|  |  |
| --- | --- |
| Caso d’uso AcquistaMerchandise | |
| Portata | Palestra |
| Livello | Obiettivo utente |
| Attore Primario | Utente |
| Parti interessate e interessi | Utente: Può acquistare il merchandise  Amministratore: Rende disponibile il merchandise  Istituto di Credito: Gestisce il pagamento |
| Pre-Condizioni | L’amministratore deve aver reso disponibile dei prodotti del Merchandise |
| Garanzie di successo | Il cliente acquista correttamente il prodotto desiderato del merchandise |
| Scenario Principale di successo | 1. Se l’utente è già un cliente esegue il Login  2. L’utente sceglie il prodotto del Merchandise a cui è interessato  3. L’utente seleziona la voce “Acquista Merchandise”  4. Il sistema esegue “Effettua Pagamento” |
| Estensioni | 3) L’utente ha selezionato un prodotto che non è più disponibile  3a. 1) Il sistema riporta l’utente alla lista dei prodotti del merchandise |
| Requisiti Speciali | Nessuno |
| Elenco varianti tecnologiche e dei dati | Nessuno. |
| Frequenza Ripetizioni | Potenzialmente infinita |
| Varie | Nessuno |