

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«Санкт Петербургский национальный-исследовательский университет
Информационных технологий, механики и оптики»**

Факультет информационных технологий и программирования

Кафедра информационных систем

«Анализ и проектирование на UML»

Выполнил студент группы №М33061
Баранов Никита Андреевич

Проверил
Хлопотов Максим Валерьевич

Оглавление

Словарь предметной области	3
Описание проекта	3
Схема хранимых данных	4
Диаграмма классов	4
Диаграмма размещения.....	5

Словарь предметной области

- Customer (клиент) – пользователь, который может приобрести билет/абонемент после его выбора
- Cashier (кассир/автомат) – пользователь/сервис, предлагающий билет/абонемент по требованиям клиента
- Authentication service (сервис аутентификации) – сервис, проверяющий подлинность данных пользователя
- Identity provider (поставщик удостоверений) – система, позволяющая создавать, поддерживать и управлять идентификационными данными клиентов и кассиров
- Payment service (платёжная система) – внешняя система, позволяющая проводить платежи через её интерфейс

Описание проекта

Система продажи билетов на баскетбольные матчи должна предоставлять возможность клиентам покупать билет, а для организаторов являться удобным средством продажи.

Клиент выбирает и покупает билет по параметрам, интересным для него. Покупка может осуществляться и в кассе стадиона, и на сайте.

Администрация получает готовую систему для продаж, ведущую учёт свободных мест, бухгалтерский учёт.

Пользователи имеют личные кабинеты: им предлагаются персональные предложения. Администрация может собирать данные о матчах, посещённых каждым пользователем, что позволяет формировать личные специальные предложения, тем самым увеличивая продажи.

Схема хранимых данных

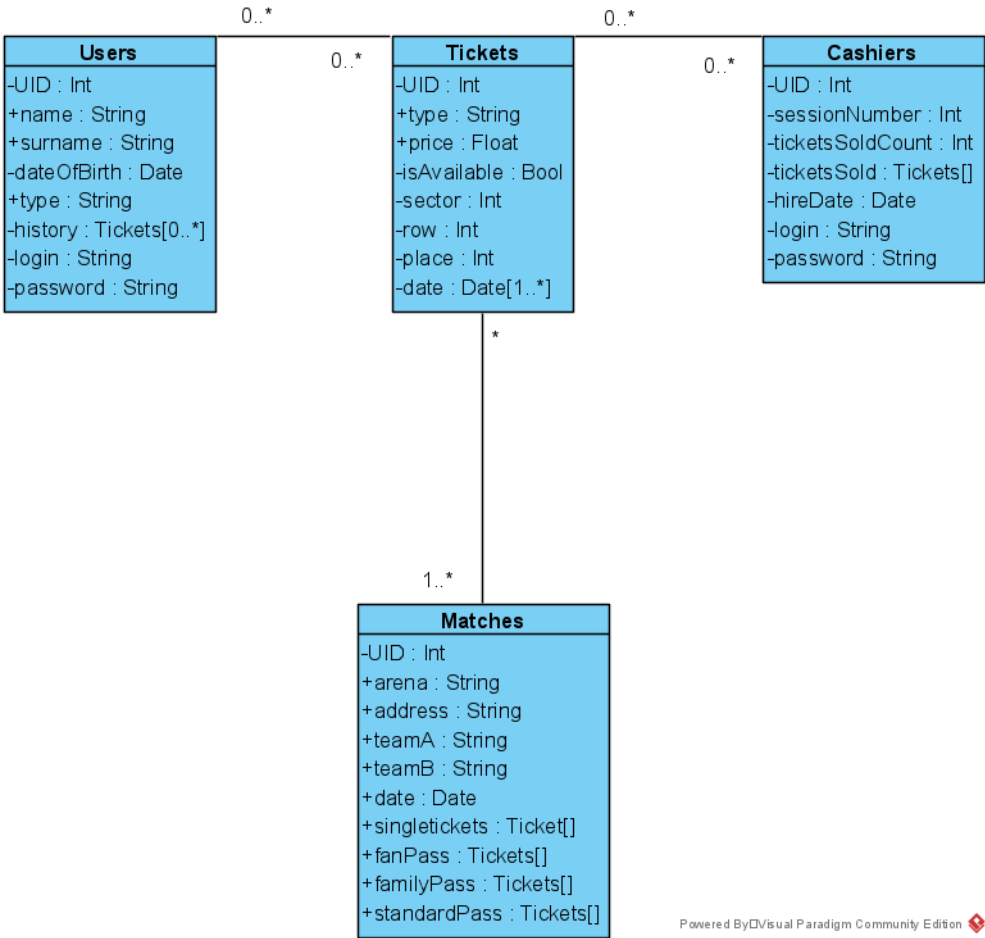


Диаграмма классов

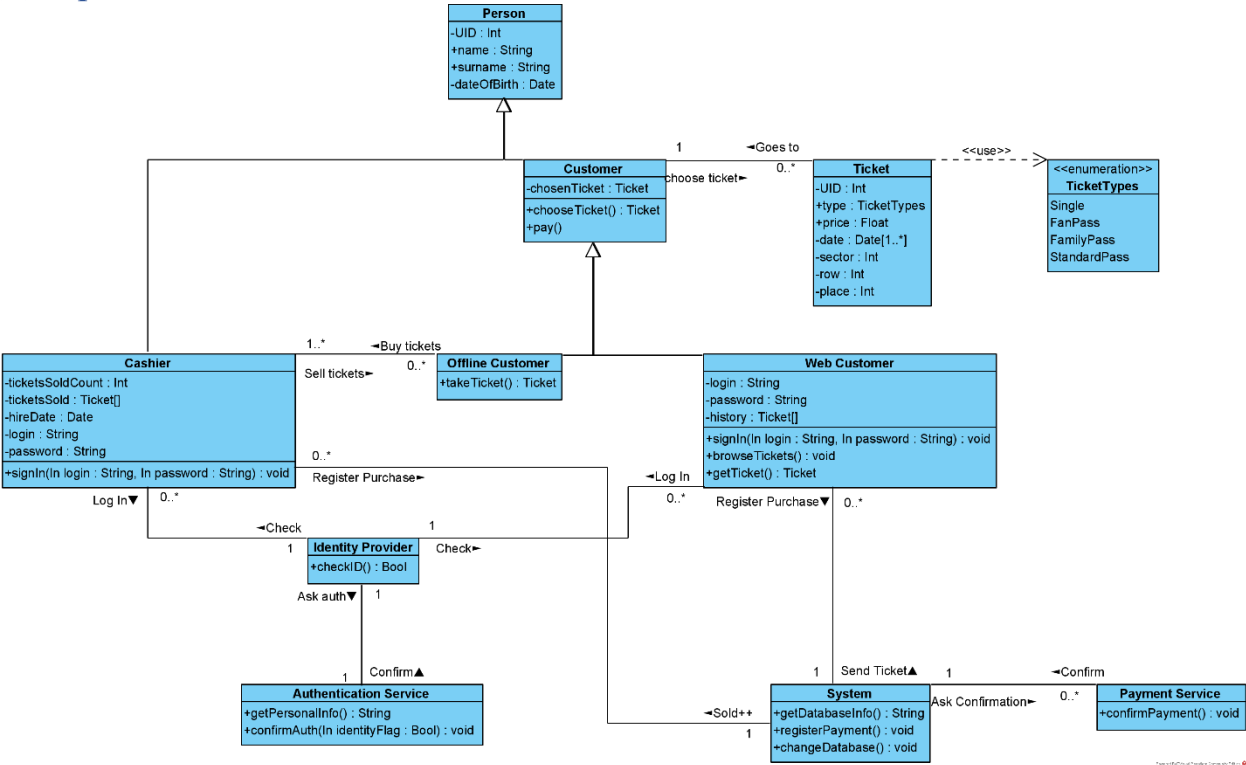


Диаграмма размещения

