

| | |
|---|-------------------------------------|
| Use Case | Bestellung von reduzierten Artikeln |
| Charakteristische Informationen: Ziel im Kontext: Nutzer kann eine Bestellung abgeben, nachdem er über das Tippspiel Rabatt bekommen hat Spielraum: kein Level: Primäraufgabe Vorbedingungen: User hat sich angemeldet und ein erfolgreiches Tippspiel absolviert Endbedingung: einen Rabatt wurde auf den Preis angerechnet und das Produkt kann zu diesem Preis erworben werden Mögliche Fehler: falscher Rabatt ausgewählt Primärnutzer: jeder Nutzer, der am Tippspiel teilnimmt und erfolgreich getippt hat Einstellung (Trigger): Endnutzer ruft den Warenkorb auf und möchte seine Bestellung abgeben | |
| Haupterfolgsszenario: 1) Endnutzer möchte einen Tipp bei einem Spiel seiner Wahl abgeben und öffnet die Tippseite 2) Die Tippseite wird mit den jeweiligen Spielen an diesem Spieltag geladen 3) Der Tipper kann dort Ziffern eintragen, die dann gewertet werden 4) Die Eingabe muss bestätigt werden 5) Die Eingaben werden in einer Datenbank abgelegt 6) Der Tipp kann nun auf Produkte übertragen werden 7) Der Endnutzer kann nun Produkte auswählen 8) Der Endnutzer kann nun Produkte mit Rabatt bestellen | |
| Erweiterungen: Verlosung einzelner Produkte bei hohem Tipperfolg | |
| Untervarianten: | |
| Verbundene Informationen: Priorität: Top-Priorität Performanceziel: Eingabeseite 1s, Ablage in DB 1s, Bestellabwicklung 5s Frequenz: 20% der Standardeinkäufer + 5% Neukunden Weg zum Nutzer: GUI Offene Probleme: Date: | |
| Rückverfolgbarkeit: | |
| Fullfills Requirement | RQ1, RQ2, RQ3.... |