

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA
STASZICA W KRAKOWIE

PROJEKT Z ANALIZY I MODELOWANIA OPROGRAMOWANIA

INFORMATYKA EAIIB 2017/2018

Automat do sprzedaży zakąsek

Autorzy

Jakub KACORZYK
Bartłomiej ŁAZARCZYK

Prowadzący

dr inż. Wojciech SZMUC



AGH

21 grudnia 2017

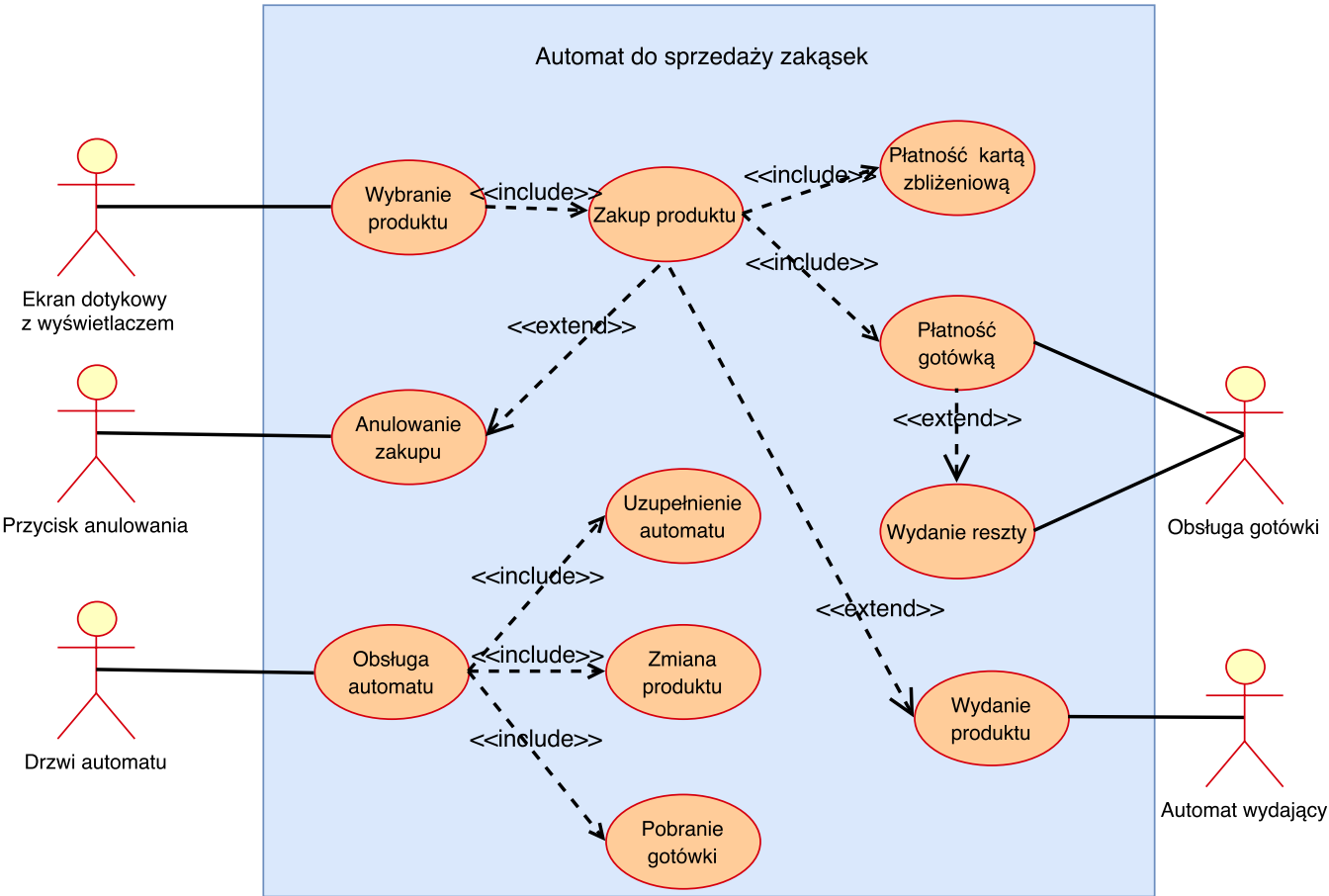
Spis treści

1	Streszczenie projektu	2
2	Diagram użyć	3
3	Diagramy sekwencji	4
3.1	Wybieranie produktu udane	4
3.2	Wybranie produktu nieudane	4
3.3	Płatność kartą udana	5
3.4	Płatność kartą nieudana	5
3.5	Płatność gotówką	6
3.6	Wydanie produktu	7
3.7	Wydanie reszty	8
3.8	Obsługa automatu	9
3.9	Pobranie gotówki	10
3.10	Uzupełnienie automatu	11
3.11	Zmiana produktu	12

