**Projekt zaliczeniowy- interfejsy graficzne**

Temat: Witryna internetowa służąca do sprzedaży oraz wymiany biletów na wydarzenia kulturalne

**Scenariusz użycia 1 – dodanie nowego wydarzenia.**

**Aktor:** użytkownik korzystający z serwisu jako organizator.

1. Użytkownik wyraża chęć utworzenia wydarzenia.
2. System prosi o wybranie tytułu, terminu, lokalizacji.
3. Użytkownik wprowadza wymagane dane.

3a. Rezygnacja

3a1. Użytkownik rezygnuje z akcji utworzenia wydarzenia

1. System nie wykrywa konfliktu terminu i lokalizacji z żadnym innym wydarzeniem.

4a. Kolizja z innym wydarzeniem

4a1. System stwierdza, że dodawane wydarzenie pokrywa się z już istniejącym.  
4a2. System uniemożliwia utworzenie wydarzenia.  
4a3. Powrót do punktu 2.

1. System prosi o podanie szczegółowych informacji związanych z wydarzeniem: ilość biletów, typy biletów, rodzaje zniżek, rodzaje miejsc, opis wydarzenia.
2. Użytkownik wprowadza wymagane dane.

6a. Rezygnacja

6a1. Użytkownik rezygnuje z akcji utworzenia wydarzenia

1. System informuje o utworzeniu wydarzenia.

**Scenariusz użycia 2 – zakup biletu na wydarzenie.**

**Aktor:** użytkownik korzystający z serwisu jako uczestnik.

1. Użytkownik wybiera konkretne wydarzenie na które chce kupić bilet.
2. Użytkownik wyraża chęć zakupu biletu.
3. System prosi o wybranie ilości biletów, rodzaj zniżki lub jej brak oraz dodatkowych danych, na przykład: rodzaj biletu, miejsce siedzące/ stojące

3a. Całkowity brak biletów.  
3a1. System stwierdza brak dostępnych biletów   
3a2. System nie pozwala na wybranie biletów.

1. Użytkownik wybiera wymagane parametry.

4a. Rezygnacja

4a1. Użytkownik rezygnuje z akcji kupienia biletów

1. System stwierdza możliwość zakupu podanej ilości biletów

5b. Za mała ilość biletów.  
5b1. System stwierdza, że ilość dostępnych biletów jest mniejsza niż ilość wybranych biletów   
5b2. System wyświetla komunikat o niemożliwości zakupu wybranej ilości biletów i informuje o dostępnej puli.

5b3. Powrót do punktu 3.

1. System prosi o wprowadzenie danych kontaktowych użytkownika: adres e-mail, imię, nazwisko.
2. Użytkownik wprowadza żądane informacje i zatwierdza je.

6a. Rezygnacja

6a1. Użytkownik rezygnuje z akcji kupienia biletów

1. System prosi o dokonanie płatności
2. Użytkownik dokonuje płatności

10. System przesyła bilet na e-mail oraz przechowuje go na koncie użytkownika.