1. **Opis zasobów ludzkich**

Pracownik sklepu może akutalizować bazę produktów poprzez dodawanie lub usuwanie dostępnych egzemplarzy poszczególnych multimediów. Każda pozycja posiada tytuł, cenę, opis, liczbę egzemplarzy i dane magazynu, w którym się znajdują. W zależności od rodzaju multimediów (gra, film, album muzyczny) wyróżnanie są dodatkowe informacje takie jak na przykład gatunek, nośnik czy producent. Dodatkowo każda pozycja jest opisany identyfikatorem ułatwiającym ewidencję posiadanego inwentarza i wyszukiwanie wszystkich dostępnych egzemplarzy.

Pracownik sklepu może również przeglądać rachunki i wprowadzać w nich zmiany w razie potrzeby i wymagań klienta.

Klient ma możliwość wyszukiwania produktów, dodawania ich do koszyka i składania zamówienia, a także podgłądu szczegółów zamówienia już po jego złożeniu.

1. **Dane techniczne**

Klient i pracownik sklepu mają dostęp do sklepu z poziomu przeglądarki internetowej. Zakłada się że sklep będzie w stanie obsłużyć ponad 1000 użytkowników jednocześnie, a baza danych będzie zawierać kilkadziesiąt tysięcy produktów. Sklep ma kilka oddziałów, więc potrzebna jest integracja danych znajdujących się w więcej niż jednym miejscu.

1. **Wymagania funkcjonalne**

* System zawiera bazę multimediów dostępnych do zakupu
* System dysponuje bazą multimediów trzech typów – gier, albumów muzycznych i filmów. Każde medium posiada wewnętrzny podział ze względu na nośnik, platformę lub gatunek.
* W celu znalezienia przedmiotu należy podać jedno z następujących:
  + Część lub całą nazwę/tytuł
  + Rodzaj przedmiotu
  + Nośnik
  + Autora/producenta
* W celu zakupu przedmiotu należy dodać go do koszyka a następnie zatwierdzić zamówienie

1. **Wymagania niefunkcjonalne**

* Aktualizacja danych o przedmiotach, a także zmiany w rachunkach mogą być dokonywane tylko przez osoby o odpowiednich uprawnieniach.
* Klient jest w stanie wyszukiwać przedmioty samodzielnie
* Zakupy odbywają się przez klienta przeglądarkowego
* Zarządzanie inwentarzem odbywa się przez klienta przeglądarkowego

1. **Przypadki użycia**

Cel: Poszukiwanie przedmiotu

Warunki startowe: Otwarcie strony WWW, uruchomienie funkcjonalności wyszukiwania

Warunki końcowe: Zwrócenie listy przedmiotów spełniających warunki podane przez użytkownika (w przypadku braku pasujących – pusta lista)

Przebieg:

1. Szukanie produktu przebiega na podstawie zestawu atrybutów: nazwy (lub części, obowiązkowo), typu i kliku specjalnych w zależności od wybranego typu.
2. Zwracana jest lista pasujących przedmiotów – w przypadku braku – pusta lista.

Cel: Zakup przedmiotu

Warunki startowe: Otwarcie strony WWW, uruchomienie funkcjonalności wyszukiwania, wybór przedmiotu

Warunki końcowe: Utworzenie nowego zakupu

Przebieg:

1. Sprawdzenie dostępności
2. Dodanie produktu do koszyka
3. Identyfikacja użytkownika
4. Utworzenie nowego zakupu zawierającego przedmioty z koszyka

Cel: Aktualizacja stanu magazynu

Warunki startowe: Otwarcie strony WWW, uruchomienie funkcjonalności zarządzania magazynem

Warunki końcowe: Dodanie / modyfikacja / usunięcie przedmiotu o wybranych parametrach

Przebieg:

1. TODO