1 Streszczenie projektu

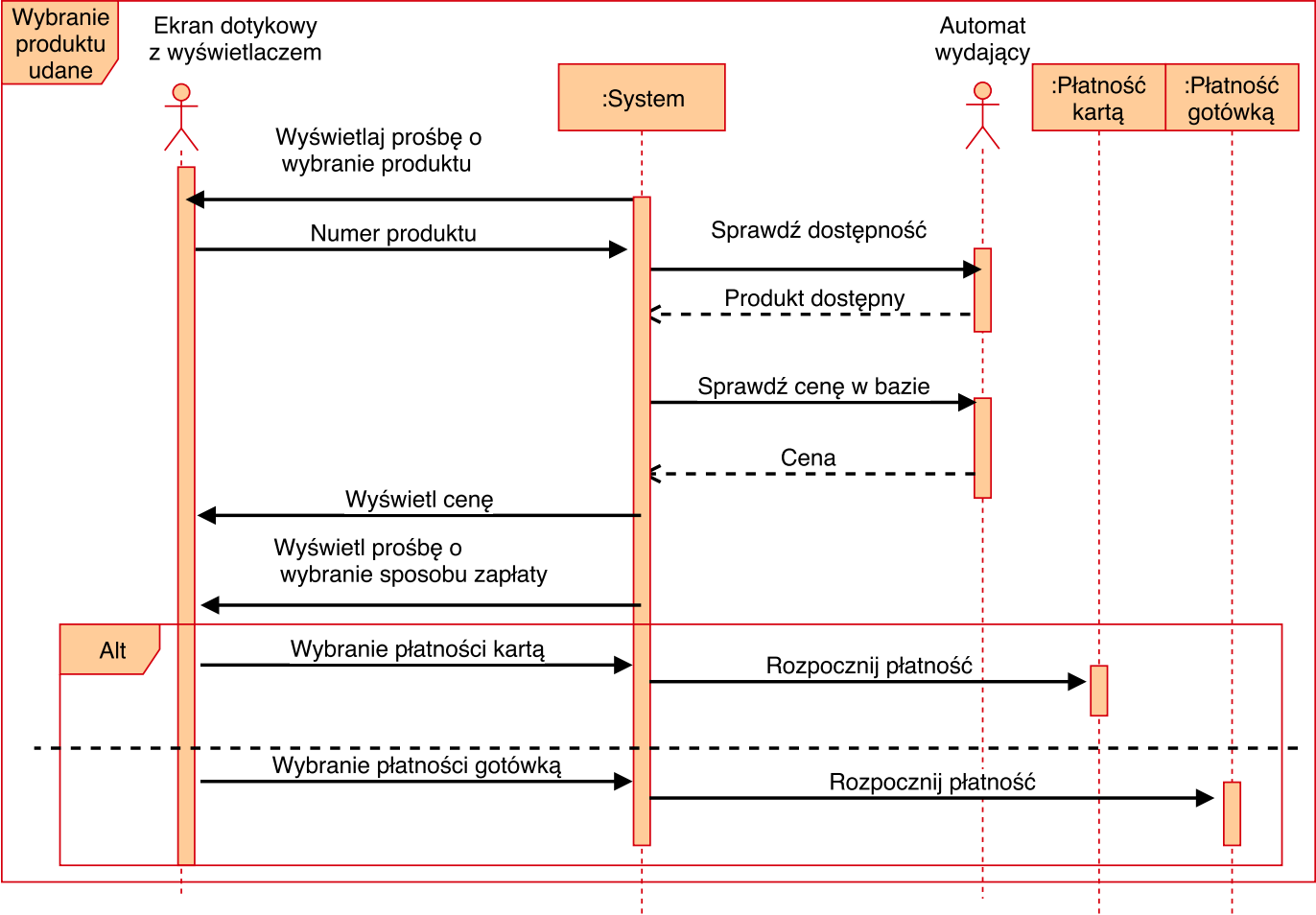
Celem naszego projektu jest zamodelowanie automatu do sprzedaży zakąsek. Automat w trybie oczekiwania wyświetla na wyświetlaczu dotykowym prośbę o wybranie numeru produktu. Klient po wpisaniu numeru produkt otrzymuje informację o dostępności produktu w maszynie oraz jego cenie. Następnie wybiera jedną z dwóch dostępnych metod płatności i płaci za wybrany produkt. Modelowany przez nas automat przyjmuje zapłatę w gotówce (w postaci monet) oraz płatność w terminalu, który jest osobnym systemem. W przypadku płatności bilonem, jeżeli cena była niższa niż kwota znajdującego się w automacie, po otrzymaniu produktu wydawana jest reszta. W przypadku płatności kartą klient podąża za instrukcjami terminalu, który po zakończeniu transakcji przesyła informacje do automatu. Możliwe jest też zrezygnowanie z zakupu i wtedy automat zwraca całą wpłaconą kwotę. Automat podlega także serwisowaniu. Osoba za to odpowiedzialna może zmienić cenę produktów, zmienić produkt oraz wybrać gotówkę z automatu.

