

Scenariusze Przypadków Użycia

1. scenariusz: Rezerwacja miejsca przy stole przez stronę internetową

Nazwa przypadku użycia: Rezerwacja miejsca przy stole przez stronę internetową

Aktor główny: Klient

Aktorzy dodatkowi: Personel Kasyna (weryfikacja)

Warunki wstępne:

- Klient jest zarejestrowany w systemie
- Klient jest zalogowany na stronie internetowej
- Istnieją dostępne miejsca przy stołach w wybranej lokalizacji i terminie

Warunki końcowe:

- Rezerwacja została potwierdzona i zapisana w systemie
- Klient otrzymał potwierdzenie rezerwacji

Scenariusz główny:

1. Klient wybiera lokalizację kasyna na stronie internetowej
2. System wyświetla dostępne gry w wybranym kasynie
3. Klient wybiera rodzaj gry (np. poker, blackjack)
4. System wyświetla dostępne stoły i terminy
5. Klient wybiera konkretny stół i termin
6. System wyświetla dostępne miejsca przy stole
7. Klient wybiera miejsce i potwierdza wybór
8. System weryfikuje dostępność miejsca w czasie rzeczywistym
9. System rejestruje rezerwację w bazie danych
10. System generuje unikalny kod rezerwacji
11. System wysyła potwierdzenie rezerwacji na adres e-mail klienta
12. System informuje personel kasyna o nowej rezerwacji

Scenariusze alternatywne:

A. Brak dostępnych miejsc przy wybranym stole:

1. System informuje klienta o braku dostępnych miejsc
2. System proponuje alternatywne terminy lub stoły
3. Klient wybiera alternatywę lub rezygnuje z rezerwacji

B. Problem z płatnością (jeśli wymagana przedpłata):

1. System informuje klienta o problemie z płatnością
2. Klient wybiera inną metodę płatności lub rezygnuje z rezerwacji

C. Rezerwacja w ostatniej chwili (mniej niż 2 godziny do rozpoczęcia gry):

1. System oznacza rezerwację jako wymagającą natychmiastowego potwierdzenia
2. System powiadamia personel kasyna o pilnej weryfikacji
3. Personel potwierdza dostępność i akceptuje rezerwację lub odrzuca ją

2. scenariusz: Zarządzanie przebiegiem gry i rejestracja wyników

Nazwa przypadku użycia: Zarządzanie przebiegiem gry i rejestracja wyników

Aktor główny: Personel Kasyna (krupier)

Aktorzy dodatkowi: Klient, Kierownik Kasyna

Warunki wstępne:

- Gra jest zaplanowana w systemie
- Klienci są obecni przy stole
- Personel jest zalogowany w systemie

Warunki końcowe:

- Przebieg gry jest zarejestrowany w systemie
- Wyniki gry są zapisane w bazie danych
- Ewentualne wygrane są zarejestrowane i przygotowane do wypłaty

Scenariusz główny:

1. Personel kasyna loguje się do systemu przy stanowisku gry
2. Personel wybiera zaplanowaną grę z listy
3. System wyświetla szczegóły gry i listę rezerwacji
4. Personel weryfikuje tożsamość uczestników gry
5. Personel rejestruje rozpoczęcie gry w systemie
6. System rozpoczyna monitorowanie czasu gry
7. Personel prowadzi grę zgodnie z zasadami
8. Personel rejestruje w systemie kluczowe zdarzenia w trakcie gry
9. Po zakończeniu gry personel wprowadza wyniki
10. System automatycznie oblicza wygrane
11. System rejestruje wyniki i wygrane w bazie danych
12. System generuje potwierdzenia wygranych dla klientów

Scenariusze alternatywne:

A. Nieobecność klienta z rezerwacją:

1. Personel oznacza rezerwację jako niewykorzystaną
2. System zwalnia zarezerwowane miejsce
3. Personel może przydzielić miejsce innemu klientowi

B. Problemy techniczne w trakcie gry:

1. Personel zgłasza problem w systemie
2. System powiadamia wsparcie techniczne
3. Personel rejestruje przerwę w grze
4. Po rozwiązaniu problemu personel wznawia rejestrację gry

C. Podejrzenie oszustwa:

1. Personel dyskretnie oznacza grę jako podejrzaną
2. System automatycznie zwiększa poziom monitoringu
3. System powiadamia kierownika kasyna i ochronę
4. Kierownik podejmuje decyzję o kontynuacji lub przerwaniu gry

3. scenariusz: Obsługa wypłat wygranych

Nazwa przypadku użycia: Obsługa wypłat wygranych

Aktor główny: Personel Kasyna (kasjer)

