

بسمه تعالی

۱. مورد استفاده : جستجو کردن

بازی گر ها: کاربر

پس فرض ها: کاربر نتایج جستجو را ببیند.

پیش فرض ها: کاربر در سایت عضو شده باشد

هدف:

- سهولت استفاده از سیستم و برآورده کردن نیازهای کاربر در مسکن

* سناریو :

سیستم	کاربر
	۱. کاربر علائق خود را در فیلد های جستجوی سایت درج می کند.
۲. سیستم فیلد های پر شده توسط کاربر را از لحاظ منطقی بررسی می کند.	
۳. در صورت بروز خطا در فیلد ها ، سیستم خطا را نمایش می دهد.	
۴. در صورت صحت محتوای فیلد ها ، سیستم از میان تمامی خانه ها ، خانه هایی که ویژگی های فیلد ها را دارا می باشند را فیلتر می کند.	
۵. سیستم خانه ها بر حسب تعداد matching با علائق کاربر ، مرتب می کند.	
۶. خانه ها بر روی صفحه مانیتور ، به نمایش گذاشته می شود.	
	۷. کاربر خانه های فیلتر شده را مشاهده می کند و می تواند براساس مورد های جستجوی خود ، آنها را مرتب کند.

۲. مورد استفاده : تغییر در index فایل ها پس از جست و جو هر چند روز یک بار

بازی گر ها: کاربر

پس فرض ها: نتایج متفاوت از قبل نمایش داده شود.

پیش فرض ها: کاربر در سایت ثبت نام کرده باشد

هدف:

- کاربر هر دفعه فکر کند نتایج جدیدی را می بیند و در جستجو کردن حریص تر شود

* سناریو :

سیستم	کاربر
	۱. کاربر لاگین کرده و وارد سایت می شود.
	۲. در بخش جستجوی خانه ، کاربر علائق خود را وارد فیلد های جستجو می کند.
۳. سیستم فیلد های پر شده توسط کاربر را از لحاظ منطقی بررسی می کند.	
۴. در صورت صحت محتوای فیلد ها ، سیستم از میان تمامی خانه ها ، خانه هایی که هر یک از ویژگی های فیلد ها را دارا می باشند را فیلتر می کند.	
۵. شماره شناسایی خانه های مورد علاقه کاربر در یک آرایه ذخیره می گردد.	
۶. با هر بار لاگین کردن کاربر ، قسمت خانه های مورد علاقه کاربر به صورت انتخاب تصادفی خانه های آرایه ، نمایش داده می شود	
	۷. کاربر در هر دفعه ، گمان می کند که خانه های جدیدی را مشاهده می کند

۳. مورد استفاده : ارسال پیامک

بازی گر ها: کاربر سایت

پس فرض ها: پیامک فرستاده شود.

پیش فرض ها: کاربر ثبت نام کرده باشد و شماره خود را وارد کرده باشد

هدف:

- ارسال پیامک برای کاربر برای علاقه مند تر شدن در استفاده از سایت

※ سناریو :

سیستم	کاربر
	۱. کاربر به هنگام ثبت نام ، شماره خود را ثبت می کند.
۲. سیستم شماره کاربر را ذخیره می کند.	
۳. سیستم برای ارسال پیامک شماره کاربر را بررسی می کند.	
۴. در صورت صحت شماره ، سیستم با سامانه ارسال پیامک ارتباط برقرار می کند.	
۵. سامانه پیامک را برای کاربر می فرستد.	
	۶. کاربر پیامک را مشاهده می کند.

۴. مورد استفاده : مطلع کردن مشتری از وجود یک ملک آماده برای معامله در منطقه ایی که مشتری در آنجا ملک دیگری دارد.

بازی گر ها: کاربرسایت

پس فرض ها: کاربر از ملک های آماده در منطقه خود آگاه شود.