2 Diagram użyć.

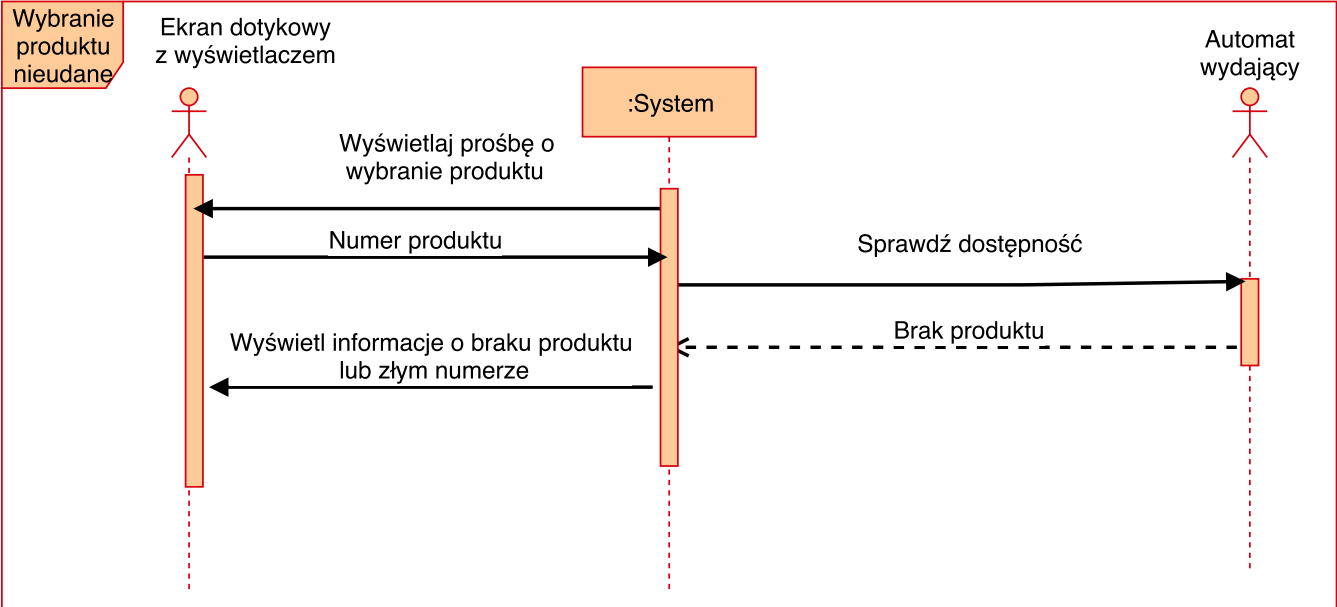


3 Diagramy sekwencji.

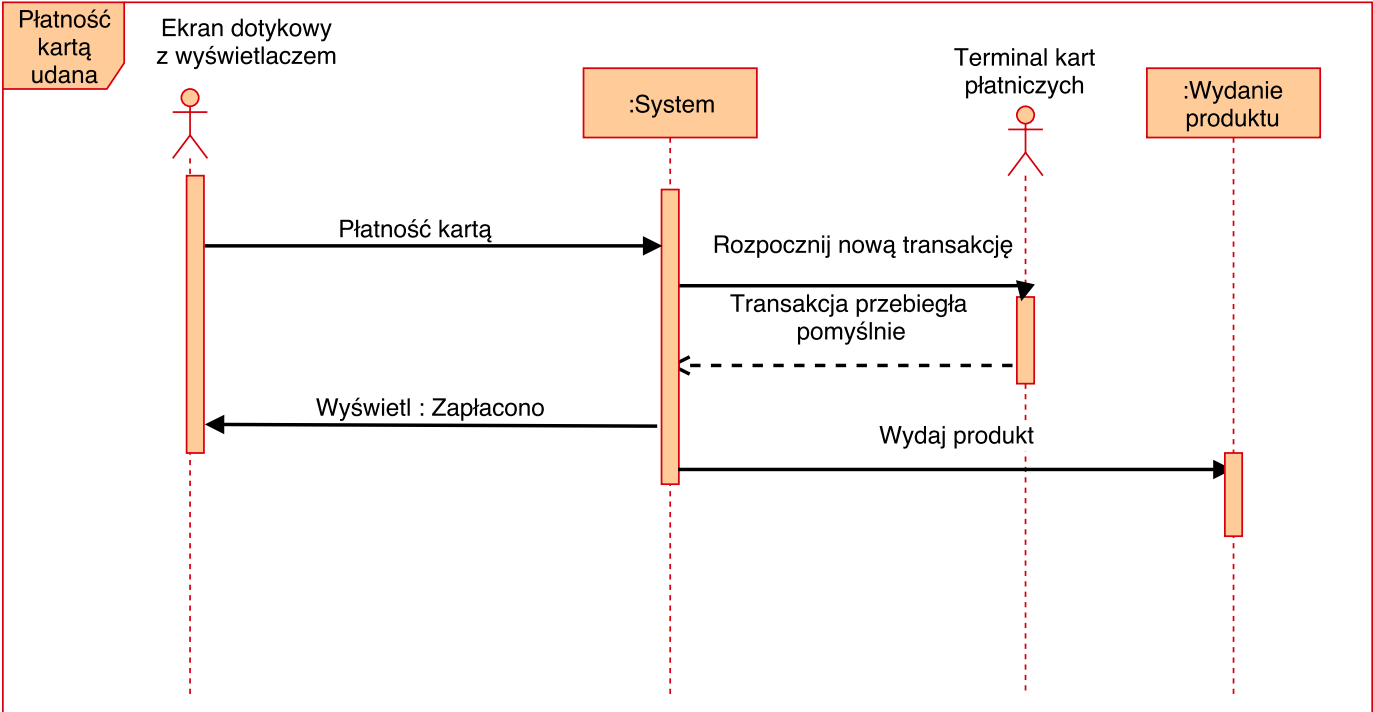
3.1 Wybieranie produktu udane.



