| **Описание диаграммы вариантов использования компьютерного клуба** |
| --- |
| **ID:** 1 |
| **Краткое описание:** Диаграмма вариантов использования описывает взаимодействие двух основных участников: клиента и администратора компьютерного клуба. Клиент имеет возможность забронировать себе место, выбрав подходящий тариф и устройство, пополнить баланс на своём аккаунте, на выбранном месте играть или использовать устройство по другому назначению. Администратор осуществляет управление сессиями, настраивает оборудование (компьютеры, игровые консоли и другое) и может управлять аккаунтами гостей, взаимодействуя с информационной системой компьютерного клуба. |
| **Главные актеры:**   1. *Клиент* — взаимодействует с администратором для выбора места и тарифа, его бронирования, пополняет счёт в клубе и играет в игры или использует устройство для других целей. 2. *Администратор* — отвечает за оборудование клуба, бронирование мест для клиентов, контроль сессий и управление аккаунтами посетителей. |
| **Второстепенные актеры:** *Информационная система* — отвечает на действия администратора с аккаунтами клиентов клуба. |
| **Предусловия:**  • *Клиент* должен забронировать место, обратившись к администратору, чтобы подобрать желаемые тариф и устройство.  • *Администратор* должен иметь доступ к системе для управления аккаунтами гостей и для проставления брони на места. |
| **Основной поток:**   1. *Клиент:*   • Хочет забронировать себе место, выбрав оптимальные для себя тариф и устройство.  • Пополняет счёт в аккаунте для оплаты услуг.  • Использует устройство для того, чтобы играть в игры.  • Пользуется устройством для других действий, если не играет.   1. *Администратор:*   • Ставит бронь на выбранное клиентом свободное место и определяет тарификацию.  • Проверяет оборудование и настраивает его для использования.  • Проверяет аккаунт клиента в информационной системе.  • Контролирует продолжительность и состояние сессии.  **• Прецедент начинается с:**   1. *Клиент* начинает взаимодействие с администратором клуба для выбора свободного места, его бронирования и определения тарифа. 2. *Администратор* подбирает для клиента подходящее место, ставит бронь, устанавливает тариф и запускает сессию. |
| **Постусловия:**  *• Клиент* либо забронировал себе место и играет, либо, выбрав место, применяет устройство для других задач.  *• Администратор* проверил аккаунт клиента и запустил сессию. |
| **A2.**  **• Прецедент начинается с:**   1. *Клиент* начинает взаимодействие с администратором клуба для бронирования желаемого места. 2. *Администратор* бронирует для клиента выбранное им место и определяет тариф.   **• Описание действий:**   1. *Клиент*:   • Выбирает себе место и тариф для пользования услугами клуба.  • Пополняет баланс для оплаты брони и выбранной сессии.  • Или играет на устройстве в игры, или применяет его для работы, поиска информации и т.д.   1. *Администратор:*   • Регистрирует бронь после того, как клиент выбрал место и тариф.  • Осуществляет проверку оборудования и его настройку.  • Взаимодействует с информационной системой для внесения изменений в аккаунт клиента.  • Следит за текущим состоянием сессии клиента. |