



Magic Karten Shop

build • trade • share

Semesterprojekt von:

Sebastian Peltner , Jakob Tissen, Kevin Gerzen, Andre Grellman, Nick Friedrich, Jonas vom Braucke



Inhalt:

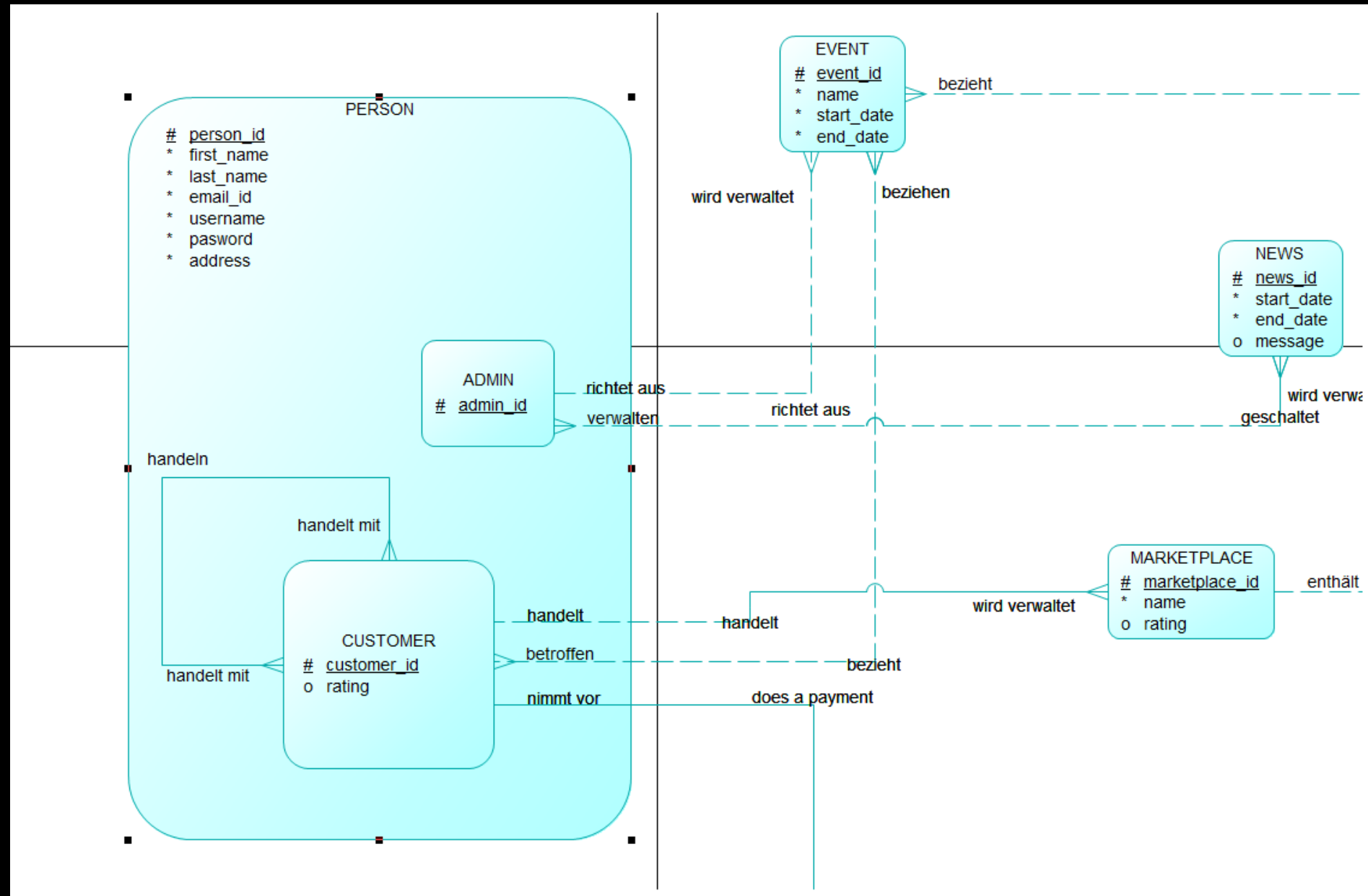
- Use Cases
- Entity-Relationship-Modell
- Ausblick



