Operation Contracts (OC)

OC 1: Hent Lagerliste (Use case 1)

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | HentLagerliste(stand, sorteringsvalg) |
| Cross Reference | Medarbejder henter en lagerliste |
| Preconditions | Spillet er registered I systemet |
| Postconditions | Lagerlisten vises med filtrering efter stand, sortering, navn eller genre. |

OC2: Tilføj nyt spil (Use case 2)

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | TilføjSpil(navn, genre, stand, pris, antal) |
| Cross Reference | Medarbejder tilføjer et spil. |
| Preconditions | Et spil objekt eksisterer |
| Postconditions | Et nyt spil er oprettet i systemet med de angivne oplysninger. |

OC3: Opdater Spiloplysninger (Use case 2)

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | OpdaterSpil(spilID, nypris, nyStand) |
| Cross Reference | Medarbejder opdaterer spiloplysninger |
| Preconditions | Spillet eksisterer I systemet |
| Postconditions | Spillets pris, stand og lager antal bliver opdateret |

OC4 : Køb af spil og sletning (Use case 3)

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | KøbSpil(spilID) |
| Cross Reference | Kunden køber et spil |
| Preconditions | Spillet er på lager |
| Postconditions | Spillet fjernes fra lageret. Hvis det er det sidste spil slettes det helt. |

OC 5: Søg efter spil (Use case 4)

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | OpretReservation(KundeID, spilNavn, genre, antal) |
| Cross Reference | Kunde ønsker at reservere et spil, der ikke er på lager |
| Preconditions | Spillet er ikke på lager |
| Postconditions | En reservation bliver oprettet og kunden bliver registreret i systemet |