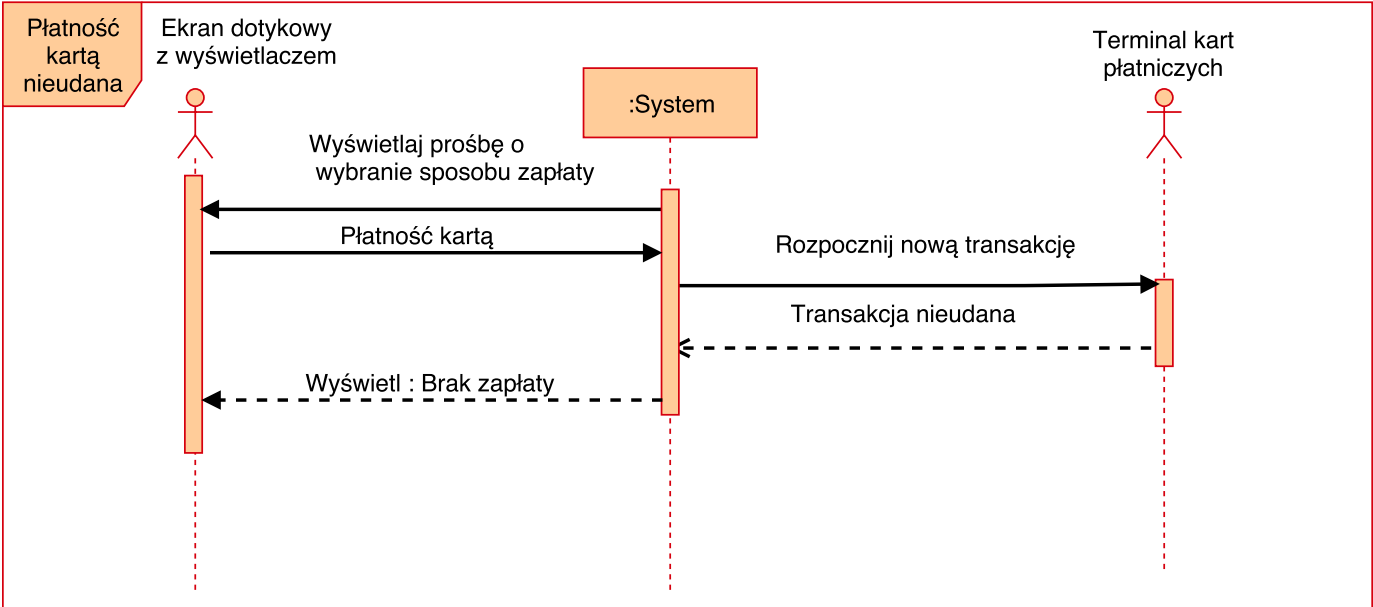
3.2 Wybieranie produktu nieudane.



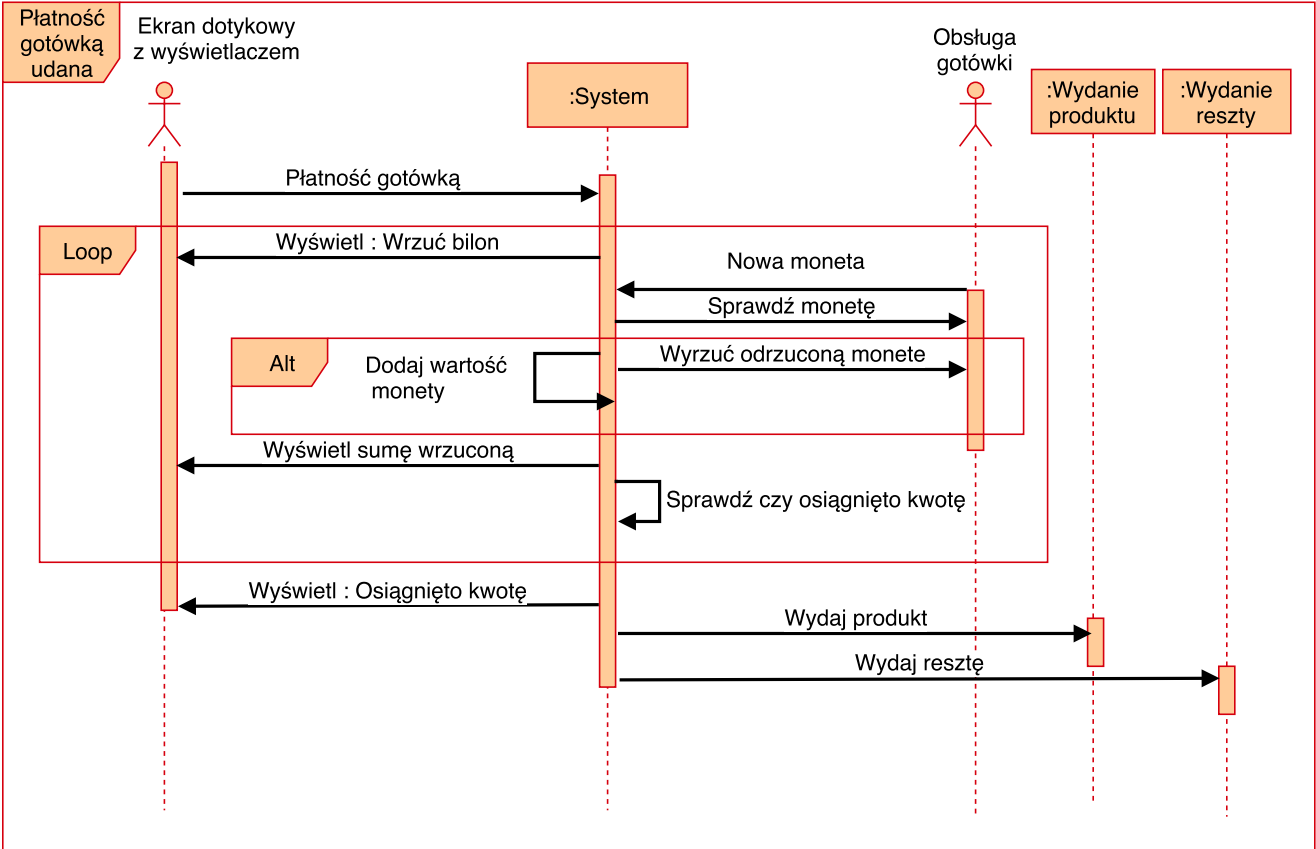
3.3 Płatność kartą udana.



