

SCENARIJ ZA DIJAGRAM SLUČAJEVA UPOTREBE

ULAZNICE.COM

Link na repozitorij tima: <https://github.com/ooad-2021-2022/Grupa6-Unagi>

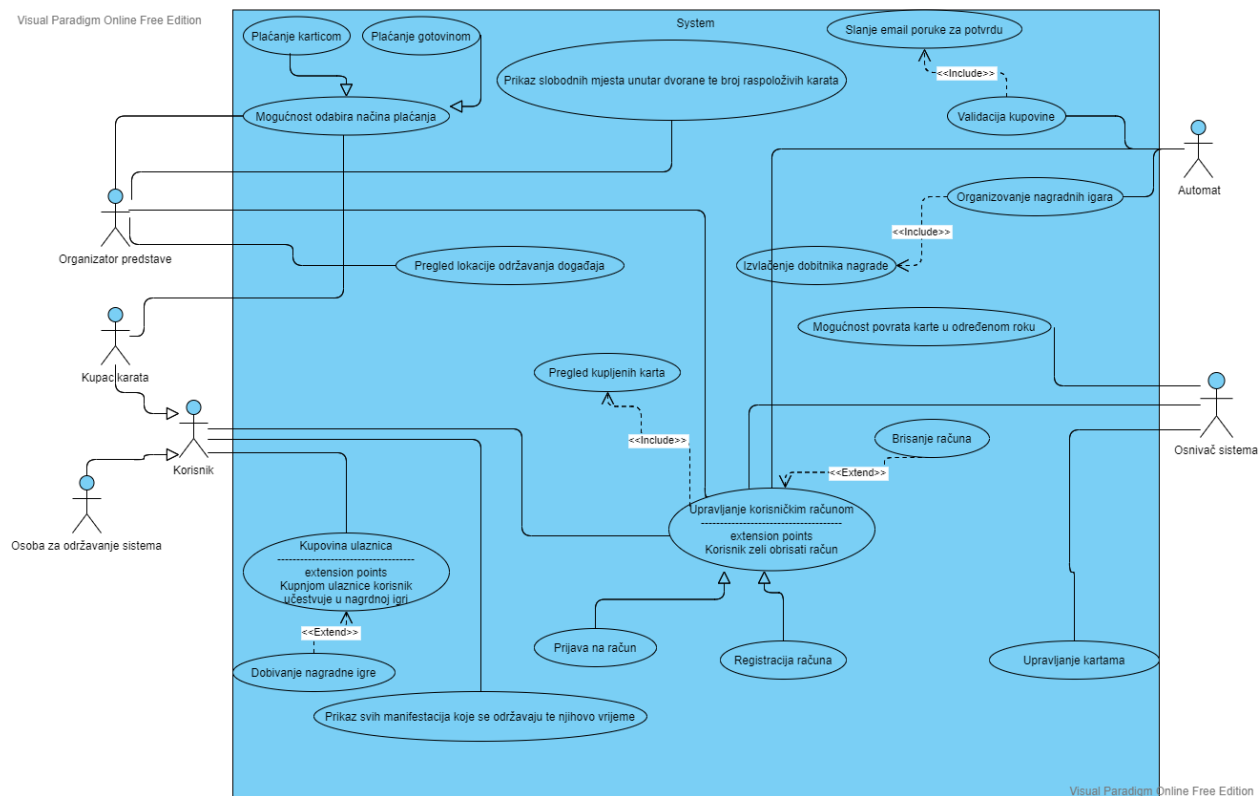
Članovi tima:

1. (Ažman Benjamin, 18789)
2. (Džanko Emin, 18763)
3. (Bobić Muris, 18769)

Namjena sistema:

Online servis koji bi u velikoj mjeri olakšao prodaju i distribuciju ulaznica za sve kulturne i sportske manifestacije. Karte bi bile zasnovane na beskontaktnom principu, uz pomoć QR koda. Sistem bi kao primarnu funkcionalnost imao mogućnost prikaza broja i pozicije slobodnih mjesta na nekoj manifestaciji. Svaki kupac karte će biti registrovani korisnik. Želimo omogućiti plaćanje karticom, ali i plaćanje preko kupona koji se mogu kupiti na kioscima (kliker, a-bon i sl.). Vodit će se briga i o lojalnosti najčešćim kupcima, npr za svako kupljenih 10 karata za određenu manifestaciju, jedanaestu dobiva gratis.

Primjer case-study dijagrama za kompletan sistem u alatu Visual Paradigm:



Za svaku aktivnost smo odradili scenarij koji sadržava tabelarni prikaz aktivnosti koje će se izvršavati. Na završetku svakog od scenarija ćemo ubaciti i sliku dijagrama aktivnosti specifičnu za taj algoritam.

Primjer scenarija: **Način plaćanja**

Naziv slučaja upotrebe	Mogućnost odabira načina plaćanja
Opis slučaja upotrebe	Svaki kupac karte će imati mogućnost odabira načina plaćanja
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1. Kupovina ulaznica
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik odabira kartično plaćanje i uspješno se izvrši plaćanje
Posljedice - neuspješan završetak	Korisnik odabira kartično plaćanje i dolazi do greške zbog nedostatka novca
Primarni akteri	Kupac karte
Ostali akteri	/
Glavni tok	Kupac karte pri kupovini ima mogućnost da odluči na koji način će obaviti plaćanje. Načini su: kartično i gotovinsko plaćanje. Kupac izabere način, te izvrši plaćanje, ukoliko je karta uspješno kupljena.