Anmeldung und Registrierung:

Use Cases für Kunden

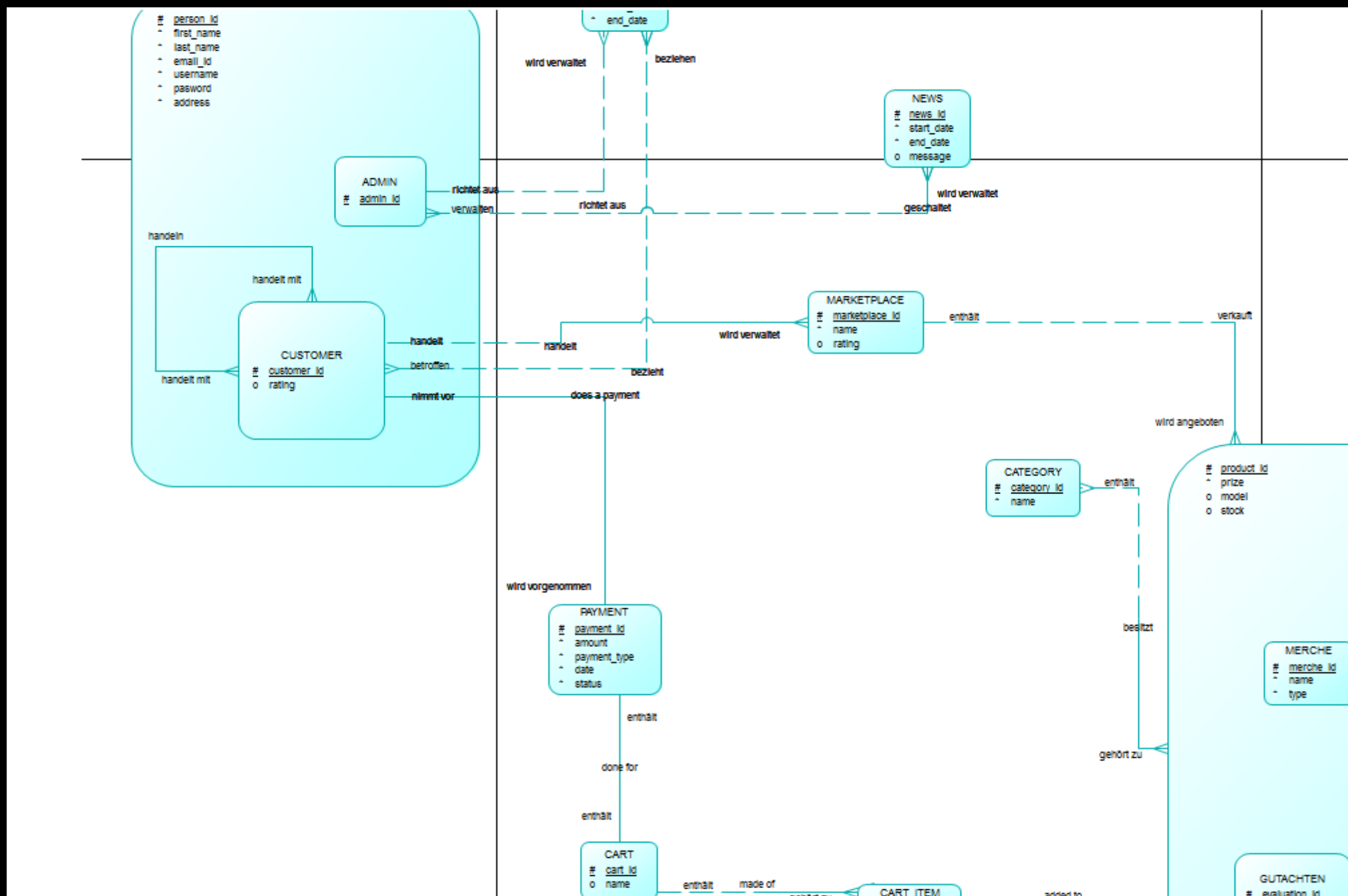
- Kunde registriert sich
- Kunde meldet sich an (log in)
- Kunde meldet sich ab
- Kunde entfernt Account
- Kunde ändert Benutzerdaten
- Kunde stellt Anfrage auf Accountdaten (recovery)





Kaufen:

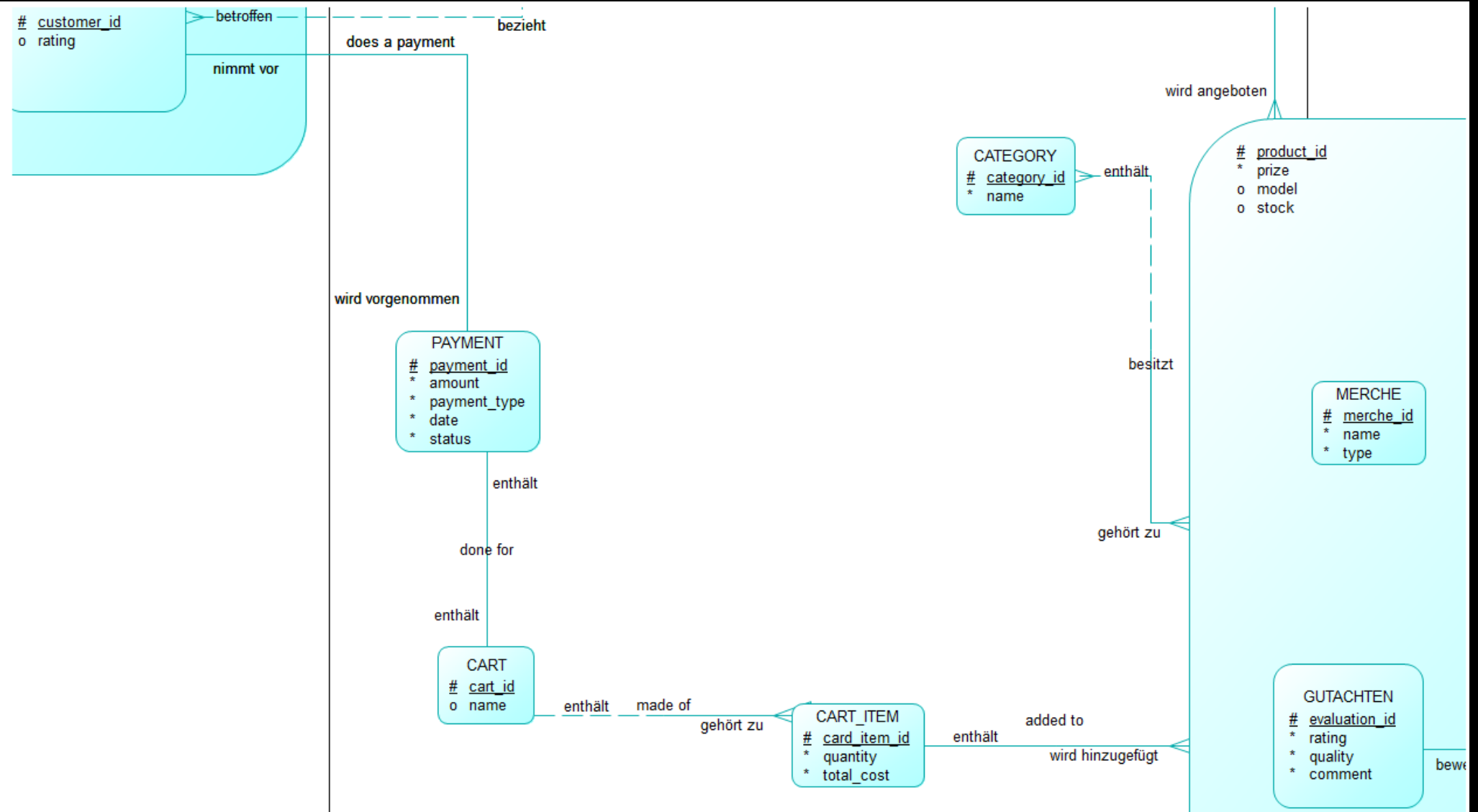
- Kunde wählt Verkäufer
- Kunde fügt Ware zum Warenkorb hinzu
 - Produkte : Karten Gutachten, Karte, Set und/oder Merch
- Kunde entfernt Ware vom Warenkorb
- Kunde ändert Anzahl von Waren
- Kunde geht zur Kasse, wählt Versandart, Bezahlart
- Kunde bestätigt Bedingungen
- Kunde bricht/bestätigt Bestellvorgang (ab).
- Kunde erstellt markplatz
- Kunde wählt Produkte für sein Marktplatz





Verkauf :

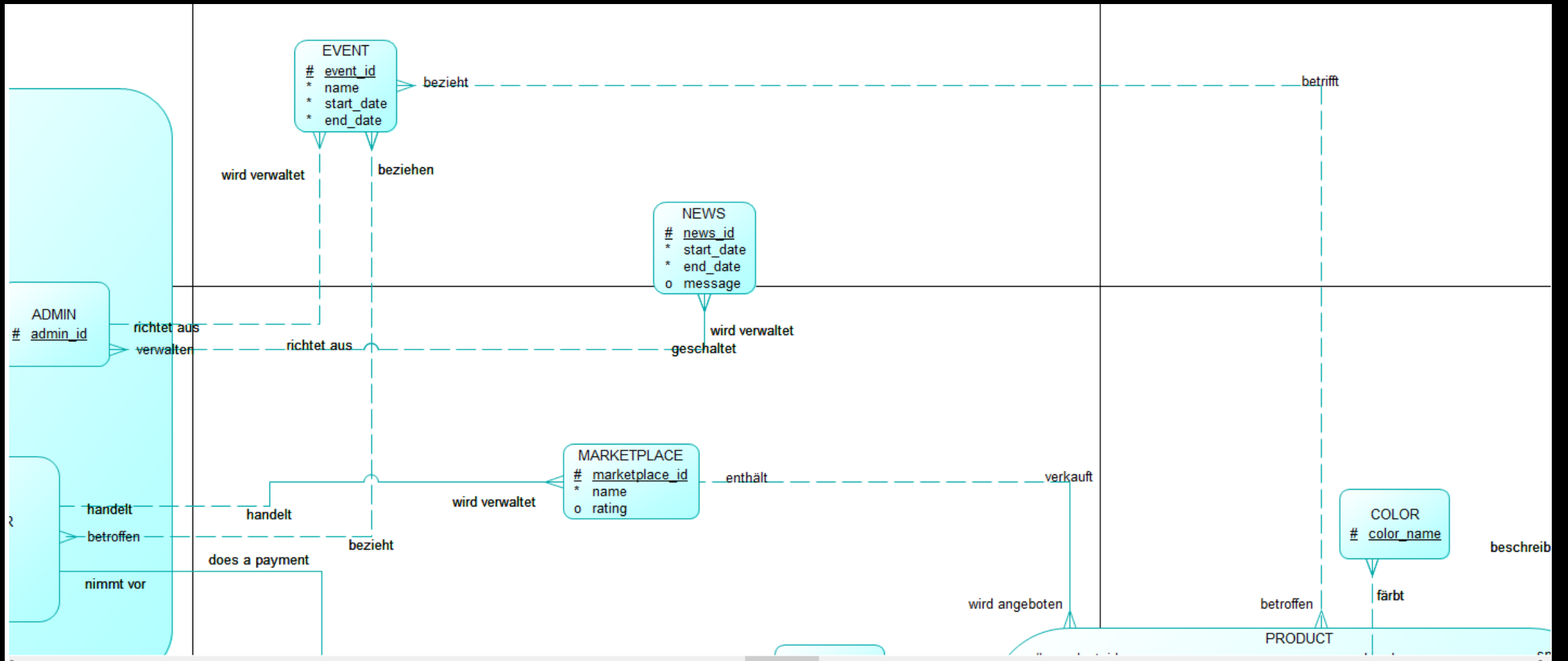
- Verkäufer füllt Warenformular aus
- Verkäufer versendet ausgefülltes Formular an Shop
- Verkäufer erhält Auftragsbestätigung
- Verkäufer erhält Bezahlung
- Verkäufer erhält Bewertung
- Verkäufer bestimmt Auswahl von Karten zum Tausch

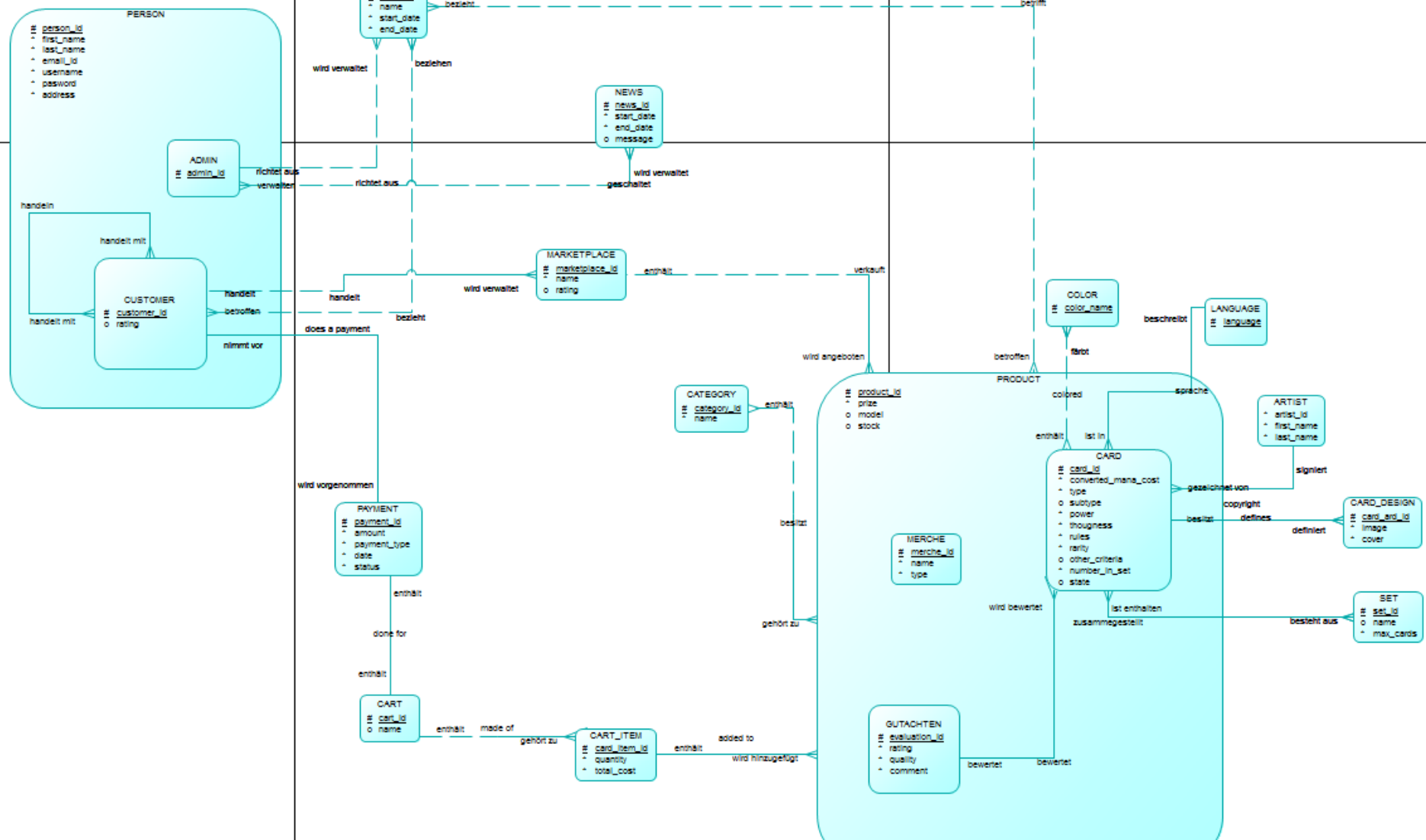




Neuigkeiten und Events:

- Neuigkeit wird hinzugefügt
 - Neuigkeit wird entfernt
 - Neuigkeit wird bearbeitet
-
- Eventformular wird ausgefüllt
 - Rabatte werden aktiviert
 - Preise an Teilnehmer ausgeben
 - Event entfernen
 - Event bearbeiten







Weitere Planung:

- Aufgaben aufteilen
- Datenbank aufsetzen
- Anwendung realisieren
- Testen



Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