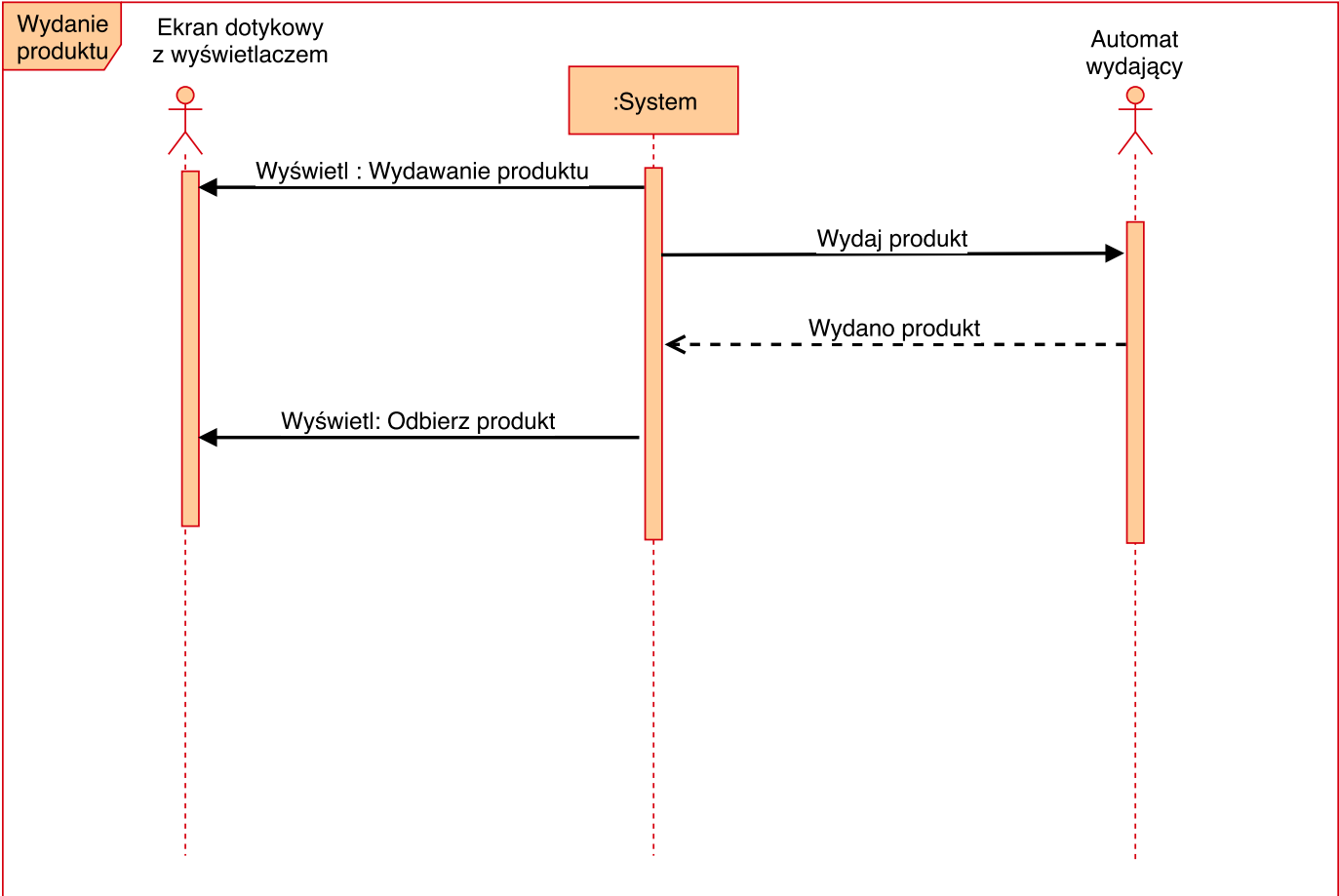
3.4 Płatność kartą nieudana.



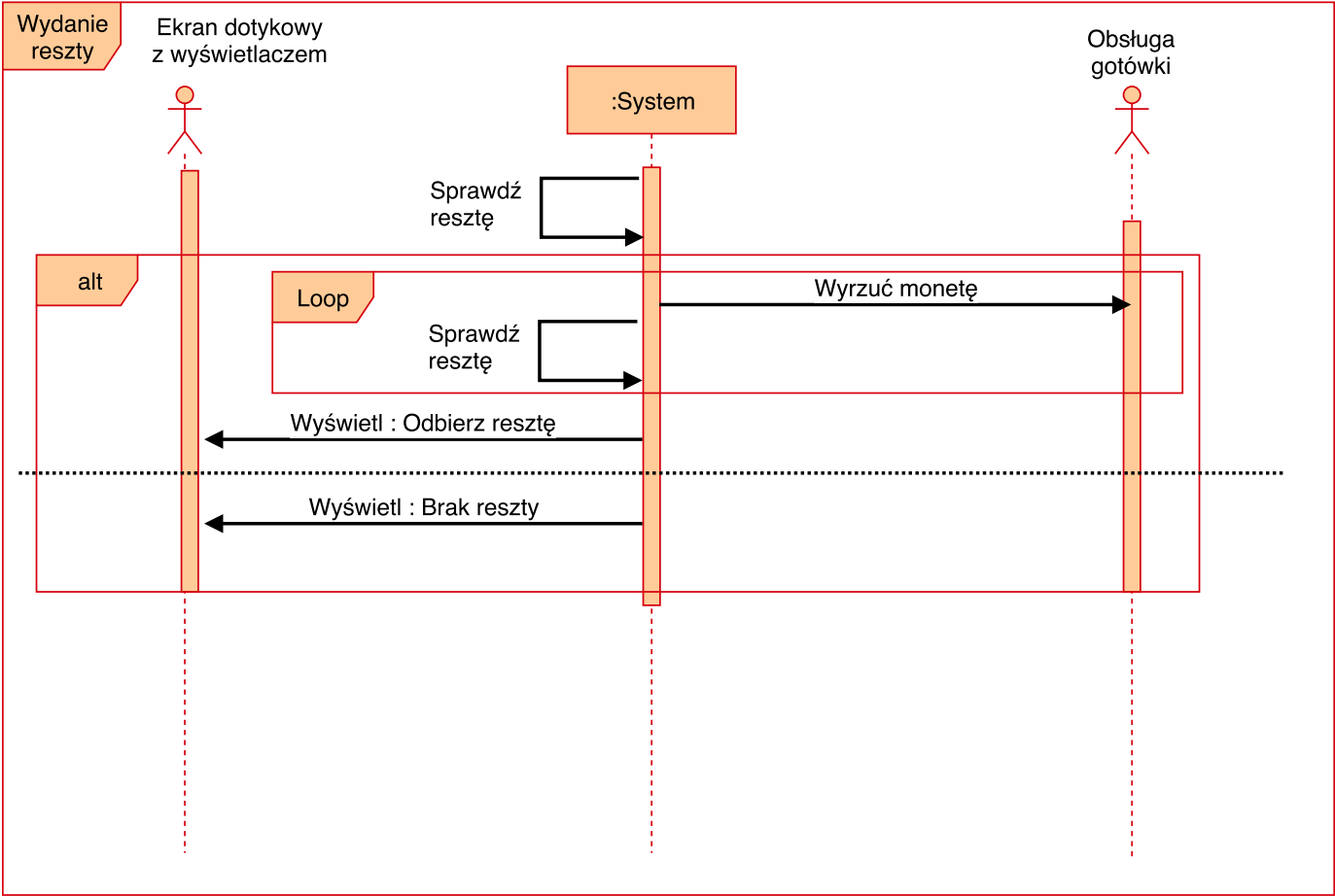
3.5 Płatność gotówką.



