Testovací data | First name – x Last name – x Birth date – x SSN – x Nickname – x Telephone – x Email – x Sex – x Password – x Address – x City – x ZIP – x State – x Country – default Foreigner – true Passport Id – x Citizenship – default Photo – |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na libovolného návštěvníka 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Reset“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvníkovy údaje jsou resetovány na původní hodnoty |

Obrázek B.36. Reset editace návštěvníka

| | |
|--------------------|---|
| Id | VIS_10 |
| Název testu | Příchod návštěvníka |
| Shrnutí testu | Záznam o příchodu návštěvníka |
| Popis testu | Uživatel zaznamená příchod návštěvníka |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký návštěvník |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Klikni na „Visit“ ikonu u libovolného návštěvníka |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o úspěšném provedení operace. Tento záznam si lze prohlédnout na stránce s návštěvníkovými podrobnostmi. |

Obrázek B.37. Příchod návštěvníka

| | |
|--------------------|---|
| Id | VIS_11 |
| Název testu | Smazání návštěvníka 1 |
| Shrnutí testu | Smazání návštěvníka |
| Popis testu | Uživatel vymaže návštěvníka |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký návštěvník, který se neúčastnil žádné cashgame ani turnaje a nemá ani záznam o návštěvě |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Vyber některého návštěvníka splňujícího vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o úspěšném smazání návštěvníka |

Obrázek B.38. Smazání návštěvníka 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | VIS_12 |
| Název testu | Smazání návštěvníka 2 |
| Shrnutí testu | Smazání návštěvníka, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vymazat návštěvníka, který je již spojen s nějakými aktivitami v klubu |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký návštěvník, který má v systému záznam o návštěvě nebo se účastnil cashgame nebo turnaje. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Visitors“ 2. Vyber některého návštěvníka splňujícího vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o neúspěšném smazání návštěvníka |

Obrázek B.39. Smazání návštěvníka 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | OFC_01 |
| Název testu | Nová pobočka |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové pobočky, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří novou pobočku |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka s názvem „Praha 5“ neexistuje |
| Testovací data | Name – Praha 5 Info – Stroupežnického 1 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Nová pobočka se objeví v seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšně vykonané operaci. |

Obrázek B.40. Nová pobočka

| | |
|--------------------|---|
| Id | OFC_02 |
| Název testu | Validace nové pobočky 1 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové pobočky, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit novou pobočku s neplatným jménem |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager |
| Testovací data | Name – Pra Info – Str |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčko „Name“ se zvýrazní a objeví se informace s povolenou kombinací hodnot. |

Obrázek B.41. Validace nové pobočky 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | OFC_03 |
| Název testu | Validace nové pobočky 2 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové pobočky, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit novou pobočku se jménem, které již existuje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka z testu OFC_01 existuje |
| Testovací data | Name – Praha 5 Info – Stroupežnického 1 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčko „Name“ se zvýrazní a objeví se informace o tom, že pobočka s tímto názvem již existuje. |

Obrázek B.42. Validace nové pobočky 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | OFC_04 |
| Název testu | Editace pobočky 1 |
| Shrnutí testu | Editace pobočky, pozitivní průchod |
| Popis testu | Úprava existující pobočky |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka se jménem „Praha 5“ existuje (test OFC_01) Pobočka se jménem „Praha 6“ neexistuje |
| Testovací data | Name – Praha 6 Info – Stroupežnického 1 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Vyber pobočku se jménem „Praha 5“ 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | V seznamu poboček se projeví změna pobočky a zobrazí se zpráva o úspěšné operaci. |

Obrázek B.43. Editace pobočky 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | OFC_05 |
| Název testu | Editace pobočky 2 |
| Shrnutí testu | Editace pobočky, negativní průchod |
| Popis testu | Úprava existující pobočky |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka se jménem „Praha 5“ existuje (test OFC_01) Pobočka se jménem „Praha 6“ existuje |
| Testovací data | Name – Praha 6 Info – Stroupežnického 1 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Vyber pobočku se jménem „Praha 5“ 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Políčko „Name“ se zvýrazní a objeví se informace o tom, že pobočka s tímto názvem již existuje. |

