

Problem: Zakup kanapki w automacie z kanapkami i wodą.

1. Forma skrócona (brief) – Klient kupuje kanapkę za pomocą karty:
Klient maszyny vendingowej chce zakupić kanapkę. Podchodzi więc do automatu i przegląda ofertę dostępnych produktów. Użytkownik wpisuje na klawiaturze numer pożądanego produktu. Automat wyświetla kwotę artykułu na wyświetlaczu. Maszyna pyta o formę płatności, możliwa karta lub bilon. Klient wybiera płatność kartą. Automat vendingowy, odbiera odpowiedź i uruchamia terminal zbliżeniowy. Po pojawieniu się kotwy na terminalu użytkownik przykładą kartę i czeka na autoryzację. Po pomyślnej transakcji, maszyna podaje kanapkę do przegródki. Klient odbiera kanapkę, cieszy się zakupem i odchodzi.
2. Forma pełna (fully dressed) – Klient kupuje produkt w maszynie:

Główny aktor:

- Klient maszyny vendingowej

Interesariusze:

- Klient – Chce szybko zakupić kanapkę w automacie.
- Maszyna vendingowa – Chce wydać bez żadnej awarii wybrany produkt przez klienta oraz pomyślnie zrealizować transakcję.
- Bank – Chce pomyślnie zrealizować transakcję bankową (jeżeli klient zdecyduje się na płatność wirtualną gotówką)

Warunki początkowe:

- Maszyna jest sprawna
- Klient ma wystarczająco gotówki lub pieniędzy na karcie
- W automacie dostępne są kanapki

Główny scenariusz:

- a) Klient podchodzi do maszyny
- b) Klient wybiera produkt
- c) Klient wpisuje numer kanapki na klawiaturze dotykowej
- d) Maszyna wyświetla cenę produktu oraz pyta o formę płatności, daje również możliwość anulowania zakupu
- e) Klient wybiera płatność kartą
- f) Automat przekazuje informacje do terminala o kwocie
- g) Terminal komunikuje się z bankiem, aby sprawdzić połączenie
- h) Terminal wyświetla kwotę na swoim wyświetlaczu i zaczyna migać diodą na zielono
- i) Klient przykładą kartę do terminala
- j) Terminal wydaje dwusekundowy dźwięk brzęczka i przestaje migać diodą
- k) Klient zabiera kartę sprzed terminala
- l) Terminal wysyła wiadomość do maszyny o pomyślnym przebiegu transakcji
- m) Automat podaje ramieniem produkt do przegródki, do której klient ma dostęp
- n) Klient odbiera produkt
- o) Klient odchodzi

Rozszerzenia:

c) Klient wpisuje niedostępny numer produktu

1) Maszyna zwraca informacje o niedostępnym produkcie i prosi o wybranie nowego

d) Klient wybiera na panelu dotykowym anulowanie zakupu

1) Maszyna wraca do stanu początkowego

e) Klient wybiera płatność bilonem

1) Maszyna odblokowuje miejsce do wrzucania monet

2) Maszyna wyświetla pozostałą kwotę do zapłaty na wyświetlaczu

3) Klient wrzuca monety, jeśli klient nie zapłacił całości lub nadmiaru, wracamy do poprzedniego punktu

4) Jeśli klient wpłacił nadmiar zwracana jest różnica

5) Klient odbiera resztę (jeśli jest taka konieczność)

6) Powrót do głównego scenariusza m)

f) Automat traci połączenie z terminalem

1) Automat wyświetla użytkownikowi informacje o niesprawnym terminalu

2) Automat wyświetla możliwość zakończenia akcji kupowania lub zmiany płatności na bilon

3) Jeśli klient zdecydował się na bilon przechodzimy do Rozszerzenia e)

g) Terminal nie łączy się z bankiem

1) Automat wyświetla użytkownikowi informacje o niesprawnym terminalu

2) Automat wyświetla możliwość zakończenia akcji kupowania lub zmiany płatności na bilon

3) Jeśli klient zdecydował się na bilon przechodzimy do Rozszerzenia e)

i) Klient nie przykładą karty przez 30 sekund

1) Transakcja zostaje przerwana

2) Terminal wysyła informacje do maszyny o braku reakcji klienta

3) Automat wraca do stanu początkowego

l) Transakcja nie przebiegła pomyślnie z powodu braku środków

1) Terminal wysyła informacje o braku środków do automatu

2) Maszyna wyświetla informacje o braku środków na karcie

3) Maszyna pyta użytkownika o akcje:

i) Zakończenie transakcji -> automat wraca do stanu wyjściowego

ii) Ponowna płatności -> stan z Głównego scenariusza f)

iii) Płatność gotówką -> stan z Rozszerzenie e)

m) Maszyna blokuje się podając produkt

- 1) Maszyna informuje użytkownika o awarii
- 2) Automat zwraca gotówkę na kartę lub bilon
- 3) Automat przechodzi w stan nieczynności

n) Klient odchodzi i nie odbiera kanaki

- 1) Maszyna wyświetla na wyświetlaczu informacje o produkcie w przegródce
- 2) Maszyna czeka aż kolejny klient zabierze produkt bez konieczności płacenia, aby wrócić do stanu wyjściowego

Dodatkowe wymagania:

- Możliwość wyboru innego języka

Specjalne wymagania:

- Brak