

Scenariusz główny

Historyjka użytkownika: User chce kupić wybrany bilet/y.

Warunki wejściowe: brak

Warunki wyjściowe: zakup biletu przez Usera. Wydruk biletu i zwrot reszty przez Ticket Machine.

	User	Ticket Machine
1		Wyświetla bilety i ich ceny
2	Wybiera bilet	
3		Sprawdza wybrany bilet. Pyta o ilość biletów
4	Wpisuje ilość biletów	
5		Sprawdza dostępność biletów. Wyświetla możliwe do wrzucenia nominały i pobiera określone monety
6	Wrzuca monety do biletomatu	
7		Sprawdza wartość wrzuconych monet. Pyta o potwierdzenie zakupu
8	Zatwierdza zakup	
9		Drukuje bilet i zwraca resztę

Scenariusze alternatywne

3a. Podany przez Usera bilet nie istnieje.

3a1. Ticket Machine wyświetla odpowiedni komunikat i wraca do punktu 1.

3b. Podany przez Usera bilet jest niedostępny.

3b1. Ticket Machine wyświetla odpowiedni komunikat i wraca do punktu 1.

5a. Podana ilość biletów jest zbyt duża.

5a1. Ticket Machine wyświetla odpowiedni komunikat i wraca do punktu 1.

7a. Wartość wrzuconych monet jest zbyt mała.

7a1. Ticket Machine pyta, czy kontynuować wrzucanie monet.

7a1a. User kontynuuje wrzucanie monet.

7a1b. Ticket Machine zwraca wrzucone pieniądze i wraca do punktu 1.

7b. Ticket Machine nie może wydać reszty.

7b1. Ticket Machine zwraca wrzucone pieniądze i wraca do punktu 1.

7c. User anuluje zakup biletu.

7c1. Ticket Machine wyświetla odpowiedni komunikat i wraca do punktu 1.