

Sprawozdanie 3

Modelowanie analityczne

Sieć stoków narciarskich SkiBidi

Autorzy:

Piotr Ostaszewski

Adam Ornacki

Przypadki użycia:

1. Zarządzaj karnetami
2. Zwróć karnet
3. Rejestruj klienta
4. Zarządzaj wyposażeniem.
5. Zwróć sprzęt narciarski
6. Pobranie opłaty
7. Loguj się
8. Administruj system
9. Wyszukaj czy towar jest dostępny
10. Wyślij upomnienie

Scenariusze przypadków użycia:

PU1. Zarządzaj karnetami

- Atrybuty:
 - Pracownik stacji
 - Użytkownik
- Opis:
 - Proces kupowania karnetu, zarządzanie stanem i ilością dostępnych karnetów
- Główny scenariusz:
 1. Użytkownik informuje pracownika o ilości karnetów i okresie działania karnetów, które chce kupić
 2. Pracownik sprawdza w systemie dostępność karnetów
 3. Pracownik pobiera opłatę za karnet
 4. Pracownik wydaje karnet
- Rozszerzenia:
 - 3A. System informuje o braku dostępnych nośników karnetów – kart fizycznych. Pracownik informuje, kiedy będzie on dostępny

PU2. Zwróć karnet:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Pracownik stacji
 - Aktor korzystający: Użytkownik
- Opis:
 1. Proces zwracania pieniędzy za karnet, kiedy użytkownik chce z niego zrezygnować. Dostępny pod ustalonymi warunkami
- Główny scenariusz:

1. Użytkownik przychodzi do pracownika stacji i informuje go o chęci zwrotu
 2. Pracownik rozpatrzy prośbę pozytywnie.
 3. Pracownik dokonuje zwrotu pieniędzy, który jest realizowany w sposób, którym użytkownik płacił przy kupowaniu
- Rozszerzenia:
 - 3A. Pracownik rozpatrzy prośbę negatywnie – sytuacja użytkownika nie kwalifikuje się do wykonania zwrotu. Pracownik nie zwraca pieniędzy.

PU3. Rejestruj klienta:

- Atrybuty:
 1. Aktor inicjujący: Pracownik stacji
 2. Aktor korzystający: Użytkownik
- Opis:

Proces wprowadzania danych użytkownika do systemu, przy chęci zakupu karnetu, bądź wypożyczenia sprzętu narciarskiego

- Główny scenariusz:
 1. Użytkownik wyraża chęć kupienia karnetu/wypożyczenia sprzętu narciarskiego.
 2. Pracownik stacji prosi Użytkownika o podanie wymaganych danych osobistych i kontaktowych.
 3. Pracownik stacji wprowadza dane do interfejsu rejestracji i przypisuje dane do danego karnetu/sprzętu narciarskiego.
 4. System zatwierdza rejestrację.
- Rozszerzenia:
 1. Brak

PU4. Zarządzaj wyposażeniem:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Pracownik stacji
 - Aktor korzystający: Użytkownik
- Opis:
 1. Proces wypożyczania użytkownikowi sprzętu narciarskiego
- Główny scenariusz:
 1. Użytkownik informuje pracownika o tym jaki sprzęt chciałby wypożyczyć oraz czas przez jaki chciałby go używać.
 2. Pracownik sprawdza dostępność sprzętu
 3. Pracownik wypełnia formularz wyposażenia.
 4. Pracownik pobiera opłatę i wystawia potwierdzenie

- 5. Pracownik wydaje towar użytkownikowi i przypisuje go do jego wcześniej utworzonego konta na określony czas
- 6. Pracownik zatwierdza realizację wypożyczenia
- Rozszerzenia:
 - 4A. W przypadku braku dostępności danego sprzętu w formularzu wyświetla się komunikat z informacją o braku tego sprzętu i prośbą o zmianę/usunięcie go z listy.

PU5. Zwróć sprzęt narciarski:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Pracownik stacji.
 - Aktor korzystający: Użytkownik
- Opis:
 - Proces zwrotu sprzętu narciarskiego i zwrotu pieniędzy za niewykorzystany czas. Dostępne pod określonymi warunkami
- Główny scenariusz:
 1. Użytkownik informuje pracownika stacji o chęci zwrotu danego sprzętu.
 2. Pracownik stacji rozpatrzy prośbę pozytywnie
 3. Użytkownik zwraca sprzęt do wypożyczalni.
 4. Pracownik zmienia status określonego sprzętu na dostępny
 5. Pracownik zleca zwrot należnych środków, w ten sam sposób, który był użyty przy zapłacie za wypożyczenie.
- Rozszerzenia:
 - 2A. Pracownik stacji rozpatrzy prośbę negatywnie – użytkownik nie może zwrócić towaru

PU6. Pobranie opłaty:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Pracownik stacji
 - Aktor korzystający: Użytkownik
 - Operator kart płatniczych
 - Serwis płatności internetowych
- Opis:
 - Proces płatności użytkownika za karnet/wypożyczenie sprzętu
- Główny scenariusz:
 1. Pracownik stacji wylicza cenę zapłaty za daną usługę – kupno karnetu/wypożyczenie sprzętu.
 2. Użytkownik informuje pracownika o sposobie płatności jaki preferuje

