Opdracht – use case diagram

Gamestore

# Opdracht – Maak een use case diagram

Een gamestore genaamd ggStore wil een applicatie hebben die voldoet aan onderstaande userstories. Maak een Use Case diagram die voldoet aan de UML regels in de powerpoint voor deze applicatie.

1. Als klant wil ik notificaties kunnen ontvangen wanneer mijn verlanglijstgames in de aanbieding zijn, zodat ik geen korting misloop.
2. Als klant wil ik de mogelijkheid hebben om games aan mijn verlanglijst toe te voegen, zodat ik games kan volgen waarin ik geïnteresseerd ben en ze op een later moment kan kopen.
3. Als beheerder wil ik toegang hebben tot rapporten over de best verkopende games van de afgelopen maand, zodat ik mijn voorraad en promotie-inspanningen kan optimaliseren.
4. Als klantenservice wil ik de mogelijkheid hebben om klantenvragen te labelen en categoriseren, zodat we snel kunnen reageren op veelgestelde vragen en trends in klantproblemen kunnen identificeren.
5. Als klant wil ik mijn betaalgegevens op een veilige manier kunnen opslaan, zodat ik in de toekomst sneller games kan kopen zonder mijn kaartgegevens steeds opnieuw in te voeren.
6. Als beheerder wil ik de mogelijkheid hebben om specifieke games te markeren als "Uitverkocht" wanneer de voorraad op is, zodat klanten niet teleurgesteld worden door niet-beschikbare games.
7. Als beheerder wil ik de aankoopgeschiedenis van klanten kunnen bekijken, zodat ik hen beter kan helpen met gerichte ondersteuning en eventuele problemen met hun aankopen.
8. Als klantenservice wil ik klanten de optie bieden om eerdere aankopen te herstellen als ze een game per ongeluk hebben verwijderd, zodat ze hun games niet opnieuw hoeven te kopen.
9. Als klant wil ik een zoekfunctie hebben om games te kunnen zoeken op basis van titel, genre of platform, zodat ik snel de games kan vinden die me interesseren.
10. Als beheerder wil ik de mogelijkheid hebben om nieuwe games aan de winkel toe te voegen, inclusief het uploaden van afbeeldingen, het instellen van prijzen en het specificeren van beschikbare platforms.

# Opdracht – Bespreken van het use case diagram

Vergelijk jouw gemaakte use case met die van een klasgenoot. Waar zitten de verschillen? En Waarom heeft jouw klasgenoot daarvoor gekozen. Pas eventueel jouw use case diagram aan.