Aktorzy dodatkowi: Klient, Kierownik Kasyna

Warunki wstępne:

- Gra została zakończona i wyniki zarejestrowane
- System obliczył wysokość wygranej
- Klient zgłasza się po odbiór wygranej

Warunki końcowe:

- Wygrana została wypłacona klientowi
- Transakcja jest zarejestrowana w systemie finansowym
- Klient otrzymał potwierdzenie wypłaty

Scenariusz główny:

1. Klient zgłasza się do kasy z potwierdzeniem wygranej
2. Kasjer weryfikuje tożsamość klienta
3. Kasjer wprowadza kod potwierdzenia wygranej do systemu
4. System wyświetla szczegóły wygranej
5. Kasjer potwierdza zgodność danych

6. System generuje formularz wypłaty
7. Klient potwierdza kwotę do wypłaty
8. Kasjer realizuje wypłatę zgodnie z preferowaną metodą klienta
9. System rejestruje wypłatę w bazie danych
10. System generuje pokwitowanie wypłaty
11. Klient podpisuje pokwitowanie (jeśli wymagane)
12. System aktualizuje stan finansowy kasyna

Scenariusze alternatywne:

A. Wygrana przekraczająca próg raportowania (np. 15 000 PLN):

1. System oznacza transakcję jako wymagającą dodatkowej weryfikacji
2. System wymaga zatwierdzenia przez kierownika kasyna
3. System generuje dodatkowy formularz dla celów raportowania
4. Kierownik zatwierdza wypłatę po spełnieniu wymogów

B. Problemy z weryfikacją tożsamości:

1. System informuje o problemie z weryfikacją
2. Kasjer prosi o dodatkowe dokumenty potwierdzające tożsamość
3. Po pozytywnej weryfikacji proces jest kontynuowany

C. Prośba o alternatywną metodę wypłaty:

1. Klient prosi o wypłatę w formie przelewu zamiast gotówki
2. Kasjer wprowadza żądanie do systemu
3. System weryfikuje możliwość realizacji przelewu
4. System rejestruje dane do przelewu i planuje realizację

4. scenariusz: Zarządzanie wyposażeniem kasyna

Nazwa przypadku użycia: Zarządzanie wyposażeniem kasyna

Aktor główny: Kierownik Kasyna

Aktorzy dodatkowi: Administrator Systemu

Warunki wstępne:

- Kierownik jest zalogowany w systemie z odpowiednimi uprawnieniami
- Istnieje potrzeba modyfikacji wyposażenia lub konfiguracji gier

Warunki końcowe:

- Informacje o wyposażeniu są zaktualizowane w systemie
- Konfiguracja gier jest zaktualizowana

- Zmiany są widoczne dla klientów na stronie internetowej

Scenariusz główny:

1. Kierownik wybiera moduł zarządzania wyposażeniem
2. System wyświetla aktualny stan wyposażenia kasyna
3. Kierownik wybiera opcję dodania nowego wyposażenia
4. System wyświetla formularz wprowadzania danych
5. Kierownik wprowadza szczegóły nowego wyposażenia (typ, identyfikator, lokalizacja)
6. System weryfikuje wprowadzone dane
7. Kierownik konfiguruje parametry gier dla nowego wyposażenia
8. System zapisuje zmiany w bazie danych
9. System aktualizuje informacje o dostępnych grach
10. System aktualizuje informacje na stronie internetowej
11. System generuje raport zmian dla celów audytu

Scenariusze alternatywne:

A. Wycofanie wyposażenia z użycia:

1. Kierownik wybiera opcję wycofania wyposażenia
2. System wymaga podania powodu wycofania
3. System sprawdza, czy istnieją rezerwacje na gry z użyciem tego wyposażenia
4. System generuje listę rezerwacji do przeniesienia
5. System pomaga w realokacji rezerwacji
6. System oznacza wyposażenie jako wycofane

B. Modyfikacja parametrów istniejących gier:

1. Kierownik wybiera istniejącą grę do modyfikacji
2. System wyświetla aktualne parametry
3. Kierownik wprowadza zmiany (stawki, limity, zasady)
4. System sprawdza poprawność wprowadzonych zmian
5. System zapisuje nowe parametry
6. System generuje powiadomienia dla personelu o zmianach

C. Planowanie konserwacji wyposażenia:

1. Kierownik wybiera opcję planowania konserwacji
2. System wyświetla kalendarz dostępności wyposażenia

3. Kierownik wybiera termin konserwacji
4. System sprawdza rezerwacje w wybranym terminie
5. System blokuje możliwość rezerwacji w czasie konserwacji
6. System generuje zlecenie konserwacji dla serwisu technicznego