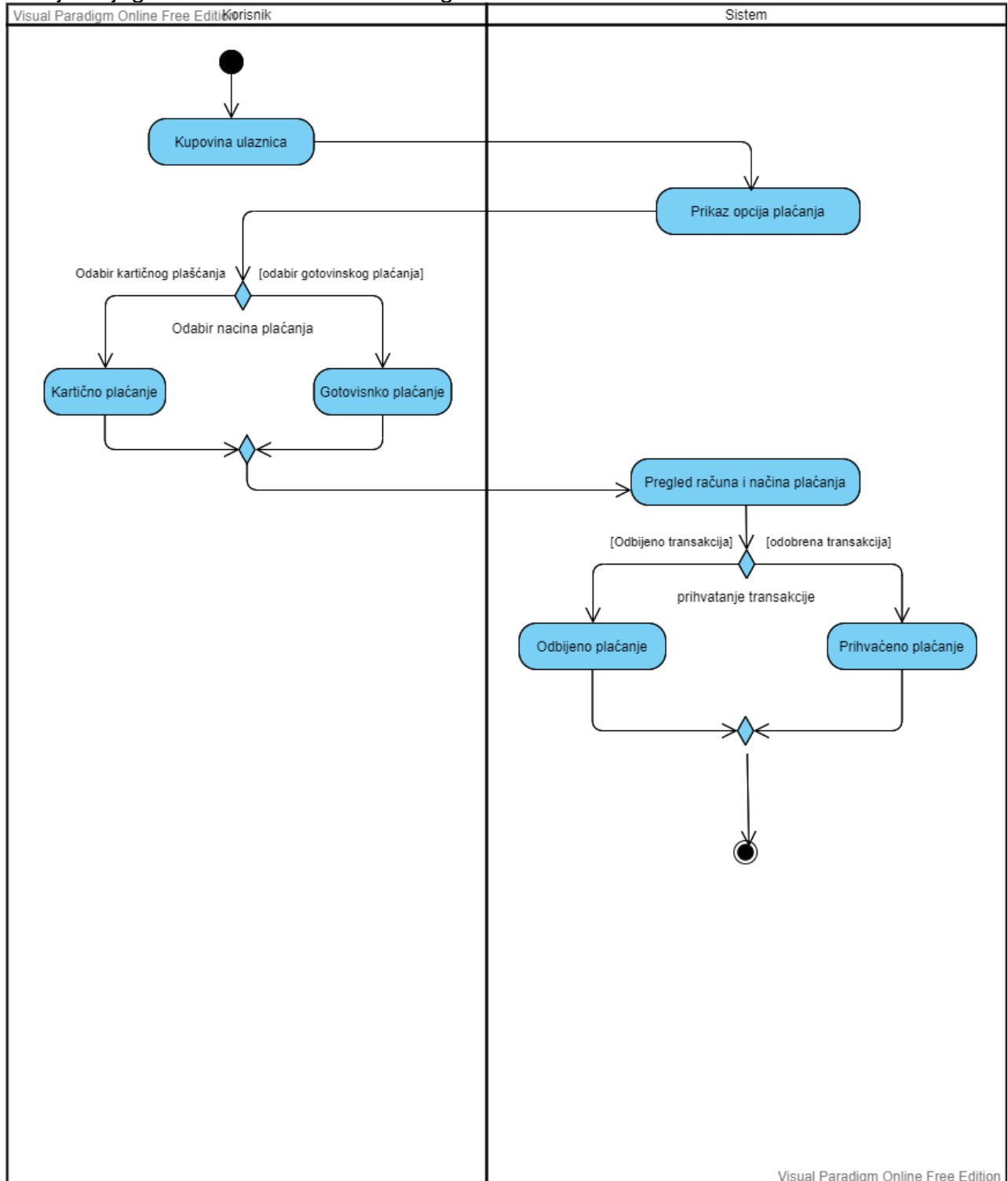
Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik kupuje kartu	
	2. Sistem mu omogućava pregled načina kupnje
2. Korisnik odabira kartično plaćanje i vrši uplatu	
	3. Sistem prihvaća kartično plaćanje i kupovina je uspješna

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik kupuje kartu	
	2. Sistem mu omogućava pregled načina kupnje
3. Korisnik odabira kartično plaćanje i vrši uplatu	
	4. Sistem ne prihvata kartično plaćanje i kupovina je neuspješna

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Nagradna igra**

Naziv slučaja upotrebe	Osvajanje nagradne igre
Opis slučaja upotrebe	Korisnik uspješno obavi kupovinu i zbog toga učestvuje u nagradnoj igri, koju osvaja
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1. Upravljanje korisničkim računom 2. Kupovina ulaznica
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik je osvojio nagradnu igru
Posljedice - neuspješan završetak	Korisnik nije osvojio nagradnu igru
Primarni akteri	Kupac karte
Ostali akteri	/
Glavni tok	Kupac karte se logira na svoj račun nakon registracije, kupuje kartu, te se automatski prijavljuje na nagradnu igru, u kojoj će biti izvučen.

