

Merch store - scenarija

Scenario broj 1: Naručivanje garderobe (dizajner)

Naziv Slučaja upotrebe	Naručivanje garderobe (dizajner)
Opis slučaja upotrebe	Korisnik naručuje garderobu koju je prethodno dizajnirao uz validaciju administratora
Vezani zahtjevi	-
Preduslovi	1.1 Dizajniranje garderobe
Posljedice - uspješan završetak	Uspješno naručivanje garderobe
Posljedice - neuspješan završetak	Narudžba odbijena
Primarni akteri	Korisnik
Ostali akteri	Administrator
Glavni tok	Nakon dizajniranja garderobe, korisnik naručuje garderobu. Nakon narudžbe, administrator dobija notifikaciju za validiranje narudžbe. Ukoliko se narudžba invalidira ili ne validira u roku od 72 sata, narudžba se poništava. Nakon validacije korisnik vrši plaćanje preko kreditne kartice. Korisnik može odlučiti da garderobu naruči ili na adresu ili na vlastiti merch store u okviru aplikacije.
Alternative/proširenja	-

Tok događaja 1.1: uspješan završetak

Korisnik	Administrator	Sistem za validaciju kartica
Naručivanje garderobe na adresu		
	Validacija narudžbe	
Unošenje podataka za plaćanje		
		Provjera podataka i plaćanje

Tok događaja 1.2: uspješan završetak

Korisnik	Administrator	Sistem za validaciju kartica
Naručivanje garderobe na merch store u okviru aplikacije		
	Validacija narudžbe	
Unošenje podataka za plaćanje		
		Provjera podataka i plaćanje

Tok događaja 1.3: neuspješan završetak

Korisnik	Administrator	Sistem za validaciju kartica
Naručivanje garderobe na adresu		
	ponišćavanje narudžbe jer je administrator invalidirao zahtjev ili je proteklo 72 sata bez validacije administratora	

Scenario broj 2: Naručivanje garderobe (korisnik)

Naziv Slučaja upotrebe	Naručivanje garderobe (korisnik)
Opis slučaja upotrebe	Korisnik naručuje garderobu preko koda koji mu pošalje dizajner
Vezani zahtjevi	-
Preduslovi	2.1 Pretraživanje garderobe
Posljedice - uspješan završetak	Uspješno naručivanje garderobe
Posljedice - neuspješan završetak	Narudžba odbijena
Primarni akteri	Korisnik
Ostali akteri	Sistem
Glavni tok	Nakon pretraživanja pomoću koda, korisnik naručuje artikal koji želi. Naručivanje uključuje unošenje adrese na koju će artikal biti dostavljen i plaćanje kreditnom karticom. Ukoliko su podaci neispravni, narudžba se odbija. Ukoliko dizajner (vlasnik merch store-a sa kojeg se naručuje) ima uključene notifikacije, dobija notifikaciju na vanjski uređaj (mobilni, e-mail).
Alternative/proširenja	Notifikacija za kupljenu garderobu

Tok događaja 2.1: uspješan završetak

Korisnik	Sistem za validaciju kartica	Merch store
Naručivanje garderobe		
Unošenje adrese		
		Validacija adrese
Unošenje podataka za plaćanje		
	Provjera podataka i plaćanje	
		Obavještenje za dizajnera

Tok događaja 2.2: neuspješan završetak

Korisnik	Sistem za validaciju kartica	Merch store
Naručivanje garderobe		
Unošenje podataka		
		Odbijanje narudžbe zbog neispravne adrese

Scenario broj 3: Naručivanje garderobe na merch store

Naziv Slučaja upotrebe	Naručivanje garderobe na merch store
Opis slučaja upotrebe	Korisnik naručuje garderobu na merch store
Vezani zahtjevi	3.1 Naručivanje garderobe (dizajner)
Preduslovi	3.1 Naručivanje garderobe (dizajner)
Posljedice - uspješan završetak	Uspješno naručivanje garderobe
Posljedice - neuspješan završetak	Narudžba odbijena
Primarni akteri	Korisnik
Ostali akteri	Sistem
Glavni tok	Nakon što je korisnik odlučio da naruči garderobu na vlastiti merch store, provjerava se da li korisnik ima prethodno kreiran merch store. Ukoliko nema mora kreirati. Kreiranje podrazumijeva popunjavanje podataka za adresu korisnika i kreditne kartice na koju će biti uplaćivanje transakcije drugih korisnika koji budu kupovali sa datog merch store-a. Ukoliko su podaci neispravni, narudžba se odbija. Ukoliko su ispravni ili korisnik ima merch store, korisnik postavlja cijenu na naručenu garderobu.
Alternative/proširenja	Kreiranje merch store-a

Tok događaja 3.1: uspješan završetak

Korisnik	Merch store
Naručivanje garderobe na merch store	
Unošenje podataka potrebnih za kreiranje merch store-a	
	Validacija podataka
Postavljanje cijene na garderobu	

Tok događaja 3.2: neuspješan završetak

Korisnik	Merch store
Naručivanje garderobe na merch store	
Postavljanje cijene na garderobu	

Tok događaja 3.3: neuspješan završetak

Korisnik	Merch store
Naručivanje garderobe na merch store	
Unošenje podataka potrebnih za kreiranje merch store-a	
	Poništavanje narudžbe zbog pogrešnih podataka