|  |  |
| --- | --- |
| Name | Benutzer wählt ein Ticket aus der Ticketliste aus |
| Ziele | Ticket kann bezahlt werden |
| Akteure | Benutzer |
| Trigger | Benutzer drückt Knopf zum Bezahlen eines Tickets |
| Ablauf | 1. Der Knopf "Ticket bezahlen" oder "bezahlen" wird gedrückt. 2. Ein Ticket aus der Ticketliste wird gewählt. 3. Die Oberfläche wird auf den Status "Münzen einwerfen" geändert. |
| Erweiterungen | 1. Ein ungültiges Ticket wurde gewählt. 2. Eine Meldung wird auf dem Automaten angezeigt mit einer entsprechenden Fehlermeldung. 3. Die Ticketliste wird wieder angezeigt und ein anderes Ticket kann ausgewählt werden. |
| Bemerkung |  |