

GamesShop

Monika Barzowska, 3I TE2, 238143

Opis biblioteki:

Serwis obsługujący system zarządzania sklepem z grami.

Po stronie sklepu umożliwia: utworzenie użytkownika, zalogowanie użytkownika, kupno gry do magazynu sklepu, obsługę transakcji kupienia gry przez użytkownika.

Użytkownik ma możliwość dodania pieniędzy do swojego konta oraz sprawdzenie salda konta.

Serwis sklepu zawiera listę zarejestrowanych użytkowników jak i listę wszystkich gier. Każdy użytkownik po rejestracji i zalogowaniu ma dostęp do swojej listy gier.

Opis poszczególnych funkcji:

Klasa Shop.cs

<code>public IUser FindUser(string username);</code>	Zwraca obiekt użytkownika po jego pseudonimie
<code>public bool UserExists(string username);</code>	Sprawdza, czy użytkownik posiada konto w sklepie
<code>public IGame FindGame(string gameName);</code>	Zwraca obiekt gry po jej nazwie
<code>public bool GameExists(string gameName);</code>	Sprawdza, czy gra istnieje w sklepie
<code>public bool Register(string username, decimal accountBalance);</code>	Dodaje unikalnego użytkownika do sklepu
<code>public IUser LogIn(string username);</code>	Loguje użytkownika do sklepu Zwraca użytkownika po danych logowania
<code>public void ShopBuyGame(string gameName, decimal price);</code>	Dodaje grę do listy gier sklepu
<code>public void UserBuyGame(string username, string gameName);</code>	Dodaje grę do listy gier użytkownika (User)

Klasa User.cs

<code>void AddMoney(decimal amount);</code>	Dodaje określoną kwotę (amount) do konta użytkownika
<code>string ShowAccountBalance();</code>	Zwraca <code>string</code> mówiący o saldzie użytkownika

Diagram klas :

