

Rozwiązanie zadania 2 z zestawu 1 z ”Projektowania obiektowego oprogramowania”

Mateusz Małowiecki

March 2, 2021

Polecenie

Zdokumentować dwa przypadki użycia wybranego przez siebie przykładowego problemu (gra w brydża, zakupy w sklepie internetowym, inne). Co najmniej jeden opisać w formie skróconej (brief) i jeden w formie pełnej (fully dressed).

Rozwiązanie

Wybrany problem

Użycie konta

Przypadek 1(forma skrócona)

Wypląć pieniądze - klient staje przed bankomatem, a następnie wkłada kartę do czytnika. Bankomat pyta klienta o język interfejsu. Klient wybiera język. Bankomat prosi o podanie numeru PIN. Klient wpisuje numer PIN. Bankomat weryfikuje numer PIN i podaje możliwe opcje. Klient wybiera opcję wypłaty gotówki. Bankomat prosi klienta o podanie kwoty. Klient wpisuje kwotę. Bankomat dokonuje transakcji. Bankomat wysuwa kartę i prosi klienta o jej zabranie. Klient zabiera kartę. Bankomat wydaje kwotę, którą podał klient i prosi o zabranie pieniędzy. Klient zabiera pieniądze.

Przypadek 2(forma pełna)

Sprawdzanie stanu konta

Nazwa:

Sprawdzanie stanu konta

Poziom ważności:

Wysoki

Aktor główny:

Klient

Interesariusze i ich cele:

Klient banku - chce sprawdzić stan konta

Bankomat - chce zapewnić, że operacji na koncie dokonuje autoryzowany użytkownik

Bank: chce satysfakcji klienta.

Warunki początkowe

Klient stoi przed bankomatem. Bankomat jest czynny.

Warunki końcowe

Uwierzytelnienie kończy się sukcesem. Użytkownik wie jaką kwotę ma na koncie.

Główny scenariusz sukcesu

1. Klient staje przed bankomatem.
2. Klient wkłada kartę do czytnika.
3. Bankomat pyta klienta o język interfejsu.
4. Klient wybiera język.
5. Bankomat prosi o podanie numeru PIN.
6. Klient wpisuje numer PIN.
7. Bankomat weryfikuje poprawność numeru PIN.
8. Bankomat podaje możliwe opcje.
9. Klient wybiera opcję sprawdzenia stanu konta.
10. Bankomat podaje kwotę znajdującą się na koncie klienta.
11. Klient kończy sprawdzanie stanu konta.
12. Bankomat wysuwa kartę i prosi klienta o jej zabranie.
13. Klient zabiera kartę.

Rozszerzenia

2a. Klient wkłada kartę złą stroną:

2a.1. bankomat wysuwa kartę i wyświetla informację, że karta została włożona złą stroną.

2b. Bankomat nie rozpoznał karty:

2b.1. Bankomat wysuwa kartę i wyświetla informację, że karta nie została rozpoznana.

4a. Klient wybrał zły język interfejsu:

4a.1. Klient wraca do ekranu z wyborem języka, za pomocą przycisku w lewym dolnym rogu ekranu.

4a.2. Klient wybiera poprawny język

7a. Klient podał błędny numer PIN:

7a.1. Bankomat prosi klienta o ponowną próbę

7a.2. Klient wpisuje PIN ponownie

7a.2a. Klient podał błędny numer PIN trzykrotnie:

7a.2a.1. Bankomat wysuwa kartę

7a.2a.2. Bankomat informuje klienta o zablokowaniu karty i konieczności skontaktowania się z bankiem.

Dodatkowe wymagania

- Możliwość wyboru polskiego i angielskiego języka interfejsu
- Możliwość wypłacenia 100, 200, 500, 1000, 2000 lub 3000 PLN
- Czas uwierzytelnienia nie dłuższy niż 10 sekund

Technologia

2 - czytnik karty

5 - Klawiatura do wprowadzenia numeru PIN

3, 9 - Przyciski do wyboru opcji w menu