Auktionssystem

Dat20v2. Gruppe 6: Adam, Kasper, Patrick

|  |
| --- |
| *Use Case Model: Casual* |
| **USECASE01 - Opret konto:**  En kunde vil gerne registreres som bruger. navn, Adresse, tlf. nr. og gyldigt kreditkort skal angives og ’terms of use’ skal accepteres. Personlige informationer kan ikke tilgås af andre brugere.  *der er to mulige scenarier for en brugeroprettelse:*  **SCENARIE01 - Succes:** Kunden accepterer oprettelseskrav, og bliver oprettet som bruger  **SCENARIE02 - Fiasko:** Kunden accepterer ikke oprettelseskrav, og bliver afvist |
| **USECASE02 - Sign in:**  En kunde vil gerne registreres som bruger. navn, Adresse, tlf. nr. og gyldigt kreditkort skal angives.  Personlige informationer kan ikke tilgås af andre brugere.  *der er tre mulige scenarier for en brugeroprettelse:*  **SCENARIE01 - Succes:** Kunden skriver brugernavn og adgangskode korrekt, og kommer ind på siden  **SCENARIE02 - Succes:** Kunden har glemt password, men opretter et nyt gennem mail genoprettelse  **SCENARIE03 - Fiasko:** Kunden kender hverken brugernavn eller mail til sin konto |
| **USECASE03 - Luk konto:**  En bruger har besluttet sig for at lukke sin konto. Dette kan gøres hurtigt og uden omkostninger.  *der er to mulige scenarier for en brugeroprettelse:*  **SCENARIE01 - Succes:** Kunden lukker sin konto  **SCENARIE02 - Fiasko:** Kunden ombestemmer sig |
| **USECASE04 - Start auktion:**  En bruger (sælgeren) laver en auktion med købspris, beskrivelser og udløbsdato, på en varer som andre brugere (bydere) kan byde ind på.  Byderene kan kun se hvor mange bud der er, men ikke priser eller info om andre købere.  *der er tre mulige scenarier for en sælger:*  **SCENARIE01 - Succes:** En bruger betaler købsprisen og slutter auktionen. Der laves transaktion  **SCENARIE02 - Succes:** Auktionstiden udløber og varen gå til højest bydende. Der laves transaktion  **SCENARIE03 - Fiasko:** Der er ingen bud ved auktionstiden udløb og sælgeren får ikke solgt noget  Sælger kan ændre købsprisen gennem hele auktionen. |
| **USECASE05 - Byd på auktion:**  En bruger (byderen) ser en interessant vare på auktion. Brugeren kan se antal bud men ikke priserne og er nødt til at byde i blinde.  Systemet virker med ’bordet fanger’ princippet. Hvis buddet vinder, trækkes pengene øjeblikkeligt.  *der er fire mulige scenarier for en byder:*  **SCENARIE01 - Succes:** byderen vinder buddet som højeste byder. Der laves transaktion  **SCENARIE02 - Fiasko:** byderen taber buddet fordi der var en anden højere byder  **SCENARIE03 - Succes:** byderen køber varen til købsprisen. Der laves transaktion  **SCENARIE04 - Fiasko:** byderen byder, men taber, da en anden betaler købsprisen og lukker auktionen |

|  |
| --- |
| *Use Case Model: Diagram* |
|  |

|  |
| --- |
| *Domain Model Diagram* |
|  |