

<b>Senaryo ID</b>	UC1 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Üye Ol
<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı
<b>Ön Koşullar</b>	Kullanıcı platforma erişim sağlamalı ve üye olma işlemine başlamadan önce gerekli bilgilere sahip olmalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Başarılı şekilde üye olunur.</li><li>• Hesap oluşturulur.</li><li>• Sisteme kayıt edilen bilgiler saklanır.</li></ul>
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı kayıt olma seçeneğini seçer.</li><li>2. Sistem kullanıcıdan gerekli bilgileri talep eder.</li><li>3. Kullanıcı bilgilerin tamamını doldurur.</li><li>4. Sistem verilen bilgileri doğrular ve yeni bir kullanıcı hesabı oluşturulur.</li><li>5. Sistem, kullanıcıya kaydın başarıyla tamamlandığına dair bir bildirim gönderir.</li><li>6. Kullanıcı, başarıyla oluşturulan hesabıyla giriş yapabilir.</li></ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<b>3a:</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı bilgileri doldurur.</li><li>2. Bilgiler eksik veya hatalı ise sistem kullanıcıyı uyarır ve tekrar sayfaya yönlendirir.</li></ol>	
<b>4a:</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1.Sistem verilen bilgileri doğrular.</li></ol>	

**2.Sistemde var olan bir e-posta adresi ile kayıt olma işlemi yapılırsa sistem kullanıcıya farklı bir e-posta adresi kullanması gerektiğini belirtir.**

<b>Senaryo ID</b>	UC2 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Giriş Yapma
<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı
<b>Ön Koşullar</b>	Kullanıcı yemek sipariş sitesine erişim için bir cihaza ve internet bağlantısına sahip olmalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	Kullanıcı başarılı bir şekilde giriş yapmış olmalı ve anasayfaya yönlendirilmelidir.
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı, yemek sipariş sitesine erişir.</li><li>2. Kullanıcı “Giriş Yap” butonuna tıklar.</li><li>3. Sistem, kullanıcıdan kullanıcı adı ve şifresini girmesini ister.</li><li>4. Kullanıcı, kullanıcı adı ve şifresini girer ve “Giriş Yap” butonuna tıklar.</li><li>5. Sistem, kullanıcının giriş bilgilerini doğrular ve kullanıcı anasayfaya yönlendirir.</li></ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<b>2a:</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı “Giriş Yap” butonuna tıklar.</li><li>2. Sistem, kullanıcıyı kayıt olma sayfasına yönlendirir.</li><li>3. Kullanıcı gerekli bilgileri girerek üye olur.</li></ol>	

**4. Kullanıcı kayıt olduktan sonra tekrar giriş yapar.**

**5. Sistem giriş bilgilerini doğrular ve kullanıcıyı anasayfaya yönlendirir.**

**4a:**

**1. Kullanıcı, kullanıcı adı veya şifresini yanlış girer.**

**2. Sistem, kullanıcıyı hatalı giriş bilgileri konusunda uyarır.**

**3. Kullanıcı, doğru giriş bilgilerini girer ve tekrar “Giriş Yap” butonuna tıklar.**

**4. Sistem, kullanıcının giriş bilgilerini doğrular ve kullanıcıyı anasayfaya yönlendirir.**

<b>Senaryo ID</b>	UC3 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Mekan Arama
<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı

<b>Ön Koşullar</b>	Kullanıcı platforma erişim sağlamalı, gerekli erişim ve yetkilere sahip olmalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	<p>Kullanıcı, arama sorgusu ile eşleşen mekanları görüntüler.</p> <p>Kullanıcı istediği mekanı bulduğunda ayrıntılı bilgilere erişebilir.</p>
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Kullanıcı mekan arama çubuğuna tıklar.</b></li> <li><b>2. Kullanıcı arama sorgusunu girer.</b></li> <li><b>3. Sistem, kullanıcının sorgusuna uygun mekanları bulur ve kullanıcıya sunar.</b></li> <li><b>4. Kullanıcı sonuçları gözden geçirir ve istediği mekanı seçer.</b></li> <li><b>5. Sistem kullanıcının seçtiği mekanın ayrıntılarını görüntüler.</b></li> </ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<p><b>2a: Aranılan mekan mevcut değildir veya bulunamaz.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Kullanıcı arama sorgusunu girer.</b></li> <li><b>2. Sistem kullanıcının sorgusuna uygun mekanları arar.</b></li> <li><b>3. Sistem kullanıcıya bildirim göndererek aranan sorguda mekan bulunamadığını gösterir.</b></li> </ol>	
<p><b>4a: e-Posta adresi kullanılıyor ise.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.Sistem verilen bilgileri doğrular.</b></li> <li><b>2.Sistemde var olan bir e-posta adresi ile kayıt olma işlemi yapılırsa sistem kullanıcıya farklı bir e-posta adresi kullanması gerektiğini belirtir.</b></li> </ol>	

<b>Senaryo ID</b>	UC4 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Mekan Ekleme
<b>Ana Aktör</b>	Yönetici
<b>Ön Koşullar</b>	Yönetici platforma erişim sağlamalıdır.  Yönetici, mekan ekleme işlemi için gerekli yetkilere sahip olmalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	Yönetici başarılı bir şekilde yeni bir mekanı sisteme ekler.  Eklenen mekan, platform kullanıcıları tarafından görüntülenebilir ve erişilebilir olmalıdır.
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönetici “Mekan Ekle” seçeneğini seçer.</li> <li>2. Yönetici, mekan adı, adresi, açıklaması gibi gerekli bilgileri girer.</li> <li>3. Yönetici, mekanın kategorisini belirler.</li> <li>4. Yönetici, mekanın fotoğraflarını ekler.</li> <li>5. Sistem, yöneticinin girdiği bilgilerini doğrular ve yeni mekanı sisteme ekler.</li> <li>6. Yöneticiye, mekanın başarıyla eklendiğine dair bildirim gösterilir.</li> </ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<b>2-5a: Yönetici tarafından girilen bilgiler eksik veya hatalı ise.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönetici bilgileri girer.</li> <li>2. Sistem girilen bilgileri kontrol eder.</li> </ol>	

**3. Bilgiler eksik veya hatalı ise kullanıcıyı uyarır ve tekrar yönlendirir.**

**4a: Yönetici mekanın fotoğrafını eklemez ise.**

**1.Yönetici fotoğraf ekleme kısmına yönlendirilir.**

**2. Yönetici fotoğraf eklemediği takdirde “atla” seçeneğine basabilir.**

<b>Senaryo ID</b>	UC5 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Mekan Silme
<b>Ana Aktör</b>	Yönetici
<b>Ön Koşullar</b>	Yönetici platforma erişim sağlamalıdır.  Yönetici, mekan silme işlemi için gerekli yetkilere sahip olmalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	Yönetici başarılı bir şekilde mekanı sistemden kaldırır.  Silinen mekan, platform kullanıcıları tarafından artık görüntülenemez ve erişilemez olmalıdır.
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
1.Yönetici “Mekan Sil” seçeneğini seçer.  2. Yönetici silmek istediği mekanı belirler.  3. Yönetici mekanın silinmesini onaylar.  4. Sistem, yöneticinin isteğini doğrular ve mekanı sistemden kaldırır.  5. Yöneticiye mekanın silindiğine dair bildirim gönderilir.	

