Biletomat ZTM

#### **1. Historie dla użytkownika**

1. **Jako użytkownik**, chcę płacić za bilet kartą, gotówką lub telefonem, aby mieć większą elastyczność w wyborze metody płatności.
2. **Jako użytkownik**, chcę otrzymać wyraźne instrukcje na ekranie, aby wiedzieć, jak dokonać zakupu krok po kroku.
3. **Jako użytkownik**, chcę widzieć czas pozostały na decyzję (np. wyświetlany licznik czasu), aby móc szybko podjąć działanie.

#### **2. Historie dla biletomatu (urządzenia)**

1. **Jako biletomat**, chcę posiadać czytelny ekran dotykowy, aby użytkownik mógł łatwo nawigować po interfejsie.
2. **Jako biletomat**, chcę być wyposażony w różne metody płatności (terminal kart, czytnik gotówki, NFC), aby obsługiwać różnorodne transakcje.
3. **Jako biletomat**, chcę wydawać resztę w gotówce, jeśli użytkownik zapłaci nadmiarowo, aby transakcja była zgodna z oczekiwaniami.

#### **3. Historie dla systemu transakcyjnego**

1. **Jako system transakcyjny**, chcę autoryzować płatności kartą w czasie rzeczywistym, aby transakcje były szybkie i bezpieczne.
2. **Jako system transakcyjny**, chcę obsługiwać płatności NFC i BLIK, aby zapewnić nowoczesne metody płatności.

#### **4. Historie dla systemu biletowego**

1. **Jako system biletowy**, chcę rejestrować każde sprzedane bilety, aby śledzić ruch i sprzedaż w systemie.
2. **Jako system biletowy**, chcę współpracować z aplikacjami mobilnymi, aby użytkownik mógł uzyskać elektroniczny bilet w przypadku takiego wyboru.

#### **5. Historie dla systemu wsparcia technicznego**

1. **Jako system wsparcia technicznego**, chcę automatycznie monitorować stan biletomatów (np. brak papieru, awaria terminala), aby reagować na problemy w krótkim czasie.
2. **Jako system wsparcia technicznego**, chcę wysyłać alerty o błędach i anomaliach do serwisu, aby uniknąć przestojów w działaniu urządzenia.

#### **6. Historie dla administratora systemu**

1. **Jako administrator**, chcę zdalnie aktualizować oprogramowanie biletomatów, aby zapewnić zgodność z nowymi wymogami i funkcjonalnościami.