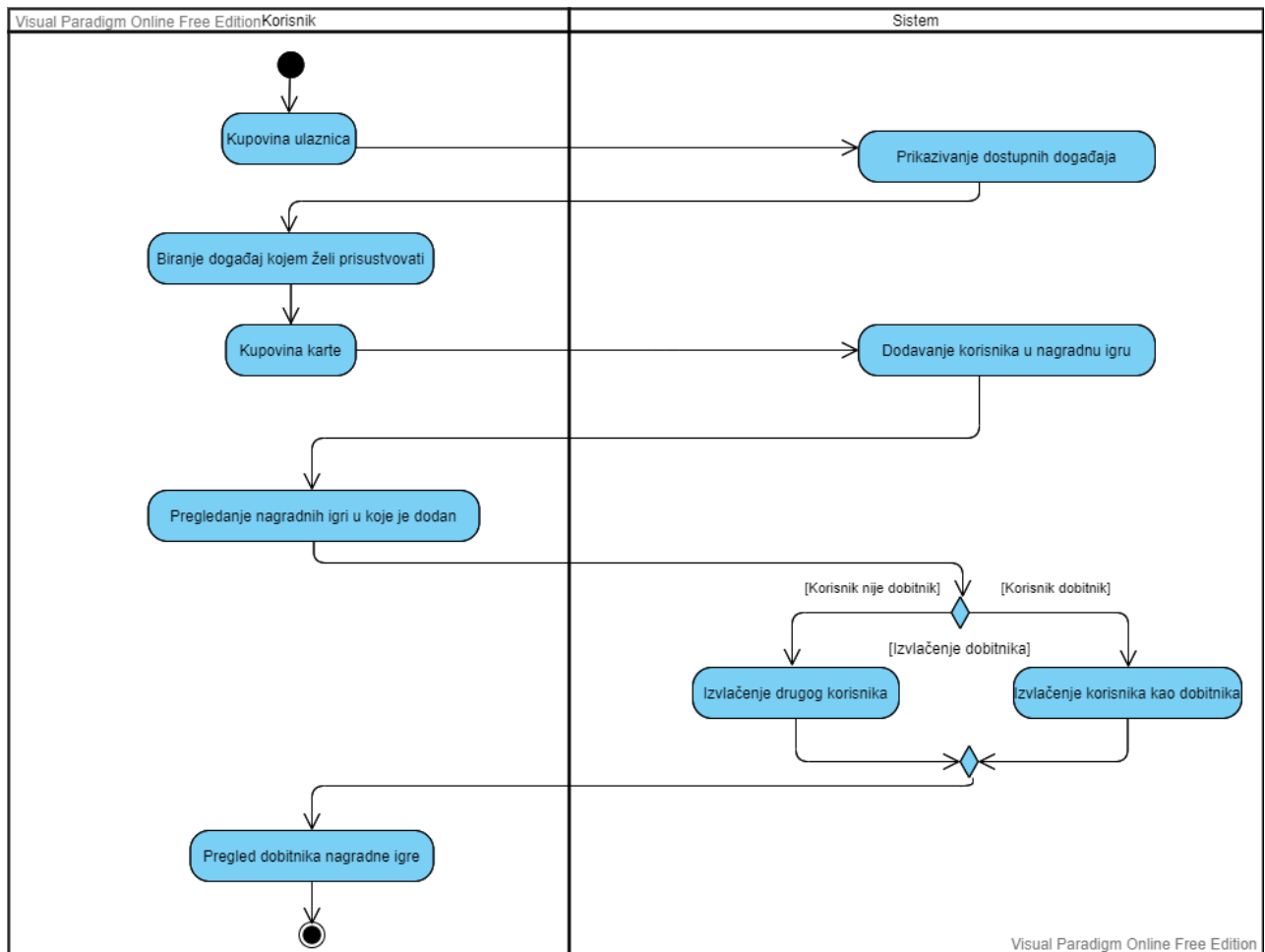
Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac karte uspješno je kupuje	
	2. Nakon uspješno obavljene kupovine, dodaje kupca u nagradnu igru
3. Kupac karte vidi da je dodan u nagradnu igru	
	4. Sistem izvlači kupca karte kao osvajača nagrade i obavještava kupca
5. Kupac karte vidi nagradu koju je osvojio	

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac karte uspješno je kupuje	
	2. Nakon uspješno obavljene kupovine, dodaje kupca u nagradnu igru
3. Kupac karte vidi da je dodan u nagradnu igru	
	4. Sistem izvlači dobitnika nagrade, ali to nije kupac karte

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Validacija kupovine**

Naziv slučaja upotrebe	Validacija kupovine
Opis slučaja upotrebe	Ukoliko korisnik uspješno kupi kartu, dobit će email kojim se potvrđuje da je karta kupljena
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1. Kupovina ulaznice
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik je dobio email potvrdu o kupovini karte
Posljedice - neuspješan završetak	/
Primarni akteri	Automat
Ostali akteri	Kupac karte
Glavni tok	Kupac karte uspješno ostvaruje kupovinu karte i automat mu isporučuje mail sa potvrdom u kupovini

