**Nume: Iachim Mihai Bogdan Grupa: 224 Problema: 6.Teatru**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-1: Autentificare | | |
| **Actor Primar** | Client | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Pentru ca actorii sa poata utiliza functionalitatile aplicatiei specifice tipului lor, mai intai acestia trebuie sa se autentifice in aplicatie | | |
| **Declansare** | Se activeaza la deschiderea aplicatiei | | |
| **Conditii de intrare** | Aplicatia este deschisa | | |
| **Conditii de iesire** | Actorul este autentificat si se intra in aplicatie sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | **1.0 Autentificare**   1. Actorul introduce username-ul 2. Actorul introduce parola 3. Actorul apasa butonul de “Login” 4. Sistemul face validarea datelor 5. Sistemul permite accesul autorului in aplicatie | | |
| **Scenariu alternativ** | **1.4 Date incorecte**   1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare 2. Actorul reintroduce datatele (corecte)   Se revine in scenariul normal 1.0 la punctul 4 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-2: Vizualizarea locurilor din teatru | | |
| **Actor Primar** | Client | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Actorul vede întreaga configuratie a salii, avand la dispozitie pentru fiecare loc pozitia, numarul, pretul si starea (liber sau rezervat). | | |
| **Declansare** | Se activeaza dupa autentificare | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui actor | | |
| **Conditii de iesire** | - | | |
| **Scenariu normal** | * 1. **Vizualizarea locurilor din teatru**  1. Sistemul afiseaza toate locurile, avand acces la fiecare la pozitia, pretul, numarul si starea lui. 2. Actorul are acces la cateva butoane cu care sa interactioneaza cu sistemul(“Rezerva”,”Deconectare”) | | |
| **Scenariu alternativ** | **-** | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-3: Selectarea locurilor dorite | | |
| **Actor Primar** | Client | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Actorul poate selecta locurile care doreste sa le inchirieze | | |
| **Declansare** | Se selecteaza locurile dorite | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui actor | | |
| **Conditii de iesire** | - | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Selectare** 2. Actorul selecteaza mai multe locuri | | |
| **Scenariu alternativ** | **3.1 Locul selectat este rezervat**  1. Apare un pop-up care-i spune actorului ca acest loc e indisponibil  Se revine in scenariul normal 3.0 la 1  **3.2 S-a selectat un loc nedorit**  1. Actorul deselecteaza locurile nedorite  Se revine in scenariul normal 3.0 la 1 | | |
| **Exceptii** | **3.3 Unul din locurile selectate a fost rezervat intre timp**  1. Sistemul afiseaza un mesaj de eroare  Se revine la scenariul normal la 3.0 la 1 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-4: Finalizarea rezervarii | | |
| **Actor Primar** | Client | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Dupa selectarea unor locuri clientul poate continua cu rezervarea lor | | |
| **Declansare** | Se apasa butonul “Rezerva” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea si selectarea mai multor locuri. | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Finalizarea rezervarii** 2. Actorul apasa butonul de rezervare   2. Sistemul marcheaza locurile ca fiind rezervate.  3. Sistemul solicita platirea loculurilor cu cardul  4. Actorul completeaza datele cardului si submite informatiile  5. Sistemul valideaza cardul și notifica utilizatorul referitor la plasarea cu succes a comenzii, atât printr-un mesaj în interfata, cât și printr-un email ulterior. | | |
| **Scenariu alternativ** | **4.1 Nu a fost selectat nici un loc**  1. Sistemul afiseaza un mesaj care notifica absenta locurilor  Se revine in scenariul normal la 3.0  **4.4 Nu s-a completat in intregime detaliile cardului**  1. Sistemul afiseaza un mesaj care notifica ca un s-a completat in intregime formularul  Se revine la scenariul normal la 4.0 la punctul 4  **4.5 Cardul introdus nu este valid**  1. Sistemul afiseaza un mesaj care notifica incertitudinea cardului introdus  Se revine la scenariiul normal la 4.0 punctul 4  **4.6 Actorul actioneaza butonul de “Close” care opreste tranzactia**  1. Sistemul elibereaza locurile selectate  Se revine la scenariul normal la 4.0 la punctul 1 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-5: Deconectare | | |
| **Actor Primar** | Client | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Deconectarea unui actor din aplicatie | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Deconectare” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui actor | | |
| **Conditii de iesire** | - | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Deconectare** 2. Actorul apasa butonul “Deconectare” 3. Sistemul inchide fereastra principala | | |
| **Scenariu alternativ** | **-** | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-6: Meniu Administrator | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Afisarea unui meniu cu actiunile pe care le poate face actorul | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Deconectare” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator | | |
| **Conditii de iesire** | - | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Editarea spectacolelor** 2. Actorul poate vedea butoanele cu actiunile pe care le poate face: “Schimbare spectacol”, “Adaugare spectacol”, “Stergere spectacol”, “Deconectare” | | |
