Купівля гри

|  |  |
| --- | --- |
| **Діючі особи** | Користувач, Система |
| **Ціль** | Користувач: купити гру |
| **Успішний сценарій**   1. Користувач заходить до магазину. 2. Користувач знаходить потрібну йому гру. 3. Користувач натискає кнопку «Купити». 4. Система відкриває користувачу вікно з введенням даних картки. 5. Користувач уводить дані своєї картки. 6. Система перевіряє дані картки на коректність. 7. Система списує з картки користувача кошти. 8. Система додає гру до бібліотеки користувача. | |
| **Результат** | Гра додана до бібліотеки користувача. |
| **Розширення:** |  |
| **\*a** | На картці користувача недостатньо коштів. Результат: гра не додається до бібліотеки, користувача виводиться повідомлення про помилку. Перехід крок 4. |
| **1а** | Дані картки уведено не вірно. Результат: користувачу виводиться повідомлення про помилку. Перехід крок 4. |

Запустити гру

|  |  |
| --- | --- |
| **Діючі особи** | Користувач, Система |
| **Ціль** | Користувач: запустити гру |
| **Успішний сценарій**   1. Користувач заходить до бібліотеки. 2. Користувач знаходить потрібну йому гру. 3. Користувач натискає кнопку «запустити». | |
| **Результат** | Користувач запускає гру. |
| **Розширення:** |  |
| **\*a** | Гра ще не завантажена.  Результат: система відкриває вікно для завантаження гри. |

Реєстрація акаунту

|  |  |
| --- | --- |
| **Діючі особи** | Користувач, Система |
| **Ціль** | Користувач: реєстрація та вхід до акаунту |
| **Успішний сценарій**   1. Користувач відкриває сайт. 2. Система відкриває вікно реєстрації для уведення логіну, пошти та паролю. 3. Користувач вводить логін, пошту та пароль. 4. Система перевіряє чи такий користувач вже зареєстрований, потім на коректність уведених даних. 5. Система додає користувача у базу даних. 6. Система видає повідомлення про успішну реєстрацію. 7. Система перенаправляє користувача до магазину. | |
| **Результат** | Користувач успішно зареєстрований. |
| **Розширення:** |  |
| **\*a** | Логін та пароль вже використовуються.  Результат: відмова в авторизації.  Система видає повідомлення користувачу та запитує чи не хоче він увійти до акаунту, а не зареєструватися. |
| **1a** | Була уведена несправжня пошта.  Результат: Відмова в авторизації.  Система видає повідомлення користувачу.  Перехід крок 3. |

Вхід до акаунту

|  |  |
| --- | --- |
| **Діючі особи** | Користувач, Система |
| **Ціль** | Користувач: вхід до акаунту |
| **Успішний сценарій**   1. Користувач відкриває сайт. 2. Система відкриває вікно реєстрації для уведення логіну, пошти та паролю. 3. Користувач натискає кнопку «Увійти до акаунту». 4. Система відкриває вікно входу та виводить поля для уведення логіну або пошти та паролю. 5. Користувач вводить логін або пошту та пароль. 6. Система перевіряє чи зареєстрована така пошта або логін. 7. Система перевіряє чи збігається пароль акаунту з такими даними з уведеним паролем користувача. 8. Система видає повідомлення про успішний вхід до акаунту. 9. Система перенаправляє користувача до магазину. | |
| **Результат** | Користувач успішно зареєстрований. |
| **Розширення:** |  |
| **\*a** | Такого логіну та паролю не існує.  Результат: відмова в авторизації.  Система видає повідомлення користувачу та запитує чи не хоче він зареєструватися. |
| **1a** | Паролі не співпадають.  Результат: Відмова в авторизації.  Система видає повідомлення користувачу.  Перехід крок 3. |

Додати гру в список бажаного

|  |  |
| --- | --- |
| **Діючі особи** | Користувач, Система |
| **Ціль** | Користувач: додати гру в список бажаного |
| **Успішний сценарій**   1. Користувач заходить до магазину. 2. Користувач знаходить потрібну йому гру. 3. Користувач натискає кнопку «Додати до списку бажаного». 4. Система додає гру до списку бажаного. 5. Система ставить трігер щоб повідомити користувача листом на пошту, коли на гру буде знижка. | |
| **Результат** | Гра успішно додана у список бажаного та користувачу прийде повідомлення на пошту, коли гра буде по знижці. |

Редагувати профіль

|  |  |
| --- | --- |
| **Діючі особи** | Користувач, Система |
| **Ціль** | Користувач: редагує профіль |
| **Успішний сценарій**   1. Користувач заходить до налаштувань. 2. Система видає вікно з усіма налаштуваннями. 3. Користувач обирає пункт «Профіль». 4. Система відкриває вікно з можливістю редагувати пароль, логін та пошту. 5. Користувач вводить нові дані на вибір. 6. Користувач натискає кнопку «Оновити дані». 7. Система перевіряє правильність уведення даних. 8. Система оновлює дані у базі. | |
| **Результат** | Дані користувача успішно оновлені. |
| **Розширення:** |  |
| **\*a** | Нові дані ідентичні старим.  Результат: відмова в оновленні даних.  Система видає повідомлення користувачу. |
| **1a** | Новий логін або пошта вже використовуються іншими людьми.  Результат: відмова в оновленні даних.  Система видає повідомлення користувачу. |
| **2a** | Пошта уведена невірного формату.  Результат: відмова в оновленні даних.  Система видає повідомлення користувачу. |