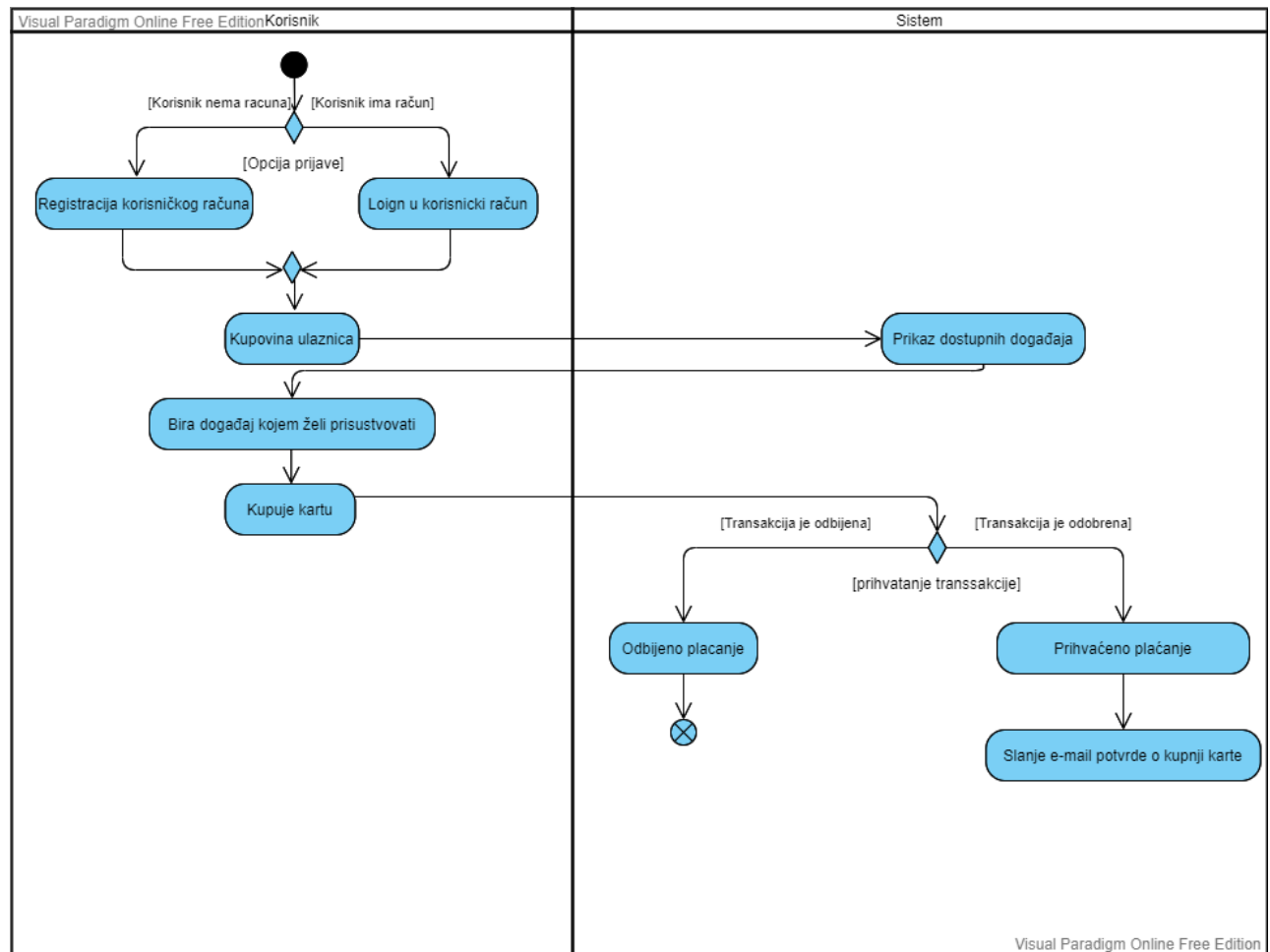
Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik uspješno kupuje kartu	
	2. Sistem vidi uspješno obavljenu kupovinu karte i šalje email o potvrdi kupovine

Tok događaja - Neuspješan završetak

nema neuspješnog završetka posto je ovo zadnji stadij kupovine karte a prije ovoga ce biti obavjestenja o nepravilnoj kupovini.

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Biranje mjesta unutar dvorane**

Naziv slučaja upotrebe	Prikaz slobodnih mjesta unutar dvorane, te broj raspoloživih karata
Opis slučaja upotrebe	Korisnik ima mogućnost pregleda mjesta unutar dvorane, te broj karata koje se mogu prodati
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1. Prikaz svih manifestacija koje se održavaju te njihovo vrijeme
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik uspješno bira mjesto koje želi i manifestaciju
Posljedice - neuspješan završetak	Korisnik nije stigao na vrijeme izabrati mjesto na manifestaciji koje je želio
Primarni akteri	Kupac karte
Ostali akteri	/
Glavni tok	Kupac karte pregleda manifestacije koje su dostupne, bira manifestaciju koju želi posjetiti. Kada izabere manifestaciju, pojave mu se dvorana i slobodna sjedišta, te ih on bira