Obrázek B.44. Editace pobočky 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | OFC_06 |
| Název testu | Smazání pobočky 1 |
| Shrnutí testu | Smazání pobočky, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel smaže pobočku |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka se jménem „Praha 5“ existuje (test OFC_01) a s touto pobočkou nejsou spojeny žádné Cashgame ani Turnaje |
| Testovací data | Name – Praha 5 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Vyber pobočku se jménem „Praha 5“ 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Pobočka zmizí ze seznamu, zobrazí se zpráva o úspěšné operaci. |

Obrázek B.45. Smazání pobočky 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | OFC_07 |
| Název testu | Smazání pobočky 2 |
| Shrnutí testu | Smazání pobočky, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí smazat pobočky, se kterou jsou spojeny nějaké cashgames |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka se jménem „Praha 5“ existuje (test OFC_01) a s touto pobočkou jsou spojeny nějaké cashgames |
| Testovací data | Name – Praha 5 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Vyber pobočku se jménem „Praha 5“ 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Pobočka není smazána a objeví se zpráva o této skutečnosti. |

Obrázek B.46. Smazání pobočky 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | OFC_08 |
| Název testu | Smazání pobočky 3 |
| Shrnutí testu | Smazání pobočky, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí smazat pobočky, se kterou jsou spojeny nějaké turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager Pobočka se jménem „Praha 5“ existuje (test OFC_01) a s touto pobočkou jsou spojeny nějaké turnaje |
| Testovací data | Name – Praha 5 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Offices“ 2. Vyber pobočku se jménem „Praha 5“ 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Pobočka není smazána a objeví se zpráva o této skutečnosti. |

Obrázek B.47. Smazání pobočky 3

| | |
|--------------------|---|
| Id | CAS_01 |
| Název testu | Nová cashgame 1 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové cashgame, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří novou cashgame |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje pobočka z testu OFC_01 |
| Testovací data | Name – 50/100 Info – test cashgame Office – Praha 5 Big blind – 100 Small blind – 50 Ante – 0 Min. buyin – 1000 Max buyin – 5000 Rake – 5 Max. rake – 100 Chillout – 15 Points – 1 Enabled – true |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgames“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ 5. Klikni na „Ok“ |
| Očekávaný výsledek | Nová cashgame se objeví v seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšném vytvoření. Dále je možné ji zobrazit v Cashgame Manageru |

Obrázek B.48. Nová cashgame 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | CAS_02 |
| Název testu | Nová cashgame 2 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové cashgame, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří novou cashgame s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje pobočka z testu OFC_01 |
| Testovací data | Name – Info – Office – Praha 5 Big blind – x Small blind – x Ante – x Min. buyin – x Max buyin – x Rake – x Max. rake – x Chillout – x Points – x Enabled – true |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgames“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Pole „Name“ se zvýrazní a objeví se zpráva o tom, že je tato položka povinná. Pole „Big blind“, „Small blind“, „Ante“, „Min buyin“, „Max buyin“, „Rake“, „Max rake“, „Chillout“ a „Points“ se zvýrazní a zobrazí se zpráva o neplatnosti hodnot. |

Obrázek B.49. Nová cashgame 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | CAS_03 |
| Název testu | Nová cashgame 3 |
| Shrnutí testu | Reset formuláře nové cashgame |
| Popis testu | Uživatel resetuje hodnoty ve formuláři pro novou cashgame |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje pobočka z testu OFC_01 |
| Testovací data | Name – Info – Office – Praha 5 Big blind – x Small blind – x Ante – x Min. buyin – x Max buyin – x Rake – x Max. rake – x Chillout – x Points – x Enabled – true |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgames“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ 5. Klikni na „Reset“ |
| Očekávaný výsledek | Hodnoty ve formuláři se nastaví na výchozí hodnoty a všechna chybová hlášení a zvýraznění polí zmizí |

Obrázek B.50. Nová cashgame 3

| | |
|--------------------|--|
| Id | CAS_04 |
| Název testu | Editace cashgame 1 |
| Shrnutí testu | Editace cashgame, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel upraví informace o cashgame |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje cashgame z testu CAS_01 |
| Testovací data | Name – 50/100 test Info – test Office – Praha 5 Min. buyin – 1500 Max buyin – 10000 Rake – 6 Max. rake – 1500 Chillout – 10 Points – 2 Enabled – false |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgames“ 2. Klikni na cashgame z testu CAS_01 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Změny se uloží a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. Turnaj nyní nelze zobrazit v Cashgame manageru. |