3. W przypadku płatności gotówką pracownik przyjmuje pieniądze i - o ile zachodzi taka potrzeba - wydaje resztę.
 4. Pracownik potwierdza płatność i drukuje potwierdzenie
 5. Pracownik wprowadza informacje o zapłacie do systemu, przypisując ją do wcześniej pobranych danych użytkownika.
 6. Pracownik wydaje karnet/sprzęt.
- Rozszerzenia:
 - **3A.** W przypadku płatności kartą – pracownik inicjuje płatność terminalem , operator kart płatniczych autoryzuje płatność
 - **3B.** W przypadku płatności blikiem – pracownik inicjuje płatność terminalem, serwis płatności internetowych autoryzuje płatność i wysyła informacje o jej powodzeniu
 - **4A.** Odrzucenie płatności kartą – pracownik ponawia próbę, proponuje inne sposoby płatności, w przypadku braku powodzenia, anuluje proces kupna karnetu/wypożyczenia sprzętu.
 - **4B.** Brak paragonu – Pracownik ponownie drukuje paragon.
 - **4C.** Pracownik prosi użytkownika o podanie danych wymaganych do wystawienia faktury. Pracownik wydaje fakturę.

PU7. Loguj się:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Pracownik stacji
 - Aktor korzystający: Pracownik stacji
- Opis:
 - W przypadku wykonywania procesu sprzedaży karnetu/wypożyczenia sprzętu, pracownik stacji loguje się do systemu przechowującego dane o ilości dostępnych karnetów/sprzętów narciarskich, oraz danych osobowych/kontaktowych osób kupujących karnet/wypożyczających sprzęt narciarski, aby móc wprowadzać dane do tego systemu.
- Główny scenariusz:
 1. Pracownik wprowadza swoje dane logowania.
 2. Dane zostają zatwierdzone.
 3. Pracownik uzyskuje dostęp do systemu.
- Rozszerzenia:
 - 2A. Dane nie zostają zatwierdzone – pracownik wprowadza je ponownie, aż będą one poprawne. W przypadku niepowodzenia kontaktuje się on z administratorem systemu.
 - 3A. Pracownik nie uzyskuje dostępu do systemu.

PU8. Administruj system:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Administrator
 - Aktor korzystający: Pracownik stacji
- Opis:
 - Proces polegający na tworzeniu kont dla pracowników stacji narciarskiej, bądź ich zresetowania w przypadku zapomnienia przez pracownika
- Główny scenariusz:
 1. Pracownik informuje administratora o potrzebie uzyskania dostępu do systemu.
 2. W przypadku nie istniejącego powiązanego konta, administrator tworzy takowe tworząc nazwę użytkownika (login) i stosowne hasło.
 3. Administrator przekazuje pracownikowi informację o utworzeniu konta i przekazuje dane potrzebne do jego zalogowania (login i hasło)
- Rozszerzenia:
 - 2A. W przypadku istnienia przypisanego już konta do danego użytkownika, administrator resetuje hasło – ustawia na nowe i przekazuje je pracownikowi.

PU9. Wyszukaj czy produkt jest dostępny:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: Pracownik stacji lub klient
 - Aktor korzystający: Pracownik stacji lub klient
- Opis:
 - Proces wyszukiwania dostępności danego sprzętu narciarskiego w systemie.
- Główny scenariusz:
 1. Pracownik/Klient stacji wchodzi na stronę stacji narciarskiej.
 2. Pracownik loguje się w odpowiednim polu (logowanie-pracownik).
 3. Po udanym logowaniu pracownik zostaje przekierowany do systemu obsługi karnetów i wypożyczeni sprzętu
 4. Pracownik uzyskuje dostęp do informacji:
 - Jaki sprzęt jest wypożyczony
 - Kto dany sprzęt wypożyczył
 - Dane osobowe osoby która wypożyczyła sprzęt lub wykupiła karnet
 - Informacje o płatności – jej sposób i czy została sfinalizowana.
- Rozszerzenia:
 1. A
 - 2A. Klient loguje się na stronie.

3A. Klient ma dostęp do informacji:

- Jaki sprzęt jest dostępny
- W przypadku niedostępności danego sprzętu informacja kiedy będzie dostępny
- Możliwość rezerwacji danego sprzętu – jakie terminy są już zajęte

PU10. Wyślij upomnienie:

- Atrybuty:
 - Aktor inicjujący: System
 - Aktor korzystający: Użytkownik
- Opis:
 - Proces wysyłania powiadomienia do osoby wypożyczającej sprzęt informujący o przekroczeniu czasu wymaganego na zwrot i prośba o pośpiech
- Główny scenariusz:
 1. System wykrywa opóźnienie dotyczące zwrotu
 2. System wysyła powiadomienie SMS na podany wcześniej przez użytkownika numer telefonu.
- Rozszerzenia:
 - Brak.