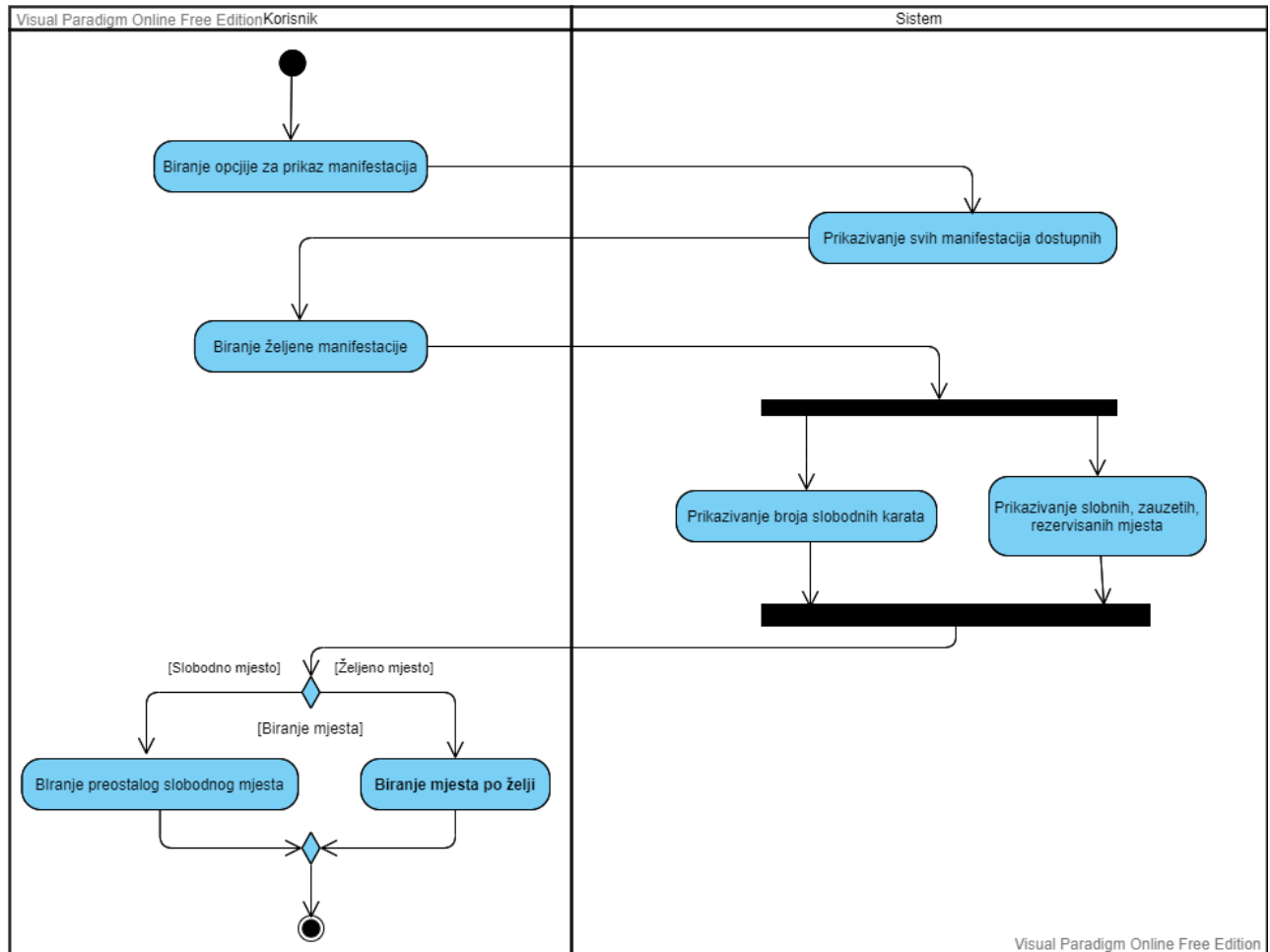
Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac karte pronalazi manifestaciju koju želi posjetiti	
	2. Pokazuje mu broj karata i slobodna mjesta u dvorani
3. Kupac bira mjesto gdje će sjediti, bira ga po svojoj želji, ukoliko je ono slobodno	

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac karte pronalazi manifestaciju koju želi posjetiti	
	2. Pokazuje mu broj karata i slobodna mjesta u dvorani
3. Kupac bira mjesto gdje će sjediti, ali ga ne bira po svojoj želji, već samo ono dostupno	

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Prijava/login**

Naziv slučaja upotrebe	Upravljanje korisničkim računom
Opis slučaja upotrebe	Svaka osoba će imati mogućnost prijave i registracije svog računa. U zavisnosti od toga da li je osoba kupac karte, ili osnivač sistema, imat će različit interfejs početnog prozora i funkcionalnosti.
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	/
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik pristupa sistemu i dobija određene mogućnosti sistema
Posljedice - neuspješan završetak	/
Primarni akteri	Kupac karte, organizator predstave
Ostali akteri	Osnivač sistema, osoba zadužena za održavanje sistema
Glavni tok	Korisniku se nakon prijave pojavljuje prozor sa određenim funkcionalnostima. Kod kupca karte se pojavljuje mogućnost odabira događaja, kupnje karte. Kod organizatora mogućnost načina plaćanja, itd...

Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac karte, osnivač sistema, organizator predstave i osoba za održavanje sistema popunjavaju podatke pri kreiranju računa	
	2. Korisniku pokazuje da se uspješno registrovao i da je račun kreiran

Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik se loginuje na račun.	
	2. Korisniku pokazuje da se uspješno logirao i dozvoljava mu određene funkcije