Obrázek B.51. Editace cashgame 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | CAS_05 |
| Název testu | Smazání cashgame 1 |
| Shrnutí testu | Smazání cashgame, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel smaže cashgame |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká cashgame, které se zatím neúčastnil žádný návštěvník |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgames“ 2. Klikni na cashgame podle vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Zvolená cashgame zmizí ze seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.52. Smazání cashgame 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | CAS_06 |
| Název testu | Smazání cashgame 2 |
| Shrnutí testu | Smazání cashgame, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí smazat cashgame, které se již někdy účastnili nějakí návštěvníci |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká cashgame, které se někdy účastnil nějaký návštěvník |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgames“ 2. Klikni na cashgame podle vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Zvolená cashgame nezmizí ze seznamu a zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci |

Obrázek B.53. Smazání cashgame 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | SRS_01 |
| Název testu | Nová série |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové série, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří novou sérii |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Série s názvem „Test series“ neexistuje. |
| Testovací data | Name – Test series Info – Test |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Series“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Nová cashgame se objeví v seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšném vytvoření. Dále je možné ji zobrazit v Cashgame Manageru |

Obrázek B.54. Nová série 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | SRS_02 |
| Název testu | Nová série 2 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové série, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit novou sérii s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Série s názvem „Test series“ existuje. |
| Testovací data | Name – Test series Info – Test |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Series“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Add“ |
| Očekávaný výsledek | Pole „Name“ se zvýrazní a objeví se informace o tom, že tento název již existuje. |

Obrázek B.55. Nová série 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | SRS_03 |
| Název testu | Editace série 1 |
| Shrnutí testu | Editace série, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel upraví údaje série |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Série s názvem „Test series 2“ neexistuje. |
| Testovací data | Name – Test series 2 Info – Test 2 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Series“ 2. Vyber libovolnou sérii 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Série se uloží s novými hodnotami a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.56. Editace série 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | SRS_04 |
| Název testu | Editace série 2 |
| Shrnutí testu | Editace série, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí upravit údaje série s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Série s názvem „Test series 2“ existuje. |
| Testovací data | Name – Test series 2 Info – Test 2 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Series“ 2. Vyber sérii z testu SRS_01 3. Klikni na „Edit“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Pole „Name“ se zvýrazní a objeví se zpráva o tom, že tento název již existuje. |

Obrázek B.57. Editace série 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | SRS_05 |
| Název testu | Smazání série 1 |
| Shrnutí testu | Smazání série, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel smaže sérii |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Série s názvem „Test series“ existuje a není s ní spojen žádný turnaj |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Series“ 2. Vyber sérii z testu SRS_01 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Vybraná série zmizí ze seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšném provedení operace |

Obrázek B.58. Smazání série 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | SRS_06 |
| Název testu | Smazání série 2 |
| Shrnutí testu | Smazání série, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí smazat sérii, se kterou jsou spojeny nějaké turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká série, se kterou jsou spojeny nějaké turnaje |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Series“ 2. Vyber sérii viz. vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Vybraná série nezmizí ze seznamu a zobrazí se zpráva o neúspěšném provedení operace |

Obrázek B.59. Smazání série 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | STR_01 |
| Název testu | Nová struktura turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové struktury turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří novou strukturu turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Struktura s názvem „Test structure“ neexistuje. |
| Testovací data | Name – Test structure Level 1 – 5, 10, 1, 10, 0 Level 2 – 10, 20, 2, 10, 0 Level 3 – 20, 40, 3, 10, 15 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „T. Structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Nová struktura turnaje se objeví v seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšném vytvoření. |

Obrázek B.60. Nová struktura turnaje 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | STR_02 |
| Název testu | Nová struktura turnaje 2 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové struktury turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit novou strukturu turnaje s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Struktura s názvem „Test structure“ existuje. |
| Testovací data | Name – Test structure Level 1 – 5, 10, 1, 10, 0 Level 2 – 10, 20, 2, 10, 0 Level 3 – 20, 40, 3, 10, 15 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „T. Structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Pole „Name“ se zvýrazní a zobrazí se informace o tom, že toto jméno již existuje. |

Obrázek B.61. Nová struktura turnaje 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | STR_03 |
| Název testu | Reset nové struktury turnaje |
| Shrnutí testu | Reset formuláře pro novou strukturu turnaje |
| Popis testu | Uživatel vymaže formulář pro novou strukturu turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. |
| Testovací data | Name – Test structure Level 1 – 5, 10, 1, 10, 0 Level 2 – 10, 20, 2, 10, 0 Level 3 – 20, 40, 3, 10, 15 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „T. Structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ 5. Klikni na „Reset“ |
| Očekávaný výsledek | Formulář je resetován na výchozí hodnoty |

Obrázek B.62. Reset nové struktury turnaje

| | |
|--------------------|---|
| Id | STR_04 |
| Název testu | Smazání struktury turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Smazání struktury turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vymaže strukturu turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká struktura turnaje, se kterou nejsou spojeny žádné turnaje |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „T. Structures“ 2. Vyber strukturu viz. vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Struktura turnaje zmizí ze seznamu a je zobrazena zpráva o úspěšném provedení operace |

Obrázek B.63. Smazání struktury turnaje 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | STR_05 |
| Název testu | Smazání struktury turnaje 2 |
| Shrnutí testu | Smazání struktury turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vymazat strukturu turnaje, se kterou jsou spojeny nějaké turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká struktura turnaje, se kterou jsou spojeny nějaké turnaje |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „T. Structures“ 2. Vyber strukturu viz. vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Struktura turnaje nezmizí ze seznamu a je zobrazena zpráva o neúspěšném provedení operace |

Obrázek B.64. Smazání struktury turnaje 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | POS_01 |
| Název testu | Nová struktura výher 1 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové struktury výher, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří novou strukturu výher |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. |
| Testovací data | Name – Test structure 1 – 70 2 – 20 3 – 10 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Payout structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Nová struktura výher se objeví v seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšném vytvoření. |

Obrázek B.65. Nová struktura výher 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | POS_02 |
| Název testu | Nová struktura výher 2 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové struktury výher, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit novou strukturu výher s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. |
| Testovací data | Name – 1 – 70 2 – 20 3 – 10 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Payout structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Pole „Name“ se zvýrazní a zobrazí se zpráva o tom, že je tato hodnota vyžadována |

Obrázek B.66. Nová struktura výher 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | POS_03 |
| Název testu | Nová struktura výher 3 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nové struktury výher, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit novou strukturu výher s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. |
| Testovací data | Name – Test 1 – 100 2 – 100 3 – 100 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Payout structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o tom, že součet procent přesahuje hodnotu 100% |

Obrázek B.67. Nová struktura výher 3

| | |
|--------------------|---|
| Id | POS_04 |
| Název testu | Reset nové struktury výher |
| Shrnutí testu | Reset formuláře pro vytvoření nové struktury výher |
| Popis testu | Uživatel resetuje formuláře pro vytvoření nové struktury výher |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. |
| Testovací data | Name – Test structure 1 – 70 2 – 20 3 – 10 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Payout structures“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Reset“ |
| Očekávaný výsledek | Formulář je vyprázdněn a nastaví se výchozí hodnoty |

Obrázek B.68. Reset nové struktury výher

| | |
|--------------------|--|
| Id | POS_05 |
| Název testu | Smazání struktury výher 1 |
| Shrnutí testu | Smazání struktury výher, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vymaže strukturu výher |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká struktura výher, se kterou není spojený žádný turnaj |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Payout structures“ 2. Vyber strukturu výher podle vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Struktura výher zmizí ze seznamu a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.69. Smazání struktury výher 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | POS_06 |
| Název testu | Smazání struktury výher 2 |
| Shrnutí testu | Smazání struktury výher, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vymazat strukturu výher, se kterou je spojený nějaký turnaj |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká struktura výher, se kterou je spojený nějaký turnaj |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Payout structures“ 2. Vyber strukturu výher podle vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Struktura výher nezmizí ze seznamu a zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci |

Obrázek B.70. Smazání struktury výher 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | TOU_01 |
| Název testu | Nový turnaj 1 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nového turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel vytvoří nový turnaj |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje pobočka „Praha 5“. Existuje série „Test series“. Existuje struktura turnaje „5/10“. Existuje struktura výher „3 winners“ |
| Testovací data | Name – Test Info – Test tournament Office – Praha 5 Series – Test series Buyin – 250 Addon – 250 Points – 2 Start – #now + 1h Late registration – #now + 2h Tournament structure – 5/10 Payout structure – 3 winners |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Nový turnaj se objeví v seznamu turnajů a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.71. Nový turnaj 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | TOU_02 |
| Název testu | Nový turnaj 2 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nového turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nový turnaj s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje pobočka „Praha 5“. Existuje série „Test series“. Existuje struktura turnaje „5/10“. Existuje struktura výher „3 winners“ |
| Testovací data | Name – Test Info – Test Office – Praha 5 Series – Test series Buyin – x Addon – x Points – x Start – 0 Late registration – 0 Tournament structure – 5/10 Payout structure – 3 winners |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Polička „Buyin“, „Addon“, „Points“, „Start“ a „Late registration“ se zvýrazní a zobrazí se u nich zpráva o tom, že mají tato pole neplatný formát dat. |

Obrázek B.72. Nový turnaj 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | TOU_03 |
| Název testu | Nový turnaj 3 |
| Shrnutí testu | Vytvoření nového turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí vytvořit nový turnaj s neplatnými údaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Turnaj se jménem „Test“ neexistuje. Existuje pobočka „Praha 5“. Existuje série „Test series“. Existuje struktura turnaje „5/10“. Existuje struktura výher „3 winners“ |
| Testovací data | Name – Info – Office – Praha 5 Series – Test series Buyin – Addon – Points – Start – Late registration – Tournament structure – 5/10 Payout structure – 3 winners |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Polička „Name“, „Buyin“, „Addon“, „Points“, „Start“ a „Late registration“ se zvýrazní a zobrazí se u nich zpráva o tom, že jsou tato pole povinná. |

Obrázek B.73. Nový turnaj 3

| | |
|--------------------|--|
| Id | TOU_04 |
| Název testu | Reset turnaje |
| Shrnutí testu | Reset formuláře nového turnaje |
| Popis testu | Uživatel resetuje formulář pro vytvoření nového turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. |
| Testovací data | Name – Info – Office – Praha 5 Series – Test series Buyin – Addon – Points – Start – Late registration – Tournament structure – 5/10 Payout structure – 3 winners |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Klikni na „New“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ 5. Klikni na „Reset“ |
| Očekávaný výsledek | Pole ve vstupním formuláři jsou nastaveny na výchozí hodnoty a všechna chybová hlášení zmizí |

Obrázek B.74. Reset turnaje

| | |
|--------------------|--|
| Id | TOU_05 |
| Název testu | Editace turnaje |
| Shrnutí testu | Úprava turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel resetuje formulář pro vytvoření nového turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje turnaj z testu TOU_01 |
| Testovací data | Name – Test 2 Info – Test tournament 2 Office – Praha 5 Series – Test series Buyin – 500 Addon – 500 Points – 4 Start – #now + 2h Late registration – #now + 3h Tournament structure – 5/10 Payout structure – 3 winners |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Vyber turnaj „Test“ 3. Vyplň formulář viz. testovací data 4. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj je uložen s novým nastavením. Zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.75. Editace turnaje

| | |
|--------------------|---|
| Id | TOU_06 |
| Název testu | Smazání turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Smazání turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel smaže turnaj, který ještě nezačal. |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje turnaj z testu TOU_01 |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Vyber turnaj „Test“ 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj je smazán a zmizí ze seznamu turnajů. Zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.76. Smazání turnaje 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | TOU_07 |
| Název testu | Smazání turnaje 2 |
| Shrnutí testu | Smazání turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí smazat turnaj, který již začal. |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který právě probíhá |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Vyber turnaj dle vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj není smazán. Zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.77. Smazání turnaje 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | TOU_08 |
| Název testu | Smazání turnaje 3 |
| Shrnutí testu | Smazání turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí smazat turnaj, který již skončil. |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který už skončil |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournaments“ 2. Vyber turnaj dle vstupní podmínky 3. Klikni na „Delete“ 4. Klikni na „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj není smazán. Zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.78. Smazání turnaje 3