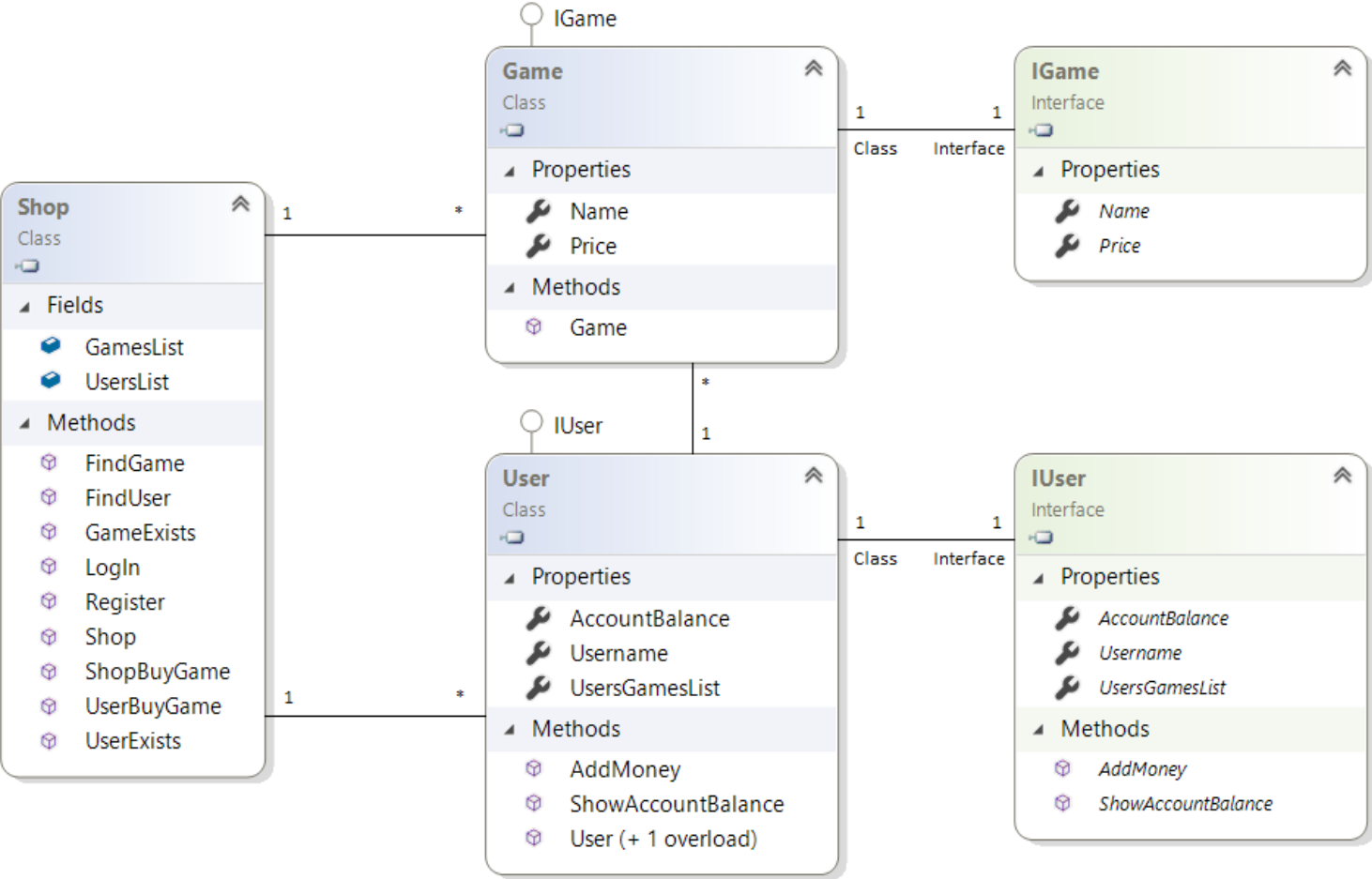
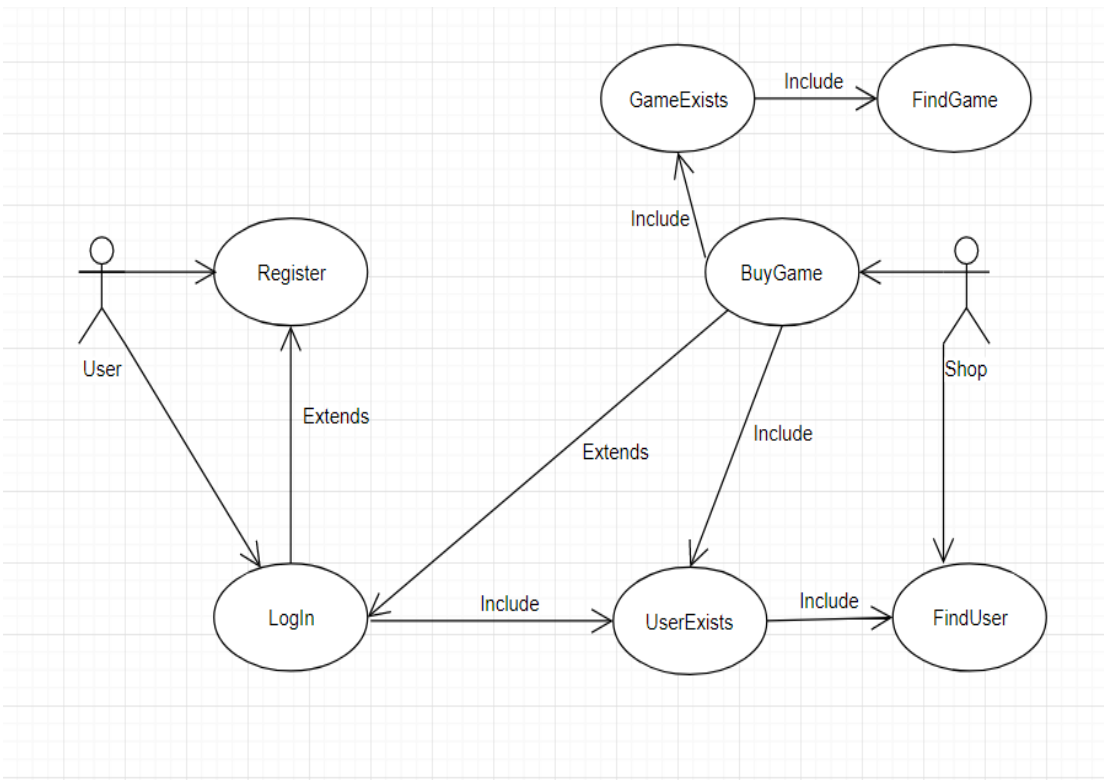


