UML-Anwendungsfalldiagramm

Programm Kaffee Bestellsystem

User loggen sich ein, es wird überprüft ob User sich mit der Schul-Mail anmelden,   
nur so bekommen sie Zugriff auf die Seite.  
  
Über die Datenbank wird bei Login überprüft ob der User existiert   
oder der neue User wird bei Registrieren angelegt.  
  
Auf der Seite können dann nur angemeldete User sich das Menü ansehen.  
  
User können Items in den Warenkorb legen.  
  
Wenn sich Items im Warenkorb befinden (mindestens 1) kann man seine Bestellung abschließen.  
  
Bevor die Bestellung abgeschlossen ist, hat der User die Möglichkeit Coupons einzulösen   
(diese befinden sich auf einer extra Seite).  
  
Wenn die Bestellung Bezahlt wurde, sammelt der User Punkte, die anhand der Warenkorb Summe berechnet werden.