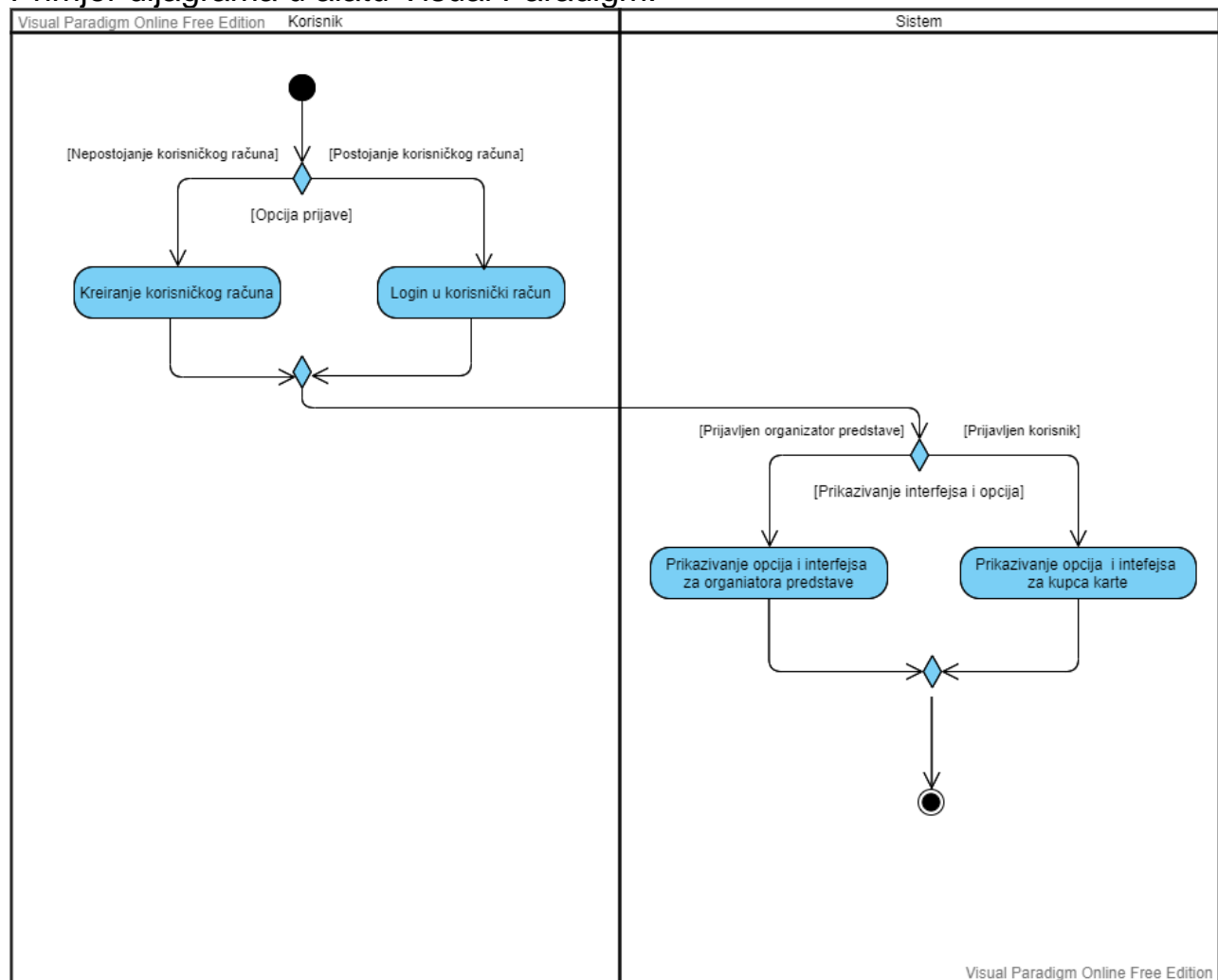
Tok događaja - Neuspješan završetak

Nema neuspješnog završetka registracije zbog toga što su svi u mogućnosti da se prijave i ukoliko profil nije vezan za njihov život ili ime.

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik se loginuje na račun.	
	2. Korisniku pokazuje da nije uspješno loginovao na račun zbog pogrešnih podataka

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Lokacije**

Naziv slučaja upotrebe	Pregled lokacija održavanja događaja
Opis slučaja upotrebe	Svaki korisnik će imati mogućnost pregleda svih lokacija održavanja događaja.
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1. Upravljanje korisničkim računom
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik se ulogirao ili kreirao na svoj račun te sa tim je dobio opciju pregleda lokacija događaja postavljenih.
Posljedice - neuspješan završetak	/
Primarni akteri	Korisnik
Ostali akteri	Organizator predstave
Glavni tok	Korisnik se registrira i uloguje na svoj račun te sa tim ima mogućnost pregleda lokacije događaja, te na osnovu toga bira događaje koji su mu u blizini ili želi posjetiti. Dok organizator predstave on može mijenjati ili stavljati lokaciju događaja zavisnu od dogovora.

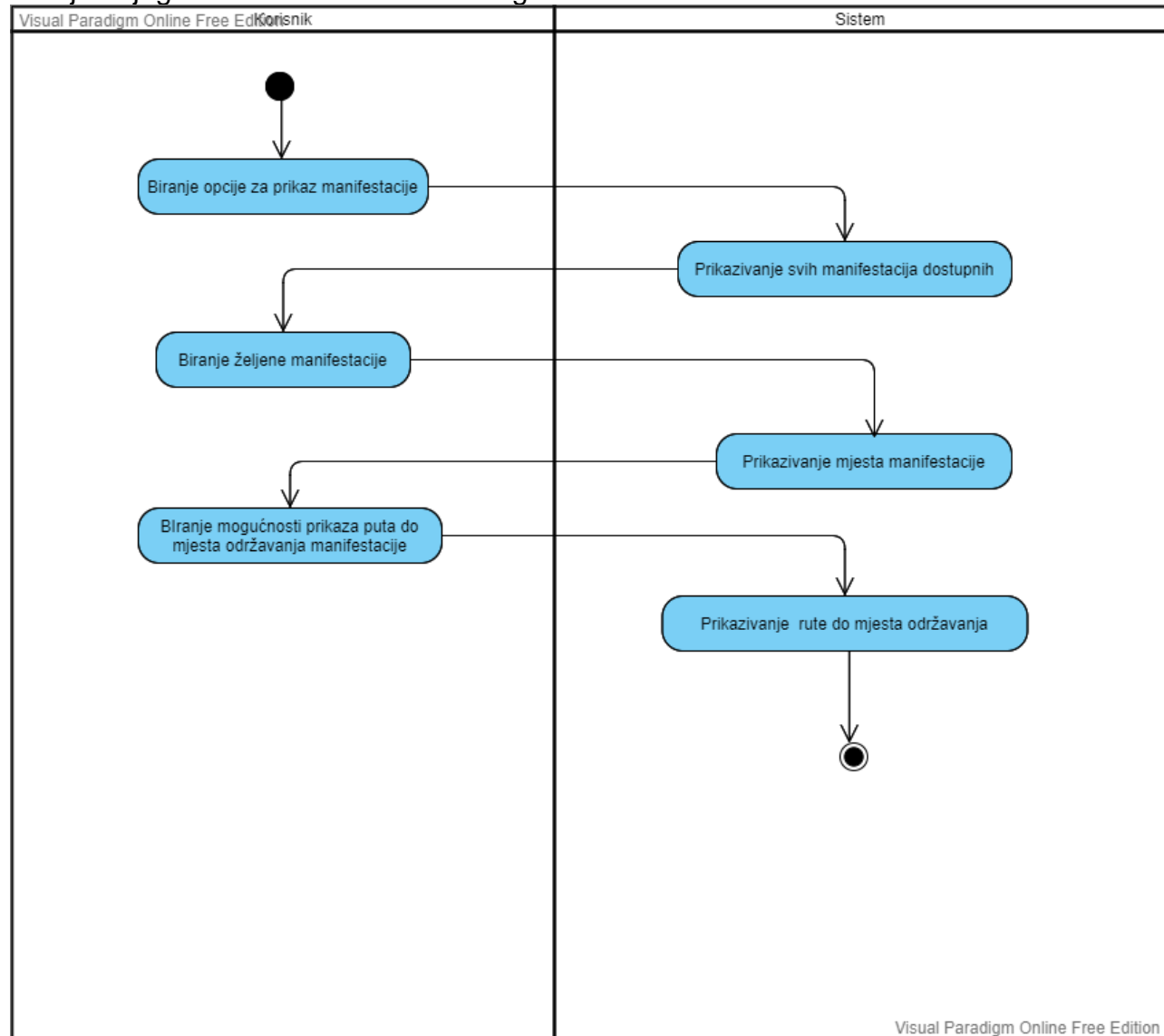
Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik kreira ili ulogira na svoj račun	
	2. Omogućava opciju prikaza lokacija događaja
4. Korisnik odabira kartično plaćanje i vrši uplatu	
	5. Sistem prihvata kartično plaćanje i kupovina je uspješna

