

Реєстрація користувача

Дійові особи: Користувач, Система

Ціль Користувач: створити аккаунту у веб-застосунку

Система: записати користувача до бази даних системи.

Успішний сценарій:

- 1) Користувач відкриває веб-застосунок, система відображає кнопку для реєстрації.
- 2) Користувач переходить до сторінки реєстрації, на якій вводить дані.
- 3) Система перевіряє на коректність введені дані. Якщо дані некоректні - користувач має повторити ввід, інакше - пункт 4.
- 4) Система вносить користувача в базу даних користувачів веб-застосунку.
- 5) Система надає користувачу повідомлення про успішну авторизацію і переводить його на головну сторінку веб-застосунку.

Результат Користувач зареєстрований и може працювати з веб-застосунком.

Створити замовлення

Дійові особи: Користувач, Система

Ціль: Створити замовлення користувачу

Передумова: Користувач зареєстрований

Успішний сценарій:

- 1) Користувач знаходиться на головній сторінці
- 2) Користувач може перейти до наступних кейсів щоб в них додати гру в кошик
покупок: “Перегляд акцій”, “Перегляд рекомендацій”, “Перегляд сповіщень”,
“Управління списком побажань”, “Шукати гру”.
- 3) Якщо користувач перейшов до кейсу “Перегляд акцій”, то він додає будь-яку гру, що знаходиться в акційних пропозиціях в кошик.

4) Якщо користувач перейшов до кейсу “Перегляд сповіщень”, то він додає будь-яку гру, що знаходиться в сповіщеннях в кошик.

5) Якщо користувач перейшов до кейсу “Перегляд рекомендацій”, то він додає

будь-яку рекомендовану йому гру в кошик.

6) Якщо користувач перейшов до кейсу “Управління списком побажань”, то він додає будь-яку гру зі списку побажань в кошик.

7) Якщо користувач перейшов до кейсу “Шукати гру”, то він знаходить гру за

деякими критеріями, переходить до її опису і додає її в кошик.

Результат Система формує замовлення користувача, яке можна змінити, видалити та оплатити.

Розширення 1) Заданої гри немає в наявності;

2) Заданої гри не існує;