| **Scenariu alternativ** | **-** | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-7: Adauga Spectacol | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Adaugarea unui spectacol | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Adauga spectacol” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator si apasarea butonului “Adauga spectacol” | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date cu noul spectacol sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Adaugarea unui spectacol** 2. Actorul introduce datele spectacolului nou 3. Actorul apasa butonul “Adauga”   3. Sistemul valideaza datele  4. Sistemul afisaza un mesaj de validare  5. Sistemul introduce spectacolul in baza de date | | |
| **Scenariu alternativ** | **7.2 Datele nu sunt valide**   1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare   2. Autorul reintroduce datele (corect).  Se revine in scenariul normal 7.0 la punctul 2 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-8: Sterge Spectacol | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Stergerea unui spectacol | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Sterge spectacol” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator si apasarea butonului “Sterge spectacol” | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date fara spectacolul sters sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Stergerea unui spectacol**   1. Actorul introduce codul unic al spectacolului  2. Actorul apasa butonul “Sterge”  3. Sistemul valideaza datele  4. Sistemul afisaza un mesaj de validare  5. Sistemul introduce spectacolul in baza de date | | |
| **Scenariu alternativ** | **8.2 Datele nu sunt valide**  1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare  2. Autorul reintroduce datele (corect).  Se revine in scenariul normal 7.0 la punctul 2 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-8: Modifica Spectacol | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Modificarea unui spectacol | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Modifica spectacol” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator si apasarea butonului “Modifica spectacol” | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date cu spectacolul modificat sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Modificarea unui spectacol**   1. Actorul introduce codul unic al spectacolului  2. Actorul introduce noile date ale spectacolului  3. Actorul apasa butonul “Modifica”  4. Sistemul valideaza datele  5. Sistemul afisaza un mesaj de validare  6. Sistemul introduce spectacolul in baza de date | | |
| **Scenariu alternativ** | **9.2 Datele nu sunt valide**  1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare  2. Autorul reintroduce datele (corect).  Se revine in scenariul normal 7.0 la punctul 2 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-10: Adauga Loc | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Adaugarea unui loc | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Adauga loc” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator si apasarea butonului “Adauga spectacol” | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date cu noul loc sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Adaugarea unui loc**   1. Actorul introduce datele locului nou  2. Actorul apasa butonul “Adauga”  3. Sistemul valideaza datele  4. Sistemul afisaza un mesaj de validare  5. Sistemul introduce locul in baza de date | | |
| **Scenariu alternativ** | **10.2 Datele nu sunt valide**  1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare  2. Autorul reintroduce datele (corect).  Se revine in scenariul normal 7.0 la punctul 2 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-11: Sterge loc | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Stergerea unui loc | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Sterge loc” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator si apasarea butonului “Sterge loc” | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date fara locul sters sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Stergerea unui loc**   1. Actorul selecteaza un loc  2. Actorul apasa butonul “Sterge”  3. Sistemul valideaza datele  4. Sistemul afisaza un mesaj de validare  5. Sistemul sterge locul din baza de date | | |
| **Scenariu alternativ** | **11.2 Datele nu sunt valide**  1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare  2. Actorul reintroduce datele (corect).  Se revine in scenariul normal 7.0 la punctul 2 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-12: Modifica loc | | |
| **Actor Primar** | Administrator | **Actori Secundari** | Sistemul Teatrului |
| **Descriere scop** | Modificarea unui loc | | |
| **Declansare** | Actorul apasa pe butonul “Modifica loc” | | |
| **Conditii de intrare** | Autentificarea reusita a unui administrator si apasarea butonului “Modifica loc” | | |
| **Conditii de iesire** | Se actualizeaza baza de date cu locul modificat sau apare o eroare | | |
| **Scenariu normal** | 1. **Modificarea unui loc**   1. Actorul selecteaza locul care vrea sa il modifice  2. Actorul introduce noile date ale locului  3. Actorul apasa butonul “Modifica”  4. Sistemul valideaza datele  5. Sistemul afisaza un mesaj de validare  6. Sistemul modifica locul din baza de date | | |
| **Scenariu alternativ** | **12.2 Datele nu sunt valide**  1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare  2. Actorul reintroduce datele (corect).  Se revine in scenariul normal 7.0 la punctul 2 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |

**Iteratii:**

**Iteratia 1:**

**Baza de date**

**Crearea domain-ului**

**Creare interfete din repository-uri**

**Implementare Repository**

1. **Get locuri**
2. **Filtreaza spectacole dupa data**
3. **Get spectacole**
4. **Update loc**
5. **Save rezervare**

**Implementare Superservice**

1. **Login**
2. **Get all locuri**
3. **Get Spectacol de azi**
4. **Get Spectacole**
5. **Rezerva**

**Login**

1. **Controller Login**

**Vizualizarea Locurilor din sala**

1. **Controller Meniu Clienti**
2. **Controller Meniu Administrator(fara butoane)**

**Logout**

1. **Programarea butonului de logout**

**Controller plata cu card**

**Iteratia 2:**

* **Implementare controller adaugaModificaSpectacole**
* **Programarea butoanelor adauga loc, deselecteaza loc din ControllerMeniuClient**
* **Implementare controller adaugaModificaLoc**
* **Implementare controller adaugaLoc**
* **Repo: save/delete Loc**
* **Repo: save/update/delete Spectacol**
* **Service: adauga/modifica/sterge Loc**
* **Service: adauga/modifica/sterge Spectacol**

**Iteratia 3:**

* **Realizare arhitectura client-server (aceasta parte ar putea dura mult mai mult)**
* **Interfata Client**
* **Interfata Server**
* **Creare clase DTO**
* **Stabilire si implementare protocol**
* **Actualizarea listei de locuri cand se produce o rezervare**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID si nume** | UC-1: Supunerea unui obiect la licitatie | | |
| **Actor Primar** | Coordonator | **Actori Secundari** | Sistemul |
| **Descriere scop** | Coordonatorul selecteaza urmamtorul obiect care trebuie licitat si il dessemneaza ca obiectul current de licitatie pe care participant il pot castiga | | |
| **Declansare** | Se activeaza la apasarea butonului “Next Object” de catre coordontor. | | |
| **Conditii de intrare** | Aplicatia este deschisa, iar coordonatorul este conectat. | | |
| **Conditii de iesire** | Nu este selectat nici un obiect ca fiind obiectul curent de licitat sau au trecut 20 de secunde de la ultima adaugare de bani din partea participnatilor. | | |
| **Scenariu normal** | **1.0 Supunerea unui obiect la licitatie**   1. Coordonatorul apasa pe bubtonul de “Next Object” 2. Actorul introduce parola 3. Actorul apasa butonul de “Login” 4. Sistemul face validarea datelor 5. Sistemul permite accesul autorului in aplicatie | | |
| **Scenariu alternativ** | **1.4 Date incorecte**   1. Sistemul afisaza un mesaj de eroare 2. Actorul reintroduce datatele (corecte)   Se revine in scenariul normal 1.0 la punctul 4 | | |
| **Exceptii** | **-** | | |