| | |
|--------------------|--|
| Id | CGM_01 |
| Název testu | Přidat návštěvníka do cashgame 1 |
| Shrnutí testu | Přidání návštěvníka do cashgame, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel přidá návštěvníka do cashgame |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká cashgame. Existuje nějaký návštěvník |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgame Manager“ 2. Vyber nějakou pobočku ze seznamu poboček 3. Vyber nějakou cashgame ze seznamu cashgame 4. Vyber nějakého návštěvníka ze seznamu návštěvníků 5. U vybraného návštěvníka klikni na „Add player“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník se objeví na seznamu „Players in game“. Zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.79. Přidat návštěvníka do cashgame 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | CGM_02 |
| Název testu | Přidat návštěvníka do cashgame 2 |
| Shrnutí testu | Přidání návštěvníka do cashgame, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí přidat návštěvníka do cashgame, ve které již právě působí |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká cashgame. Existuje nějaký návštěvník účastníci se nějaké cashgame. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgame Manager“ 2. Vyber nějakou pobočku ze seznamu poboček 3. Vyber nějakou cashgame ze seznamu cashgame, ve které právě hraje nějaký návštěvník 4. Vyber nějakého návštěvníka ze seznamu návštěvníků, který se právě účastní vybrané cashgame 5. U vybraného návštěvníka klikni na „Add player“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o tom, že návštěvník je již ve hře |

Obrázek B.80. Přidat návštěvníka do cashgame 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | CGM_03 |
| Název testu | Odebrat návštěvníka z cashgame |
| Shrnutí testu | Odebrání návštěvníka z cashgame, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel odebere návštěvníka z cashgame, ve které právě působí |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaká cashgame. Existuje nějaký návštěvník účastníci se nějaké cashgame. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Cashgame Manager“ 2. Vyber nějakou pobočku ze seznamu poboček 3. Vyber nějakou cashgame ze seznamu cashgame, ve které právě hraje nějaký návštěvník 4. Vyber nějakého návštěvníka ze seznamu aktivních hráčů 5. U vybraného návštěvníka klikni na „Remove player“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník zmizí ze seznamu aktivních hráčů. Zobrazí se zpráva o tom, že návštěvník byl úspěšně odebrán. Návštěvníkovo působení v cashgame si lze prohlédnout stránce o návštěvníkových podrobnostech |

Obrázek B.81. Odebrat návštěvníka z cashgame

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_01 |
| Název testu | Přidat návštěvníka do turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Přidání návštěvníka do turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel přidá návštěvníka do turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil. Existuje nějaký návštěvník, který se takového turnaje neúčastní |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber nějakou pobočku ze seznamu poboček 3. Vyber nějaký turnaj ze seznamu turnajů 4. Klikni na tlačítko „Add player“ 5. Vyber návštěvníka, který se turnaje ještě neúčastní a klikni na „Add player“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník se objeví na seznamu „Players“ a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. V části „Poker clock“ dojde a aktualizaci informací o turnaji |

Obrázek B.82. Přidat návštěvníka do turnaje 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_02 |
| Název testu | Přidat návštěvníka do turnaje 2 |
| Shrnutí testu | Přidání návštěvníka do turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí přidat návštěvníka do turnaje, ve kterém již tento návštěvník působí |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil. Existuje nějaký návštěvník, který se takového turnaje účastní |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Add player“ 4. Vyber návštěvníka, který se tohoto turnaje již účastní a klikni na „Add player“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o tom, že návštěvník již v tomto turnaji působí |

Obrázek B.83. Přidat návštěvníka do turnaje 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_03 |
| Název testu | Odebrat návštěvníka z turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Odebrání návštěvníka z turnaje |
| Popis testu | Uživatel odebere návštěvníka z turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a kterého se účastní nějaký návštěvník |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Players“ 4. Vyber nějakého návštěvníka ze seznamu „Players in game“ 5. Klikni na „Remove player“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník zmizí ze seznamu aktivních hráčů a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. V části „Poker clock“ dojde k aktualizaci informací. |

Obrázek B.84. Odebrat návštěvníka z turnaje 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_04 |
| Název testu | Odebrat návštěvníka z turnaje 2 |
| Shrnutí testu | Odebrání návštěvníka z turnaje |
| Popis testu | Uživatel odebere návštěvníka z turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a kterého se účastní nějaký návštěvník. Přitom existuje návštěvník, který je již vyřazený. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Players“ 4. Vyber nějakého návštěvníka ze seznamu „Sitout players“ <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Remove player“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník zmizí ze seznamu vyřazených hráčů a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. V části „Poker clock“ dojde k aktualizaci informací. |