Tok događaja - Neuspješan završetak

Nema neuspješnog završetka zbog toga što je pregled lokacije održavanja događaja osnovna funkcija sistema

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Prikaz Manifestacije i njihovo vrijeme**

Naziv slučaja upotrebe	Prikaz svih manifestacija koje se održavaju te njihovo vrijeme
Opis slučaja upotrebe	Svaki korisnik će imati mogućnost pregleda manifestacija koje se održavaju te i njihovo vrijeme održavanja
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1. Upravljanje korisničkim računom
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik je kreirao ili se ulogirao na svoj račun te dobio opciju pregleda manifestacija koje se održavaju a i njihovog vremena održavanja
Posljedice - neuspješan završetak	Korisnik odabira kartično plaćanje i dolazi do greške zbog nedostatka novca
Primarni akteri	Kupac karte
Ostali akteri	/
Glavni tok	Korisnik se registrira ili ulogira na svoj račun. Sa tom radnjom on postaje validan u pregledu manifestacija i njihovog vremena, te na osnovu toga bira na koju će manifestaciju ići i kad mu odgovara..

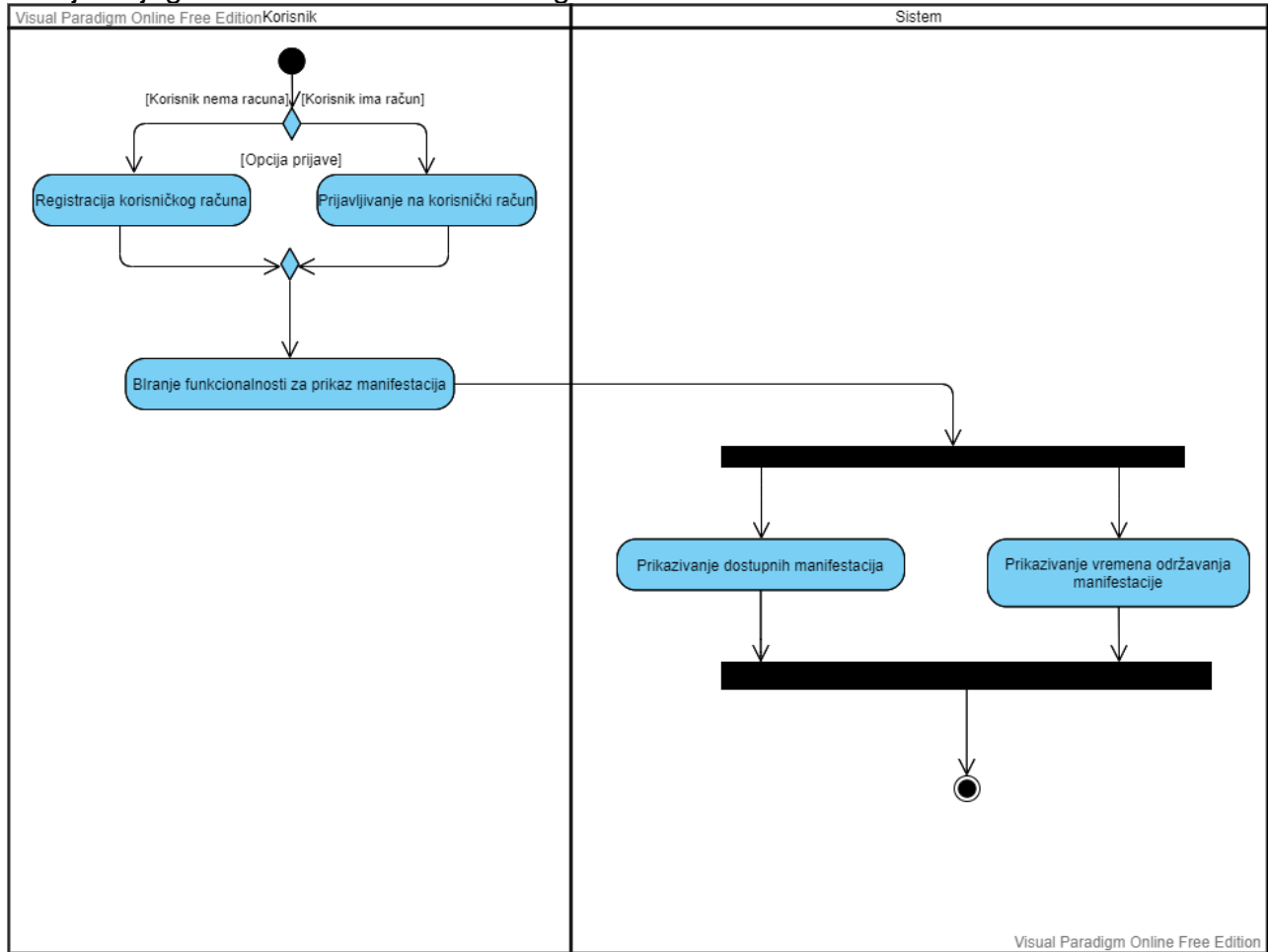
Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik kreira ili ulogira na svoj račun	
	2. Sistem omogućava prikaz manifestacija i vremena događanja manifestacija

