

Projektowanie obiektowe oprogramowania

Lista 1

tags: P00

2. (1p) Zdokumentować dwa przypadki użycia wybranego przez siebie przykładowego problemu (gra w brydża, zakupy w sklepie internetowym, inne). Co najmniej jeden opisać w formie skróconej (*brief*) i jeden w formie pełnej (*fully dressed*).

Uwaga! Przykład opisu w formie pełnej:

<https://jira.atlassian.com/secure/attachment/48985/Use+case+POS.pdf>

Brief

ZAKUPY W SKLEPIE INTERNETOWYM

Klient wchodzi na stronę internetową sklepu i przegląda produkty. Produkty, które ma zamiar kupić dodaje do swojego koszyka. Gdy w koszyku jest już wszystko co chce kupić klient przechodzi on do koszyka w celu finalizacji zamówienia. Klient klika ikonkę logowania, wprowadza swój e-mail i hasło w odpowiednie pola i loguje się na swoje konto.

Następnie wypełnia on adres na który zamówienie ma zostać dostarczona i używa karty aby dokonać płatności. Zamówienie zostało złożone.

Fully dressed

ZAKUPY W KASIE SAMOObsŁUGOWEJ

- Primary Aktor - klient sklepu
- Interesariusze i interesy
 - Klient - chce zapłacić za zakupy
 - Sklep - chce umożliwić klientom szybkie i wygodne płacenie za zakupy, przy okazji odciąża też pracowników sklepu
- Warunki wstępne
 - W sklepie jest kasa samoobsługowa. Można w niej płacić kartą. Klient posiada kartę płatniczą oraz środki na koncie wystarczające na opłacenie zakupów.
- Warunki końcowe

- Klient zapłacił za zakupy. Pieniądze z konta klienta zostały przebrane na konto bankowe sklepu.
- Główny scenariusz sukcesu
 - Klient skanuje kody kreskowe wszystkich jego produktów.
 - W szczególnych przypadkach klient waży przedmioty i używa UI kasy aby wybrać odpowiednie artykuły.
 - Klient klika płatność kartą.
 - Klient zbliża kartę lub wprowadza ją do terminala.
 - W zależności od wymagań klient może zostać poproszony o podanie kodu PIN.
 - Kasa samoobsługowa akceptuje płatność i drukuje paragon.
 - Klient pakuje swoje zakupy i wychodzi ze sklepu.
- Rozszerzenia
 - W dowolnym momencie użytkownik może anulować zeskanowany przedmiot jeżeli się pomylił i np. skasował coś dwa razy. Pracownik sklepu potwierdza anulowanie artykułu.
 - W przypadku braku środków na koncie klient jest proszony o inną kartę lub inny środek płatniczy, np. kod BLIK.
- Dodatkowe wymagania
 - Kasa musi posiadać dotykowy ekran.
 - Napisy na ekranie kasy są czytelne i dobrze widoczne.
 - Możliwa jest zmiana języku UI
 - Kasa musi posiadać miejsce na koszyk, z którego klient wyciąga produkty. Oraz wagę na którą te produkty odkłada.
- Technologia i format danych
 - System płatniczy zintegrowany z kasą obsługuje transakcje kartą.
 - System płatniczy posiada klawiaturę na wprowadzenie kodu PIN do karty.
 - Komunikacja z kasą za pomocą dotykowego ekranu.