Obrázek B.85. Odebrat návštěvníka z turnaje 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_05 |
| Název testu | Sitout návštěvníka z turnaje |
| Shrnutí testu | Sitout návštěvníka z turnaje |
| Popis testu | Uživatel ukončí návštěvníkovo působení v turnaji |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a kterého se účastní nějaký návštěvník |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Players“ 4. Vyber nějakého návštěvníka ze seznamu aktivních hráčů a klikni na „Player sitout“ |
| Očekávaný výsledek | Návštěvník zmizí ze seznamu aktivních hráčů a zobrazí se v seznamu vyřazených hráčů. Zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. V části „Poker clock“ dojde k aktualizaci informací. |

Obrázek B.86. Sitout návštěvníka z turnaje

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_06 |
| Název testu | Změna pořadí hráčů 1 |
| Shrnutí testu | Změna pořadí hráčů, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel posune hráče, který není zatím jako poslední vyřazený z turnaje, o jednu pozici výše |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a kterého se účastní nějaký hráči. Přitom je již více než jeden hráč vyřazen z turnaje. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Players“ 4. Vyber hráče, který není průběžně poslední vyřazený a klikni na „Up“ |
| Očekávaný výsledek | Hráč se posune v seznamu o jednu pozici výše a je zobrazena zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.87. Změna pořadí hráčů 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_07 |
| Název testu | Změna pořadí hráčů 2 |
| Shrnutí testu | Změna pořadí hráčů, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí posunout hráče, který je průběžně poslední vyřazený, o jednu pozici výše |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a kterého se účastní nějakí hráči. Přitom je alespoň jeden hráč již vyřazený |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Players“ 4. Vyber hráče, který je průběžně posledním vyřazeným a klikni na „Up“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci |

Obrázek B.88. Změna pořadí hráčů 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_08 |
| Název testu | Změna pořadí hráčů 3 |
| Shrnutí testu | Změna pořadí hráčů, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí posunout hráče, který je jako první vyřazený o jednu pozici níže |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a kterého se účastní nějakí hráči. Přitom je alespoň jeden hráč již vyřazený |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Players“ 4. Vyber hráče, který je prvním vyřazeným a klikni na „Down“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci |

Obrázek B.89. Změna pořadí hráčů 3

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_09 |
| Název testu | Výpočet výher 1 |
| Shrnutí testu | Výpočet výher pro jednotlivé hráče |
| Popis testu | Uživatel vygeneruje výhry pro hráče účastníci se turnaje |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil. |
| Testovací data | Prizepool – 2000 |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Payouts“ 4. Vyplň formulář viz. testovací data 5. Klikni na „Calculate“ 6. Klikni na „Save“ |
| Očekávaný výsledek | Vygenerované výhry jsou uloženy. Zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. V tabulce „Sitout players“ jsou zobrazeny výhry jednotlivých hráčů. Při vyřazení dalšího hráče se tento zobrazí mezi vyřazenými s aktuálně vypočítanou výhrou. |

Obrázek B.90. Výpočet výher 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_10 |
| Název testu | Rebuy 1 |
| Shrnutí testu | Přidání rebuye |
| Popis testu | Uživatel přidá do turnaje rebuy |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Rebuys plus“ |
| Očekávaný výsledek | Informace o turnaji v části „Poker clock“ jsou aktualizovány a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.91. Rebuy 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_11 |
| Název testu | Rebuy 2 |
| Shrnutí testu | Odebrání rebuye, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel odebere z turnaje rebuy |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a počet rebuyů je větší než 1 |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Rebuys minus“ |
| Očekávaný výsledek | Informace o turnaji v části „Poker clock“ jsou aktualizovány a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci |

Obrázek B.92. Rebuy 2

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_12 |
| Název testu | Rebuy 3 |
| Shrnutí testu | Odebrání rebuye, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí odebrat z turnaje rebuy, přičemž počet rebuyů je 0 |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a počet rebuyů je roven 0 |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Rebuys minus“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci |

Obrázek B.93. Rebuy 3

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_13 |
| Název testu | Addon 1 |
| Shrnutí testu | Přidání addonu |
| Popis testu | Uživatel přidá do turnaje addon |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Addon plus“ |
| Očekávaný výsledek | Informace o turnaji v části „Poker clock“ jsou aktualizovány a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.94. Addon 1

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_14 |
| Název testu | Addon 2 |
| Shrnutí testu | Odebrání addonu, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel odebere z turnaje addon |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a počet addonů je větší než 1 |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Addon minus“ |
| Očekávaný výsledek | Informace o turnaji v části „Poker clock“ jsou aktualizovány a zobrazí se zpráva o úspěšně provedené operaci. |

Obrázek B.95. Addon 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_15 |
| Název testu | Addon 3 |
| Shrnutí testu | Pokus o odebrání addonu, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí odebrat z turnaje addon, přičemž počet addonů je 0 |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a počet addonů je roven 0 |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Addon minus“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o neúspěšně provedené operaci |

Obrázek B.96. Addon 3

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_16 |
| Název testu | Start turnaje |
| Shrnutí testu | Start turnaje |
| Popis testu | Uživatel spustí turnaj |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a není spuštěný |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Start“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj se spustí a v části „Poker clock“ se zobrazí aktuální stav turnaje |

Obrázek B.97. Start turnaje

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_17 |
| Název testu | Pauza turnaje |
| Shrnutí testu | Pauza turnaje |
| Popis testu | Uživatel pozastaví turnaj |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a je spuštěný |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Pause“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj se pozastaví a v části „Poker clock“ se zobrazí aktuální stav turnaje |

Obrázek B.98. Pauza turnaje

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_18 |
| Název testu | Přeskočení úrovně turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Přeskočení úrovně dopředu, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel přeskočí úroveň turnaje dopředu |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a je spuštěný. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Skip level forward“ |
| Očekávaný výsledek | Nastaví se level následující hned po současném (případně přestávka) a v části „Poker clock“ se zobrazí aktuální stav turnaje. |

Obrázek B.99. Přeskočení úrovně turnaje 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_19 |
| Název testu | Přeskočení úrovně turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Přeskočení úrovně dopředu, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel přeskočí úroveň turnaje dopředu |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil a je spuštěný. |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Skip level forward“ |
| Očekávaný výsledek | Nastaví se level následující hned po současném (případně přestávka) a v části „Poker clock“ se zobrazí aktuální stav turnaje. |

Obrázek B.100. Přeskočení úrovně turnaje 2

| | |
|--------------------|--|
| Id | TMM_20 |
| Název testu | Ukončení turnaje 1 |
| Shrnutí testu | Ukončení turnaje, pozitivní průchod |
| Popis testu | Uživatel ukončí turnaj |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil, je spuštěný a všichni hráči jsou již vyřazeni |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Stop“ 4. Klikni na tlačítko „Yes“ |
| Očekávaný výsledek | Turnaj je ukončen. V detailech o návštěvnicích je možné si prohlédnout jejich působení v tomto turnaji. |

Obrázek B.101. Ukončení turnaje 1

| | |
|--------------------|---|
| Id | TMM_21 |
| Název testu | Ukončení turnaje 2 |
| Shrnutí testu | Ukončení turnaje, negativní průchod |
| Popis testu | Uživatel se pokusí ukončit turnaj, který ještě obsahuje některé aktivní hráče |
| Vstupní podmínky | Uživatel je přihlášen v roli Manager. Existuje nějaký turnaj, který ještě neskončil, je spuštěný a obsahuje nějaké aktivní hráče |
| Testovací data | |
| Kroky | <ol style="list-style-type: none"> 1. Klikni na „Tournament Manager“ 2. Vyber turnaj viz vstupní podmínky 3. Klikni na tlačítko „Stop“ |
| Očekávaný výsledek | Zobrazí se zpráva o tom, že turnaj nelze ukončit |

Obrázek B.102. Ukončení turnaje 2



Příloha C

Obsah CD

- `ispok.zip`: Zdrojový kód aplikace. V kořenové složce ISPOK lze nalézt projektový soubor `pom.xml` pro Maven. Pro změnu umístění databáze je třeba editovat soubor `jdbc.properties` ve složce ISPOK/src/main/webapp/WEB-INF/properties.
- `is_pokeroveho_klubu.pdf`: Elektronická verze této práce.