Tok događaja - Neuspješan završetak

Nema neuspješnog završetka zbog toga što je pregled lokacije održavanja događaja osnovna funkcija sistema

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:



Primjer scenarija: **Upravljanje kartama**

Naziv slučaja upotrebe	Upravljanje kartama
Opis slučaja upotrebe	Omogućava da administrator dodaje, briše, uređuje, pregleda karte.
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	/
Posljedice - uspješan završetak	Osnivač sistema želi da obriše karte sa prodajnih karata ili da doda moguću kartu koja je višak sistem mu to omogući i karte se nađu u prodajnim kartama ili izbrisane budu
Posljedice - neuspješan završetak	Osnivač sistema želi da doda kartu u prodaju ali sistem mu prikaže previse karata je u prodaji
Primarni akteri	Osnivač sistema
Ostali akteri	/
Glavni tok	Osnivač sistema u svojoj želji dodaje, briše, uređuje i gleda moguće karte.

Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Osnivac sistema dodaje kartu unutar prodaje	
	2. Sistem mu omogućava dodaju karte jer nema granice za mjesta
3. Osnivac sistema se predomislio i brise kartu	
	4. Sistem mu omogućava brisanje karte

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Osnivac sistema dodaje kartu unutar prodaje	
	2. Sistem mu nije omogućio tu radnju zbog ograničenja mjesta

Primjer scenarija: **Kupovina karte**

Naziv slučaja upotrebe	Kupovina ulaznica
Opis slučaja upotrebe	Korisnik kupuje ulaznicu za željenu manifestaciju
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	/
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik pregleda moguće manifestacije te kupuje kartu za željenu manifestaciju
Posljedice - neuspješan završetak	Korisnik pregleda moguće manifestacije te kupuje kartu za željenu manifestaciju ali sistem mu javlja da su sve karte rasprodane
Primarni akteri	Kupac karte
Ostali akteri	/
Glavni tok	Kupac karte nakon login ili registracije na profil prikazuju mu se sve manifestacije te odabira željenu i kupuje ulaznicu za željenu manifestaciju

Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac karte se loguje i registrira na račun i na osnovu prikazanih manifestacija kupuje kartu.	
	2. Sistem omogućava kupovinu karte.

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Kupac kartese loguje i registrira na račun i na osnovu prikazanih manifestacija kupuje kartu.	
	2. Sistem provjera broj slobodnih karata za prodaju, posto su sve rasprodane odbija kupovinu karte uz poruku da su sve prodane

Primjer scenarija: **Povratak kupljene karte**

Naziv slučaja upotrebe	Povrat karte
Opis slučaja upotrebe	Mogućnost povrata karte u određenom roku
Vezani zahtjevi	/
Preduslovi	1) Upravljanje korisničkim racunom 2) Kupovina ulaznica
Posljedice - uspješan završetak	Korisnik se predomislio sa kupovinom karata i zeli da je vrati. Pri kupovini mu pise rok do kad se karta može vratiti. Korisnik pritisce opciju vrati kartu. Sistem prihvata i karte se refundira.
Posljedice - neuspješan završetak	Korisnik se predomislio sa kupovinom karte i zeli da je vrati ali nije gledao rok do kad treba vratiti te pritisce opciju vrati kartu u vrijeme kad je rok prosao. Sistem mu ne prihvata povrat karte i karte se ne refundira.
Primarni akteri	Korisnik
Ostali akteri	Osnivac sistema, Organizator predstave
Glavni tok	Korisnik kupnjom karte ima mogućnost povrate te iste karte u određenom roku zavisno od organizatora predstave. Ako korisnik kartu refundira u roku zadanom za povrat njegov novac se vraća njemu i karta će biti oduzeta od njega. Ako korisnik ne refundira kartu u roku onda mu neće doći do povrata novac i karta ostaje kod njega

Tok događaja - Uspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik kupuje kartu i zeli je refundirati	
	2. Sistem provjerava da li se refundacija radi u dozvoljenom roku ako da onda refundira i novac je vraćen

Tok događaja - Neuspješan završetak

Korisnik	Sistem
1. Korisnik kupuje kartu i zeli je refundirati	
	2. Sistem provjerava da li se refundacija radi u dozvoljenom roku ako je rok za povrat karte prosao novac se ne vraća i akcija nije uspješna

Primjer dijagrama u alatu Visual Paradigm:

