# AF 1.1 Köpa medlemskap

En kund vill köpa ett gymkort. Kunden väljer hur länge kortet ska vara giltigt. Systemet skickar ut en tillfällig passerkod, registrerar kunden i medlemsregistret och företag som hanterar kortläsaren skickar ett passerkort till kund.

Primär aktör

Kund

Sekundär aktör

Kortläsarföretaget som ansvarar för passerkort och passerkod.

Systemet i sig?

Offstage aktör

De regler/lagar som styr över handel över internet

Förkrav

Kund kan betala genom något av betalningsalternativen som systemet erbjuder.

Efterkrav

Kunden får tillgång till gymmet omgående.

Huvudscenario

1. Startar när kund klickar på bli medlem på KAK:s hemsida.
2. Systemet presenterar gymmets olika \*medlemskaps alternativ. //Ordlista
3. Kund väljer vilket medlemskap hen vill ha.
4. Systemet visar en \*”one page checkout” sida. \*Minimalt med information ska krävas
   1. B 3 \* Betalningsalternativ presenteras
   2. Tillgång till kundsida/kund ombeds att ange ett lösenord för kundsidan
5. Kund fyller i \*nödvändiga uppgifter och genomför köp. //Kanske utveckla detta
6. Systemet bekräftar lyckat köp, presenterar och skickar sms samt mail med passerkod och förväntad leveranstid för passerkort.

Alternativa scenariers

1. A Kunden kan/vill inte betala med något alternativ som systemet erbjuder.
2. Kunden informeras om när gymmet har bemannad reception.
3. B Kund fyller inte in korrekta uppgifter.
4. Systemet visar tydligt vilka uppgifter som saknas eller bör kompletteras
5. Något går fel och systemet skickar inte ut en passerkod.
6. Bekräftelse sidan visas och kund informeras att man kan logga in och begära ut en portkod

Ordlista?

\*Medlemskapsalternativ

3 månaders medlemskap

6 månaders medlemskap

12 månaders medlemskap

\* one page checkout” Minimalt med information

**BK 1.2** Kunden ska endast fylla i minimalt med information.

Hela betalningen och registrering ska ske på en sida.

\*Nödvändiga uppgifter

Nödvändiga uppgifter utgår ifrån vilket betalningsalternativ som anges.