

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: **Tomáš Červenka**

Studijní program: Softwarové technologie a management  
Obor: Softwarové inženýrství

Název tématu: **Webové rozhraní restauračního systému**

### Pokyny pro vypracování:

Přepracujte stávající restaurační systém Cashbob tak, aby nově poskytoval moderní webové uživatelské rozhraní. K vývoji použijte Play Framework a zároveň zachovejte stávající API. Proveďte refactoring kódu implementujícího API tak, aby odpovídalo standardům kódování a zároveň bylo připraveno na cashování webových stránek. Pracujte iterativním způsobem a práci průběžně analyzujte, implementujte, testujte, nasazujte a dokumentujte. Dále proveďte testování uživatelské přívětivosti a připomínky zapracujte. Výsledná aplikace bude především umožňovat:

Vytvářet a uzavírat účty  
Přesouvat položky mezi účty  
Vytvářet objednávky  
Placení účtů či jejich částí  
Tisknout účtenky na serverové tiskárně

### Seznam odborné literatury:

- [1] LARMAN, Craig a Chris RUPP. Applying UML and patterns: introduction to object-oriented analysis and design and interactive development. 3rd ed. New Jersey: Prentice-Hall, 2005, xviii, ISBN 01-314-8906-2.
- [2] FOWLER, Martin. Destilované UML. Praha: Grada, 2009, 173 s. ISBN 978-80-247-2062-3.
- [3] Jenkins [online]. [cit. 2015-10-07]. Dostupné z: <http://jenkins-ci.org/>
- [4] SOMMERVILLE, Ian. Softwarové inženýrství. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, 680 s. ISBN 978-80-251-3826-7.
- [5] Play Framework [online]. [cit. 2015-10-07]. Dostupné z: <https://www.playframework.com/>

Vedoucí: Ing. Martin Komárek

Platnost zadání: do konce zimního semestru 2016/2017

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



  
prof. Ing. Pavel Ripka, CSc.  
děkan

V Praze dne 13. 10. 2015