پیش فرض ها: کاربر در سایت ثبت نام کرده باشد و قسمت مربوطه را فعال کرده باشد

هدف:

- صرفه جویی در وقت و هزینه مشتری و جذب شدن به سایت

* سناریو :

سیستم	کاربر
	۱. کاربر به هنگام ثبت نام ، محل زندگی خود را ثبت می کند.
۲. سیستم منطقه محل زندگی کاربر را ذخیره می کند.	
۳. سیستم براساس محل زندگی کاربر ، خانه های موجود را فیلتر می کند.	
۴. سیستم از میان خانه های فیلتر شده ، خانه هایی با ویژگی های نزدیک به ویژگی های جست و جو شده توسط کاربر را انتخاب می کند.	
۵. خانه های انتخاب شده از طریق پیامک یا بار گذاری در پروفایل کاربر ، به اطلاع کاربر می رسد.	
	۶. کاربر خانه های انتخاب شده را مشاهده می کند.

۵) مورد استفاده: (بررسی صحت اطلاعات ملک ودارا بودن کیفیت برای درج تبلیغ)

بازی گر ها: کارشناس - اپراتور

پس فرض ها: تبلیغ بر روی سایت درج شود.

پیش فرض ها: بنگاه درخواست تبلیغ داده باشد

هدف:

- فروش ملک های فوری

سرور	کارشناس
	1- مشاهده درخواست ها
	2- انجام تحقیقات میدانی برای تطابق اطلاعات
	3- درج نتیجه در سایت برای بنگاه دار
۴- در صورت مثبت بودن نتیجه، سیستم درخواست وجه میکند	
	۵- بنگاه دار وجه را پرداخت میکند
۶- سیستم آگهی در مکان مربوطه نمایش میدهد.	

۶) مورد استفاده: (اطلاع از تعداد ارتباط های برقرار شده از طریق سایت)

بازی گر ها: کارشناس

پس فرض ها: آگاه شدن کارشناس از تعداد ارتباط ها با سایت

پیش فرض ها: -

هدف:

-تحلیل اوضاع سایت

سرور	کارشناس
	1- درخواست خواندن اطلاعات ستون مربوطه در پایگاه داده
2- نمایش اطلاعات در صفحه کارشناس	

۷) مورد استفاده: (اطلاع رسانی بنگاه هایی که بیشترین فروش منطقه را در ماه گذشته داشتند)

بازی گر ها: کارشناس

پس فرض ها: نمایش پرفروش های بنگاه ها در سایت

پیش فرض ها: -

هدف:

-ایجاد رقابت بین بنگاه ها

سرور	کارشناس
	1- درخواست خواندن اطلاعات ستون فروش هر بنگاه و مرتب سازی آن ها
2- نتایج در صفحه کارشناس نمایش داده شود.	
	3- بررسی نتایج
	4- فرستادن اطلاعات بنگاه برای قرارگیری در قسمت مربوطه
5-نمایش اطلاعات فرستاده شده توسط کارشناس در قسمت پر فروش های ماه	

۸) مورد استفاده: (اراعه ی تحلیل در مورد وضع بازار)

بازی گر ها: کارشناس

پس فرض ها: کاربر ویژه تحلیل ها را مشاهده کند

پیش فرض ها: -

هدف: پیش بینی بازار برای کاربرهای عضو سایت جهت رشد بیشتر سایت

کارشناس		سرور
	استفاده از اطلاعات موجود در دیتابیس جهت سهولت در شروع محاسبات	
	بررسی روند افزایشی کاهش قیمت برای املاک مشابه	
	انجام محاسبات آماری و تخمین های لازم	
	دریافت اطلاعات از بنگاه داران	
	قرار گرفتن پیشنهادات بر حسب اولویت برای کاربرهای ویژه ی سایت	
	ذخیره ی اطلاعات بدست آمده در دیتابیس جهت سهولت در محاسبه های بعدی	
	تحويل بخشی از اطلاعات به دست آمده به بنگاه ها	