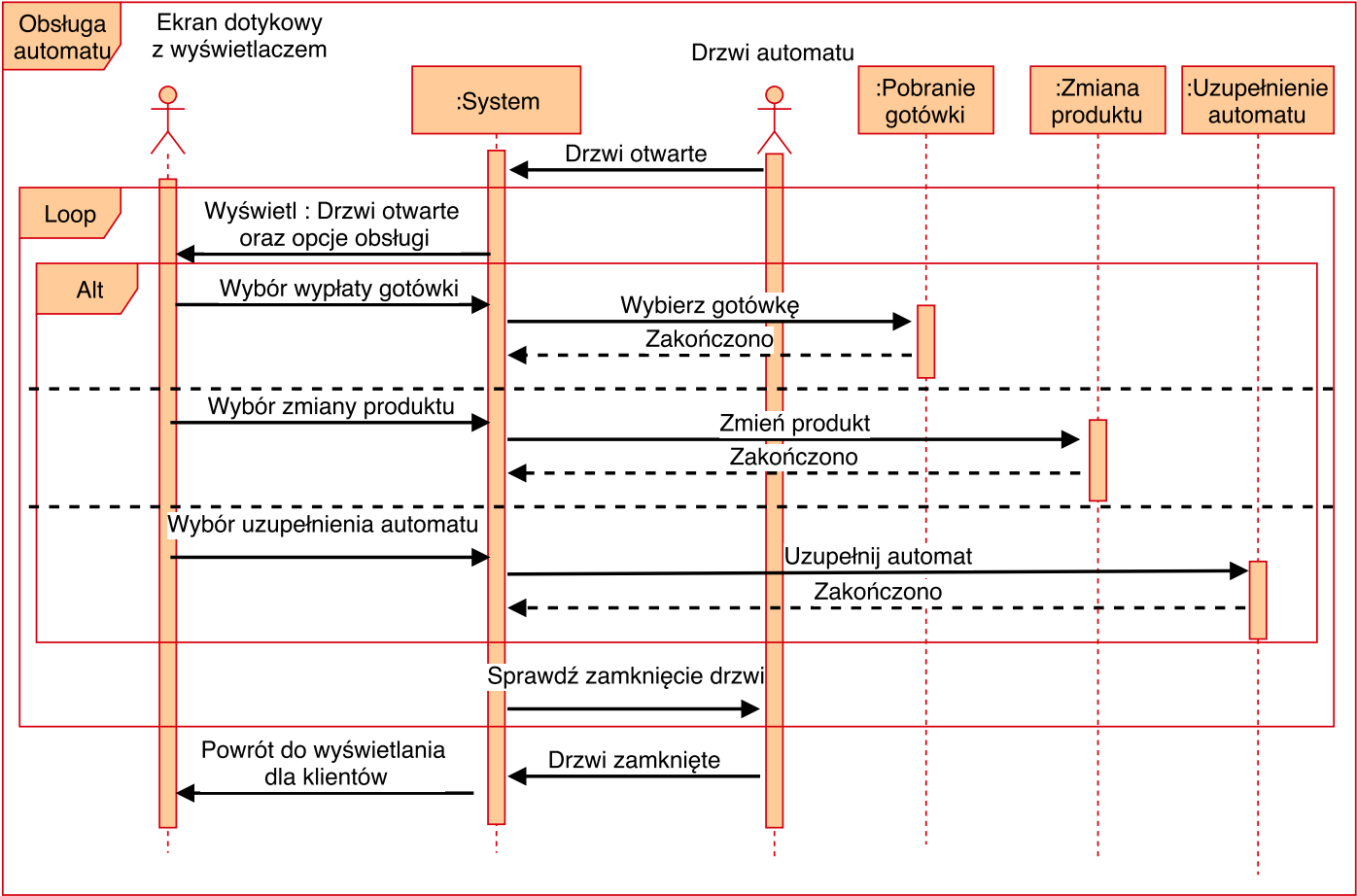
3.6 Wydanie produktu.



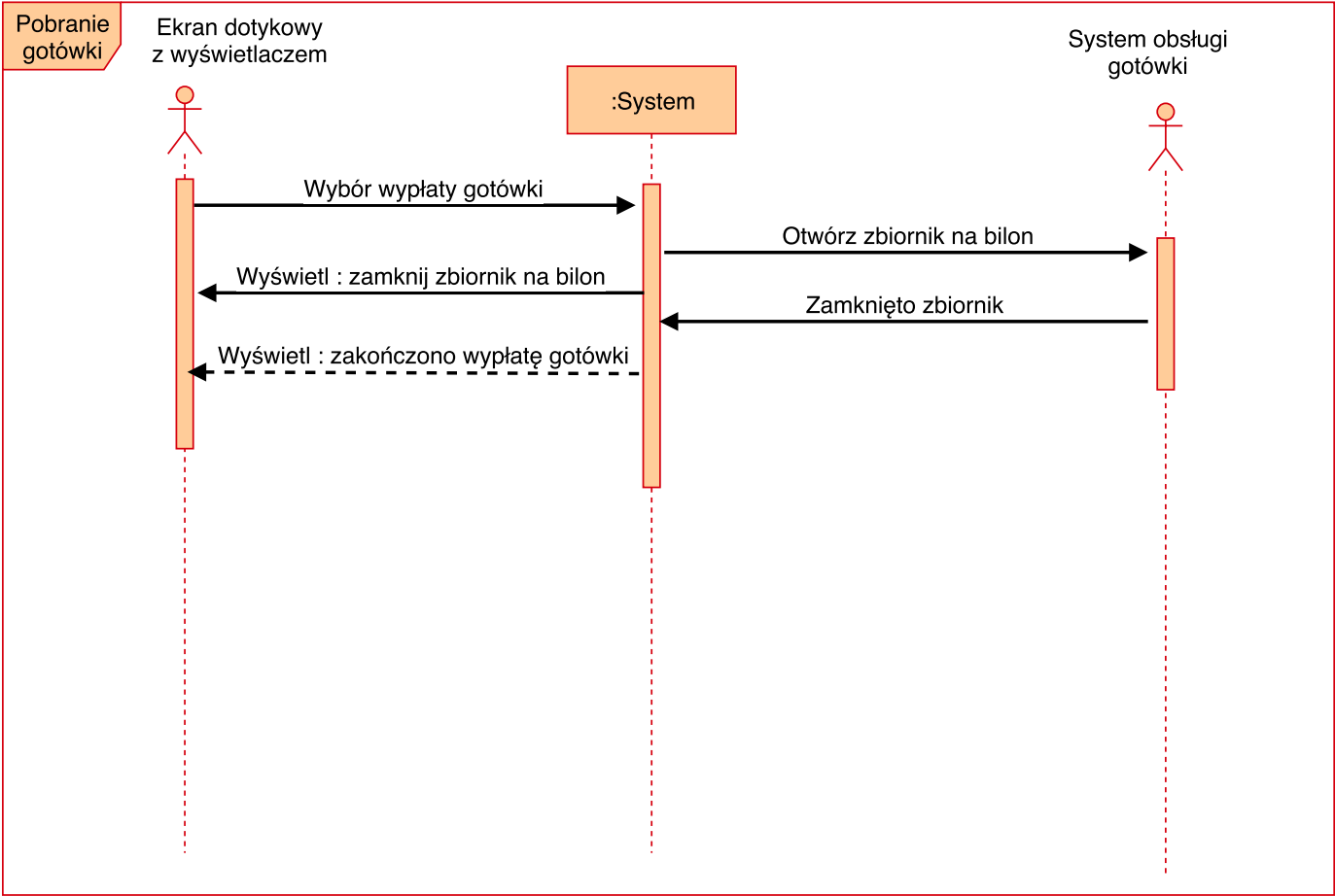
3.7 Wydanie reszty.



