

Project – Эмулятор реального банкомата в операционном зале/магазине. Допустим, что у клиента может быть только 1 счет. Программа должна представлять из себя веб-интерфейс.

Epics:

1. банкомат;
2. клиент;
3. счет.

User stories:

Если Пользователь не является клиентом банка – он должен иметь возможность подать заявку на открытие счета.

Если является клиентом – проверить баланс, внести наличные, снять наличные, оплатить телекоммуникационные услуги(сотовую связь), подать заявку на выпуск новой карты (с выбором платежной системы), на закрытие счета.

Acceptance criteria:

1. Банкомат

- 1.1. Банкомат должен формировать в случайном порядке количество купюр разных номиналов.
- 1.2. Банкомат при включении должен формировать произвольный id.
- 1.3. Банкомат должен проверять правильность PIN-кода Пользователя.
- 1.4. При отсутствии активности в течение 30 секунд – вывести предупреждающее сообщение, еще через 15 секунд – отменить ввод и вернуться на экран приветствия.
- 1.5. При проверке клиентом баланса должно быть два выбора: вывести на экран или распечатать чек.
- 1.6. При выдаче денег Банкомат должен проверять наличие необходимой суммы на счете Пользователя и в самом Банкомате. Учитывать выбор пользователя при возможности: выдать крупными или мелкими.
- 1.7. При внесении наличных необходимо выводить окно о добавлении наличных, подтверждении операции, отмене операции.

2. Клиент

- 2.1. Клиент должен иметь ФИО, паспортные данные, привязанный счет (опционально).
- 2.2. При подаче заявки Пользователю необходимо ввести ФИО, паспортные данные, номер телефона.
- 2.3. При выдаче наличных Клиент должен иметь возможность выбора выдачи купюр: крупными или мелкими.
- 2.4. Клиент должен иметь возможность изменения PIN-кода.

3. Счет

- 3.1. Счет должен иметь владельца (физ. лицо или организация), номер, валюту, дату открытия, баланс.
- 3.2. Счет должен изменяться в зависимости от выбранного действия. Должна быть встроена проверка возможности операции.