۹) مورد استفاده: (اطلاع از قرار داد های ماه گذشته)

بازی گر ها: کارشناس سایت- بنگاه

پس فرض ها: آگاه شدن کارشناس از قراردادها

پیش فرض ها: بنگاه همکاری کند

هدف:

- ارایه ی تحلیل از بازار

کارشناس	سرور
ارتباط با مسئول بایگانی بنگاه	
	اتصال به دیتابیس بنگاه با اجازه ی صاحب بنگاه
	دریافت اطلاعات قراردادهای ماه های گذشته از دیتابیس بنگاه
	انتقال اطلاعات به دیتابیس سایت
پرس و جو از مشتریان	

۱۰) مورد استفاده: (بررسی وضع منطقه)

بازی گر ها: کارشناس سایت

پس فرض ها: کاربران ویژه وضع منطقه را تحلیل کنند.

پیش فرض ها: -

هدف:

-ارایه تحلیل در مورد منطقه برای کاربران ویژه

کارشناس		سرور
انجام تحقیق میدانی در منطقه		
بررسی امکانات و سطح دسترسی منطقه		
کسب اطلاع از نوع و سطح اجتماعی ساکنان آن منطقه		
جست و جو در سایت جهت اطمینان از اطلاعات به دست آمده		
قرار دادن اطلاعات حاصل از بررسی منطقه روی حساب کاربری افرادی که عضو ویژه شده اند		

۱۱) مورد استفاده: درج فایل در سایت

بازی گر ها: پراتور - بنگاه

پس فرض ها: قرار دادن فایل در سایت موجب راهنمایی بهتر کاربران می شود

پیش فرض ها: فایل اطلاعات حداقلی مورد نیاز را دارا باشد و ملحقات فایل (مانند عکس و...) حجم مناسبی داشته باشند.

هدف:

- قرار دادن فایل در سایت

- نمایش فایل ثبت شده در پنل بنگاه

- نمایش فایل برای کاربر

سناریو

سیستم	بازی گر
	۱- بنگاه از اکانت خود وارد سیستم می شود.
	۲- بنگاه در خواست بارگزاری فایل را به سیستم می دهد
۲- سیستم سوابق بنگاه را بررسی می کند	
۳ - سیستم با توجه به ساختار دیتابیس خود فایل را ایندکس میکند	
۴ - سیستم با توجه به سیستم پشتیبان گیری از فایل بک آپ میگیرد	

۱۲) مورد استفاده: تایید محتوا فایل ها

بازی گر ها: اپراتور

پس فرض ها:-

پیش فرض ها: بنگاه فایل خود را در سیستم بارگذاری نموده است

هدف:

-قرار گرفتن فایل های مورد تایید از نظر محتوا در سایت

-حفظ حریم شخصی افراد در سایت

-جلو گیری از سو استفاده از امکانات سایت

سناریو

سیستم	بازی گر
۱-درخواست مجوز بارگزاری فایل به اپراتور ارسال میشود	
	۲-اپراتور از سیستم درخواست میکند تا سوابق کاربر عضو را مشاهده کند
۳-سیستم سوابق کاربر عضو را برای اپراتور می فرستد	
	۳-اگر سوابق مشکلی نداشته باشد مجوز تایید میشود
	۴-اگر سوابق مشکل داشته باشد مجوز معلق می شود تا فایل بررسی شود
	۵-اگر فایل از نظر محتوی مشکل نداشته باشد مجوز تایید می شود
	۶-اگر فایل مشکل داشته باشد مجوز رد شده و از سیستم درخواست می شود که به سوابق کاربر اضافه شود
۷-مطابق مراحل ۴ تا ۶ به اپراتور سرویس داده می شود	

۱۳) مورد استفاده: تایید پرداخت ها

بازی گر ها: اپراتور-بنگاه

پس فرض ها: فعالیت قانونی بنگاه در سایت رسمی می شود

پیش فرض ها: بنگاه در سایت ثبت نام کرده است و کارشناس سایت مجوز بنگاه را تایید کرده است