Diagram przypadków użycia:



Opis przypadków użycia:

S01	Rejestracja użytkownika
Aktorzy	Użytkownik, Pracownik sklepu
Warunki początkowe	Użytkownik nie posiada konta w sklepie
Zdarzenie inicjujące	Użytkownik wybiera opcję założenia konta
Przebieg w krokach	1. Pracownik sklepu wysyła zapytanie o wybrany, unikalny identyfikator - pseudonim użytkownika 2. Pracownik poprzez funkcję Register zakłada konto użytkownikowi
Sytuacje wyjątkowe	Podane dane nie spełniają reguł walidacji – system wyświetla komunikat błędu, rejestracja nie jest kontynuowana do czasu poprawienia błędów i ponownego zatwierdzenia
Warunki końcowe	Użytkownik posiada konto w sklepie

S02	Logowanie użytkownika
Aktorzy	Użytkownik
Warunki początkowe	Użytkownik posiada konto w sklepie
Zdarzenie inicjujące	Użytkownik wybiera opcję założenia zalogowania
Przebieg w krokach	1. System sprawdza, czy użytkownik posiada konto 2. System waliduje zgłoszenie
Warunki końcowe	Klient jest zalogowany

S03	Kupowanie gry przez sklep (na magazyn)
Aktorzy	Pracownik sklepu
Warunki początkowe	Sklep nie posiada danej gry
Zdarzenie inicjujące	Pracownik wybiera opcję zgłoszenia zamówienia na grę
Przebieg w krokach	1. Serwis sprawdza, czy sklep posiada daną grę 2. Serwis przyjmuje zamówienie na grę
Warunki końcowe	Gra znajduje się w magazynie gier

S04	Kupowanie gry przez użytkownika
Aktorzy	Użytkownik
Warunki początkowe	Użytkownik posiada konto w sklepie
Zdarzenie inicjujące	Użytkownik wybiera opcję zakupu danej gry
Przebieg w krokach	1. Serwis sprawdza, czy użytkownik posiada daną grę 2. Serwis sprawdza, czy użytkownik posiada wystarczającą ilość pieniędzy 3. Następuje złożenie i weryfikacja zamówienia
Sytuacje wyjątkowe	Użytkownik posiada daną grę; Użytkownik nie posiada wystarczającej ilości pieniędzy na koncie
Warunki końcowe	Do konta użytkownika przypisywana jest dana gra; Środki zostają odjęte z konta

U01	Dodanie pieniędzy do konta użytkownika
Aktorzy	Użytkownik
Warunki początkowe	Użytkownik posiada konto w sklepie
Zdarzenie inicjujące	Użytkownik wybiera opcję dodania pieniędzy do salda
Przebieg w krokach	1. Uruchamiany jest serwis płatniczy 2. Użytkownik wprowadza kwotę, którą chce zasilić konto 3. Następuje weryfikacja tożsamości oraz ilości środków na koncie 4. Środki zostają dodane do konta

Sytuacje wyjątkowe	Użytkownik nie posiada środków na koncie bankowym
Warunki końcowe	Saldo użytkownika zostaje zasilone deklarowaną kwotą

U02	Wyświetlenie stanu konta użytkownika
Aktorzy	Użytkownik
Warunki początkowe	Użytkownik posiada konto w sklepie
Zdarzenie inicjujące	Użytkownik wybiera opcję wyświetlenia salda
Przebieg w krokach	1. Serwis zwraca żadaną informację
Warunki końcowe	Użytkownik zna swoje saldo