

Specyfikacja Taiib Projekt

Temat: Strona do zakupu biletów na wydarzenia.

Skład sekcji:

Jakub Jucha

Szymon Mikoda

System do zarządzania wydarzeniami będzie składał się z pięciu encji:

Event – przechowuje informacje o wydarzeniach takie jak jego nazwa, data, lokalizacja, rodzaj wydarzenia i jego dodatkowy opis.

Ticket – przechowuje informacje na temat biletów takie jak id wydarzenia, z którym jest on powiązany, cena biletu i jego typ. Jest on w relacji wiele do jednego z encją „Event”.

User – przechowuje informacje o użytkowniku takie jak jego adres mailowy, nazwa użytkownika i hasło, oraz tablicę biletów, które posiada. Istnieje również informacja o tym czy jest on moderatorem. Encja ta jest w relacji 1 do wielu z biletami.

Sponsor – przechowuje informacje na temat sponsora – jego nazwę oraz tablicę wydarzeń, które sponsoruje. Z wydarzeniami powiązany jest relacją wiele do wielu.

Detailed Information – przechowuje szczegółowe informacje dotyczące użytkownika, takie jak jego id, dane osobowe, adres, sposób kontaktu, czy preferowane metody płatności lub ewentualne dodatkowe informacje, które są konieczne przy dokonywaniu transakcji. Encja ta jest w relacji 1 do 1 z użytkownikiem.

W projekcie wyróżniamy dwa typy użytkowników – **moderator** oraz **zwykły użytkownik**.

Zwykły użytkownik ma możliwość założenia konta, zalogowania się, przeglądania dostępnych wydarzeń oraz kupowania biletów na te wydarzenia. Ma on również możliwość dezaktywacji swojego konta. Wyszukuje sponsora widząc wydarzenia, które sponsoruje, i wyszukuje wydarzenia widząc ich sponsorów.

Moderatora wyróżnia możliwość dodawania wydarzeń na stronę, usuwanie wydarzeń i ich edycja

Przypadki użycia:

Scenariusz 1:

Cel: Założenie konta i logowanie.

1. Klient wchodzi na stronę i wybiera opcję zarejestrowania się.
2. Wprowadza odpowiednie dane, takie jak nazwa użytkownika, email i hasło.
3. Jeżeli dane są poprawne konto użytkownika zostaje pomyślnie założone.
4. Klient wybiera opcję zalogowania się, podaje swoje dane i dostaje możliwość przeglądania wydarzeń i zakupu biletów.

Scenariusz alternatywny:

3a. Wprowadza niepoprawne dane, pojawia się komunikat informujący o tym.

Scenariusz 2:

Cel: Kupno biletu.

1. Klient loguje się na swoje konto.
2. Wybiera interesujące go wydarzenie spośród proponowanych lub wyszukuje je za pomocą wyszukiwarki (po lokalizacji, nazwie lub rodzaju wydarzenia).
3. Wybiera opcję zakupu biletów.
4. Wypełnia formularz ze swoimi danymi wymaganymi do przeprowadzenia transakcji (imię, nazwisko, adres, dane kontaktowe itp.).
5. Wybiera preferowaną metodę płatności.
6. Dokonuje zapłaty finalizując zakup.

Scenariusz alternatywny:

- 4a. Jako, że dokonywał już wcześniej zakupu, formularz automatycznie wypełnia się jego danymi (dalej może je zmodyfikować).
- 5a. Preferowana metoda płatności również jest automatycznie uzupełniona poprzednio wybraną.

Scenariusz alternatywny 2:

- 3a. Niemożliwe jest zakupienie biletu na to wydarzenie ponieważ ich pula została wyczerpana, co skutkuje zablokowaniem przycisku odpowiedzialnego za zakup.

Scenariusz 3:

Cel: Dodanie wydarzenia.

1. Użytkownik będący moderatorem loguje się na swoje konto.
2. Wybiera opcję „Dodaj wydarzenie” i uzupełnia dane dotyczące tego wydarzenia.
3. Publikuje wydarzenie, które automatycznie staje się widoczne dla zwykłych użytkowników.