هدف:

-تایید پرداخت حق عضویت بنگاه

-اجازه فعالیت بنگاه در سایت تایید شود

سناریو

سیستم	بازی گر
	۱-بنگاه درخواست ادامه یا شروع فعالیت را در سایت می دهد.
۲-مجوز شروع یا تمدید فعالیت برای اپراتور ارسال می شود	
	۳-اپراتور با بررسی تحلفات وارده، صحت مجوز را بررسی می کند و نتیجه را برای اکانت بنگاه دار میفرستد.
۴- سیستم نتیجه را به بنگاه دار نشان میدهد.	
	۵- بنگاه دار در صورت تمایل مبلغ را پرداخت می نماید.

۱۴) مورد استفاده: ایجاد اکانت کاربری برای بنگاه

بازی گر ها: اپراتور - کارشناس سایت - بنگاه

پس فرض ها: حساب کاربری مختص بنگاه ایجاد میشود و بنگاه دار می تواند فعالیت خود را در سایت آغاز نماید.

پیش فرض ها: بنگاه معاملات مسکن دارای مجوز با هدف فعالیت قانونی در سایت ثبت نام میکند

هدف:

- ثبت نام بنگاه در سایت

سناریو

سیستم	بازی گر
	۱- بنگاه در خواست ثبت نام خود را با پر کردن فرم ثبت نام انجام میدهد
۲- سیستم عضویت جدید را در پایگاه داده ثبت میکند	
۳- سیستم به بنگاه دار اعلام می کند که در طی دو روز آینده کارشناس سایت جهت احراز صحت مجوز، به بنگاه خواهد آمد.	
۴- سیستم درخواست جدید و شماره تماس و آدرس بنگاه را برای کارشناس پیامک میکند و در صفحه ی کارشناس نمایش می دهد.	
	۵- کارشناس صلاحیت بنگاه را بررسی می کند و نتیجه به اپراتور اعلام میکند.
۶- سیستم نتیجه را برای اپراتور نمایش میدهد.	
۷- سیستم برای تایید نهایی عضویت فرم پر شده توسط بنگاه دار را برای اپراتور می فرستد	
	۸- اپراتور فرم عضویت بنگاه را در صورت معتبر بودن تایید می کند
۹- سیستم اطلاعات بنگاه را به عنوان عضو جدید در دیتابیس ایندکس می کند	

۱۵) مورد استفاده: درخواست درج آگهی تبلیغاتی

بازی گر ها: اپراتور-کارشناس سایت-تولید کننده یا تاجر

پس فرض ها: آگهی در قسمت مربوط به خودش درج می شود.

پیش فرض ها: تاجر درخواست تبلیغات داده باشد

هدف:

-قرار دادن تبلیغات در سایت به عنوان منبع درآمد

- رونق گرفتن بازار خرید و فروش ملک

- در دسترس قراردادن نیازهای کاربر در سایت

سناریو

سیستم	بازی گر
	۱- تولید کننده یا تاجر در خواست ثبت آگهی را در سایت میکنند
۲-سیستم در خواست ثبت آگهی را در صف انتظار قرار می دهد	
	۴-کارشناس سایت در خواست ثبت آگهی را از نظر فنی و محتوایی بررسی کرده در صورتی که با سیاست های سایت و قوانین منطبق باشد آن را تایید میکند
	۵-اپراتور مجوز در خواست ثبت آگهی را به سیستم اعلام میکند
۶-سیستم با ارسال پیامی به تولید کننده یا تاجر خبر می دهد که در خواست شما پذیرفته شده است و درخواست واریز وجه می دهد.	
	۷- تاجر وجه را پرداخت مینماید.
۸- سیستم تبلیغات را در محل مربوطه نشان میدهد.	