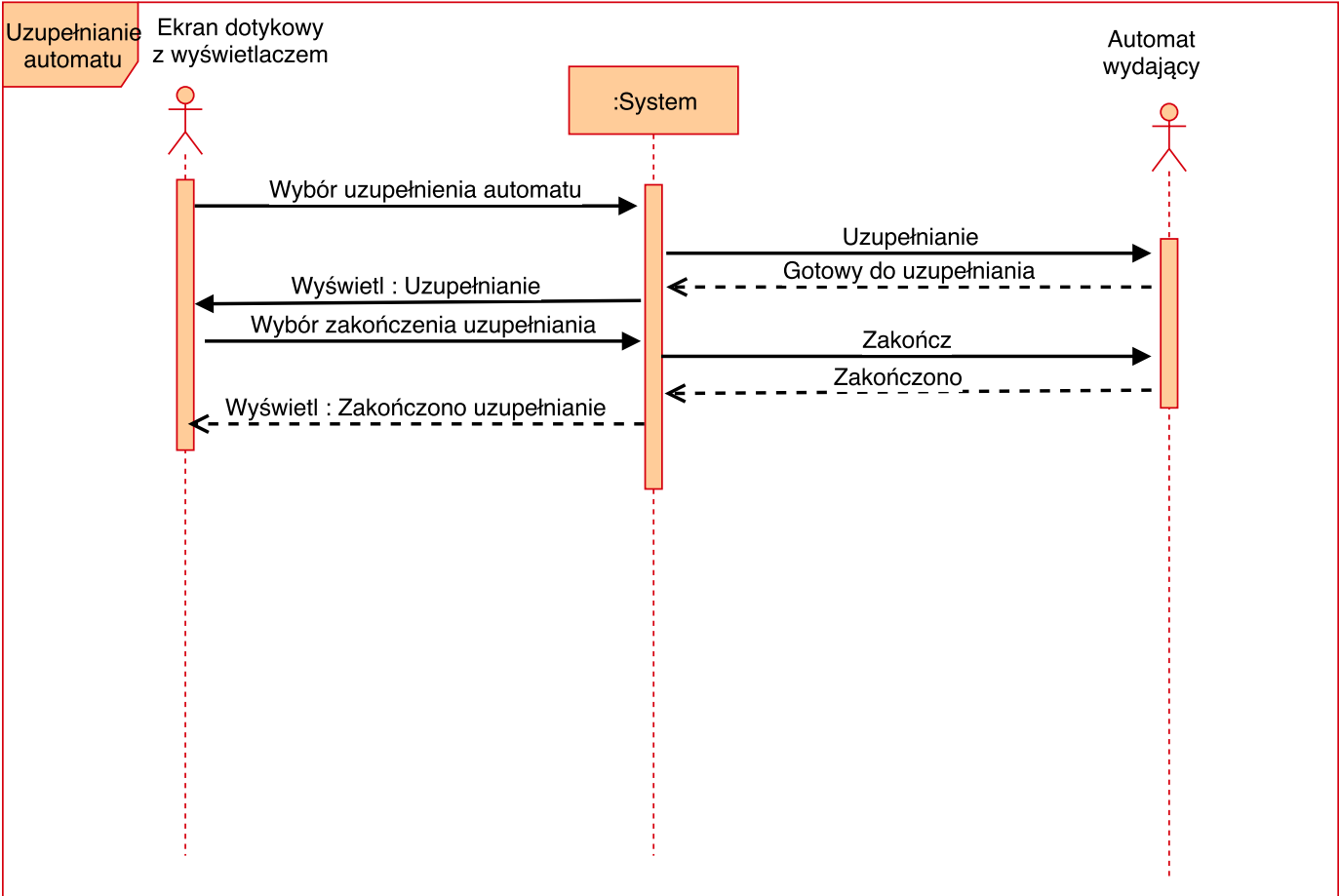
3.8 Obsługa automatu.



3.9 Pobranie gotówki.



3.10 Uzupełnienie automatu.



3.11 Zmiana produktu.