## Genişlemeler

**4a: Yönetici silinen mekanı tekrar eklemek ister.**

- 1. Yönetici mekanın silinmesini onaylar.**
- 2. Sistem yöneticinin isteğini doğrular ve mekanı kaldırır.**
- 3. Yöneticiye mekanın silindiğine dair bildirim gönderilir.**
- 4. Silinen mekanın verileri sistemde saklanır ve yönetici silinen mekanı tekrar eklemek isterse ekleyebilir.**

**3a: Yönetici mekan silme işlemini iptal etmek ister.**

- 1. Yönetici silmek istediği mekanı seçer.**
- 2. Yönetici “İşlemi iptal et” seçeneğini seçer.**

<b>Senaryo ID</b>	UC6 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Mekan Güncelleme
<b>Ana Aktör</b>	Yönetici
<b>Ön Koşullar</b>	Yönetici, platforma erişim sağlamalıdır. Yönetici, mekanı güncelleme işlemi için gerekli yetkilere sahip olmalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	Yönetici başarılı bir şekilde mekan bilgilerini günceller. Güncellenen mekan bilgileri, kullanıcılar tarafından görüntülenebilir olmalıdır.
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	

1. Yönetici, “Mekanı Güncelle” seçeneğini seçer.
2. Yönetici, güncellemek istediği mekanı seçer.
3. Yönetici, mekanın güncellenmesi gereken bilgilerini düzenler.
4. Sistem, yöneticinin verdiği bilgileri doğrular ve günceller.
5. Yöneticiye, mekanın güncellendiğine dair bildirim gönderilir.

### **Genişlemeler**

#### **3a: Girilmesi zorunlu alanlar silinir ve boş bırakılır ise.**

1. Yönetici mekanın güncellenmesi gereken bilgilerini düzenler.
2. Sistem, yöneticinin verdiği bilgileri kontrol eder.
3. Girilmesi zorunlu alanlar boş bırakılmış ise bildirim gönderir ve işlem tamamlanamaz.

#### **2a:**

1. Yönetici güncellemek istediği mekanı seçmez.
2. Sistem bildirim gönderir ve işleme devam edilemez.

<b>Senaryo ID</b>	UC7 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Mekanları Listele
<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı
<b>Ön Koşullar</b>	Kullanıcı platforma erişim sağlamalıdır.
<b>Hedef Şartlar</b>	<p>Kullanıcı , belirli bir kriter veya sorgu ile eşleşen mekanları görüntüler.</p> <p>Kullanıcı , istediği mekanı bulduğunda ayrıntılı bilgilere erişebilir.</p>



<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı, mekanları listele seçeneğini seçer.</li><li>2. Kullanıcı, istediği kriterleri veya sorguyu girer.</li><li>3. Sistem, kullanıcının sorgusuna uygun mekanları bulur ve kullanıcıya sunar.</li><li>4. Kullanıcı , mekanları görüntüler ve istediği mekanı seçer.</li><li>5. Sistem, kullanıcının seçtiği mekanların ayrıntılarını görüntüler.</li></ol>
<b>Genişlemeler</b>
<b>3a: Sistem uygun mekan bulamaz ise.</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sistem, kullanıcının sorgusuna uygun meknları bulamaz.</li><li>2. Kullanıcı tekrar sorgu girer.</li></ol>
<b>2a: Geçmiş sorgular var ise öneriler kısmında kullanıcıya görünür.</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı istediği kriterleri veya sorguyu girer.</li><li>2. Kullanıcının geçmişteki aramaları öneri olarak kendisine sunulur.</li></ol>
<b>5a:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sistem kullanıcının seçtiği mekanların ayrıntılarını görüntüler.</li><li>2. Kullanıcı kendi isteğine uygun mekanlara bakabilir.</li><li>3. Kullanıcı bu mekanlar üzerinde işlemler gerçekleştirebilir veya mekan hakkında bilgi edinebilir.</li></ol>

<b>Senaryo ID</b>	UC8 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Yemekleri Listele
<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı

<b>Ön Koşullar</b>	Kullanıcı platforma erişim sağlamalıdır
<b>Hedef Şartlar</b>	<p>Kullanıcı, belirli bir kriter veya sorgu ile eşleşen yemekleri görüntüler.</p> <p>Kullanıcı, istediği yemeği bulduğunda ayrıntılı bilgilere erişebilir.</p>
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı “Yemekleri Listele” seçeneğini seçer.</li><li>2. Kullanıcı istediği kriterleri girer.</li><li>3. Sistem, kullanıcının sorgusuna uygun yemekleri bulur ve kullanıcıya sunar.</li><li>4. Kullanıcı, yemekleri görüntüler ve istediği yemekleri seçer.</li><li>5. Sistem, kullanıcının seçtiği yemeğin ayrıntılarını görüntüler.</li></ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<b>2a: Kullanıcının istediği kriterde yemek yok ise.</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı istediği kriterleri girer.</li><li>2. Sistem, kullanıcıya kriterlere uygun yemek bulunamadı şeklinde bildirim gönderir.</li></ol>	
<b>5a:</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sistem, kullanıcının seçtiği yemeğin ayrıntılarını görüntüler.</li><li>2. Kullanıcı, seçtiği yemeğin içeriğini görebilir.</li></ol>	

<b>Senaryo ID</b>	UC9 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Sipariş Ver

<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı
<b>Ön Koşullar</b>	<p>Kullanıcı platforma erişim sağlamalı ve oturum açmalıdır.</p> <p>Kullanıcı, sipariş verebilmek için gerekli hesap bilgilerine sahip olmalıdır.</p> <p>Kullanıcı, sepetine en az bir ürün eklemiş olmalıdır.</p>
<b>Hedef Şartlar</b>	<p>Kullanıcı başarılı bir şekilde sipariş verir.</p> <p>Sipariş bilgileri sistemde kaydedilir.</p>
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı, sepetine eklediği ürünleri görüntüler.</li><li>2. Kullanıcı, ödeme ve teslimat bilgilerini girer.</li><li>3. Kullanıcı, siparişi onaylar.</li></ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<b>2a: Kullanıcı ödeme ve teslimat bilgilerini eksik girer ise.</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı, ödeme ve teslimat bilgilerini girer.</li><li>2. Sistem, eksik bilgileri talep eder ve bildirim gönderir.</li></ol>	
<b>3a:</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı siparişi iptal eder.</li><li>2. Tekrardan mekan ve yemek seçmesi gerekir.</li></ol>	

<b>Senaryo ID</b>	UC10 (Seyithan Topal)
<b>Senaryo Adı</b>	Ödeme Yap
<b>Ana Aktör</b>	Kullanıcı
<b>Ön Koşullar</b>	<p>Kullanıcı platforma erişim sağlamalıdır ve oturum açmalıdır.</p> <p>Kullanıcı, alışveriş yapabilmek için gerekli hesap bilgilerine sahip olmalıdır.</p> <p>Kullanıcı, ödeme yapmaya hazır olmalıdır.</p>
<b>Hedef Şartlar</b>	<p>Kullanıcı, başarılı bir şekilde ödeme yapar.</p> <p>Ödeme bilgileri sistemde kaydedilir.</p>
<b>Ana Başarısı Senaryosu</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı, sepetindeki ürünleri kontrol eder.</li><li>2. Kullanıcı, ödeme yöntemini seçer.</li><li>3. Kullanıcı, gerekli kart bilgilerini veya ödeme yöntemine göre istenilen bilgileri sağlar.</li><li>4. Sistem ödeme bilgilerini doğrular ve işlemi onaylar.</li><li>5. Kullanıcıya ödemenin alındığına dair bildirim gönderilir.</li></ol>	
<b>Genişlemeler</b>	
<b>2a:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kullanıcı, ödeme yöntemin seçer.</li><li>2. Kredi kartı veya Puan kullanarak ödeme yapabilir.</li></ol>	
<b>4a: Yetersiz bakiye veya yetersiz puan var ise.</b>	

- 1. Sistem, ödeme bilgilerini doğrular.**
- 2. Eğer yeterli puan veya para yok ise bildirim gönderilir.**
- 3. İşlem sona erer.**