

MALA Scenarij 3

Naziv: Kupovina karata na ulazu u zabavni park

Opis: Uposlenik zabavnog parka unosi potrebne podatke kreirajući kartu za posjetioca parka, te mu nakon primanja novca uručuje kartu

Preduvjeti: Zaposlenik treba moći pristupiti desktop aplikaciji za prodaju karata na ulazu u zabavni park

Posljedice (uspješan završetak): Posjetiocu se uručuje karta i omogućen mu je pristup atrakcijama parka

Posljedice (neuspješan završetak): Posjetiocu se ne uručuje karta, te mu je time pristup zabavnom parku onemogućen

Primarni akteri: Posjetioци zabavnog parka, radnici na ulazu u zabavni park

Ostali akteri: baza podataka sistema

Glavni tok – uspješan završetak

Uposlenik zabavnog parka	MALA sistem	Posjetioc parka	Baza podataka sistema
1. Uposlenik od posjetioca parka prima zahtjev za kupovinu karte			
2. Uposlenik unosi podatke o broju i tipu karata koje posjetioc želi kupiti			
		3. Posjetioc daje traženu količinu novca uposleniku zabavnog parka	
4. Uposlenik nakon primanja novca šalje zahtjev sistemu za kreiranje traženih karata			
	5. Sistem prima i obrađuje zahtjev		
	6. Na kartama se kreira jedinstven kod koji će se naknadno koristiti za pristup atrakcijama parka		
7. Uposlenik pristupa rezultatu obrađenog zahtjeva za kreiranje			

karata, te spremne karte izdaje posjetiocu			
			8. Prodaja karata se bilježi u bazu sistema o prodaji karata za tekući dan

Alternativni tok – neuspješan završetak

Uposlenik zabavnog parka	MALA sistem	Posjetioc parka
1. Uposlenik od posjetioca parka prima zahtjev za kupovinu karte		
2. Uposlenik unosi podatke o broju i tipu karata koje posjetioc želi kupiti		
		3. Posjetioc ne daje traženu količinu novca uposleniku
4. Uposlenik poništava zahtjev		
	5. Sistem priprema aplikaciju za unos novih podataka i kreiranje novog zahtjeva za kupovinu karata	
		6. Posjetiocu je onemogućen ulazak u zabavni park