

---

# Tidli - Take it, don't leave it

BRANDL VALENTIN

November 11, 2017

## Contents

<b>1</b>	<b>Tidli - Take it, don't leave it</b>	<b>2</b>
1.1	Beschreibung . . . . .	2
1.2	Datenmodell . . . . .	3
1.3	Use Cases . . . . .	3
1.3.1	Shop registrieren . . . . .	3
1.3.2	Benutzer registrieren . . . . .	6
1.3.3	Artikel anlegen . . . . .	6
1.3.4	Produkt anbieten . . . . .	6
1.3.5	Produkt als verkauft markieren . . . . .	6
1.3.6	Angebote suchen . . . . .	6
1.3.7	Angebot bewerten . . . . .	6
1.4	Komponenten Diagramm . . . . .	7
1.4.1	Bereitstellen . . . . .	7
1.4.2	Konsumieren . . . . .	7

## List of Figures

1	Datenmodell . . . . .	3
2	Usecases . . . . .	4
3	Shop registrieren . . . . .	5
4	Benutzer registrieren . . . . .	5
5	Komponenten Diagramm . . . . .	7

## 1 Tidli - Take it, don't leave it

### 1.1 Beschreibung

Plattform die es Betreibern von Restaurants, Bäckereien oder anderen Anbietern von frischen Lebensmitteln ermöglicht, übrig gebliebene Produkte kurz vor Geschäftsschluss vergünstigt anzubieten.

Benutzer können nach Angeboten suchen und diese bewerten. Der Kauf wird offline und vor Ort abgewickelt, daher gibt es keine Bezahlungsfunktion in der Anwendung selbst.

Für Shop Betreiber wird es ein Support System mit Tickets geben um Hilfe bei möglichen Problemen zu bekommen.

## 1.2 Datenmodell

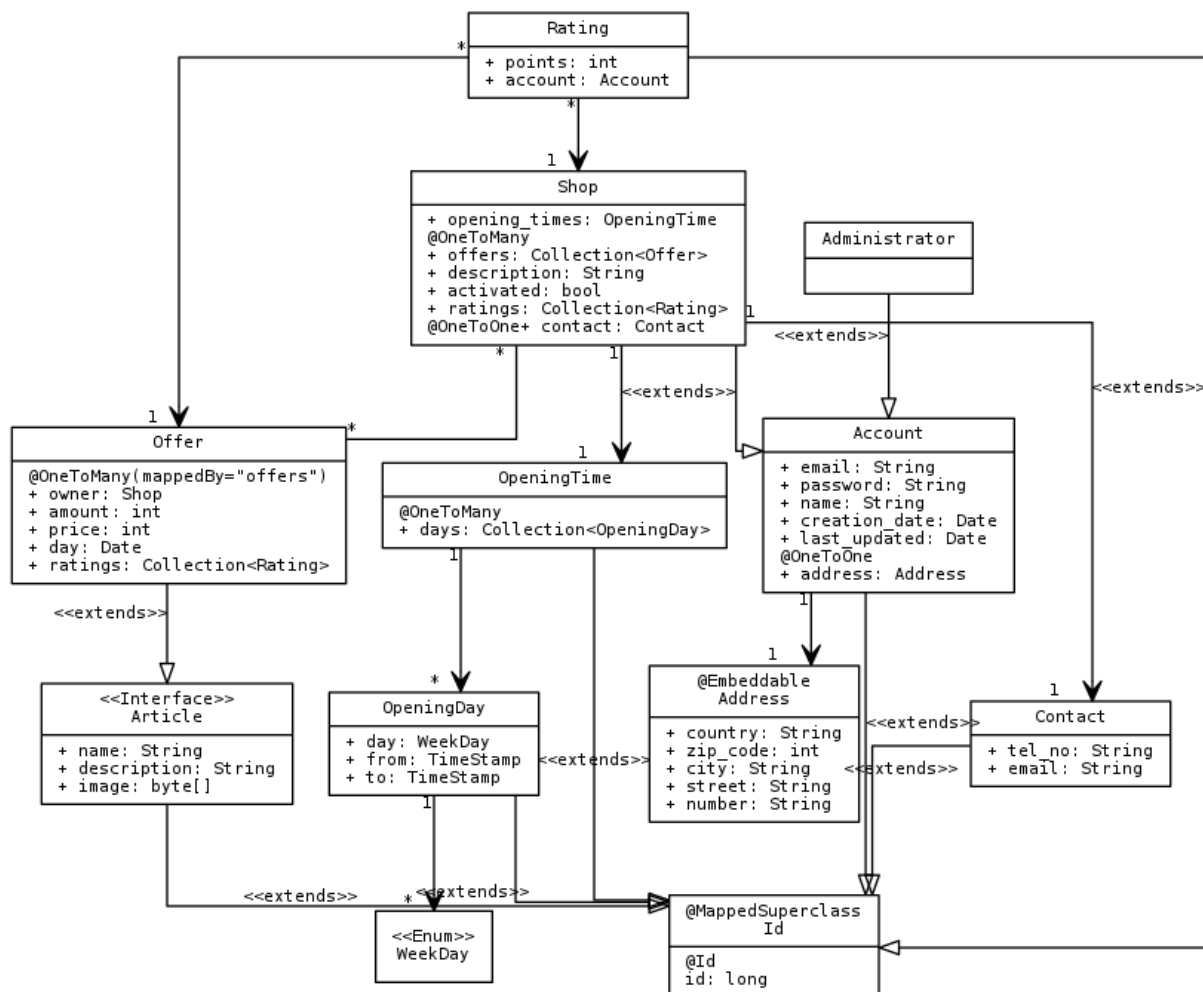


Figure 1: Datenmodell

## 1.3 Use Cases

### 1.3.1 Shop registrieren

Ein Laden Betreiber kann seinen eigenen Shop registrieren um dort zukünftig Produkte anbieten zu können. Hierfür wird eine E-Mail Adresse, ein Passwort, die Adresse des Shops und ein Name benötigt.

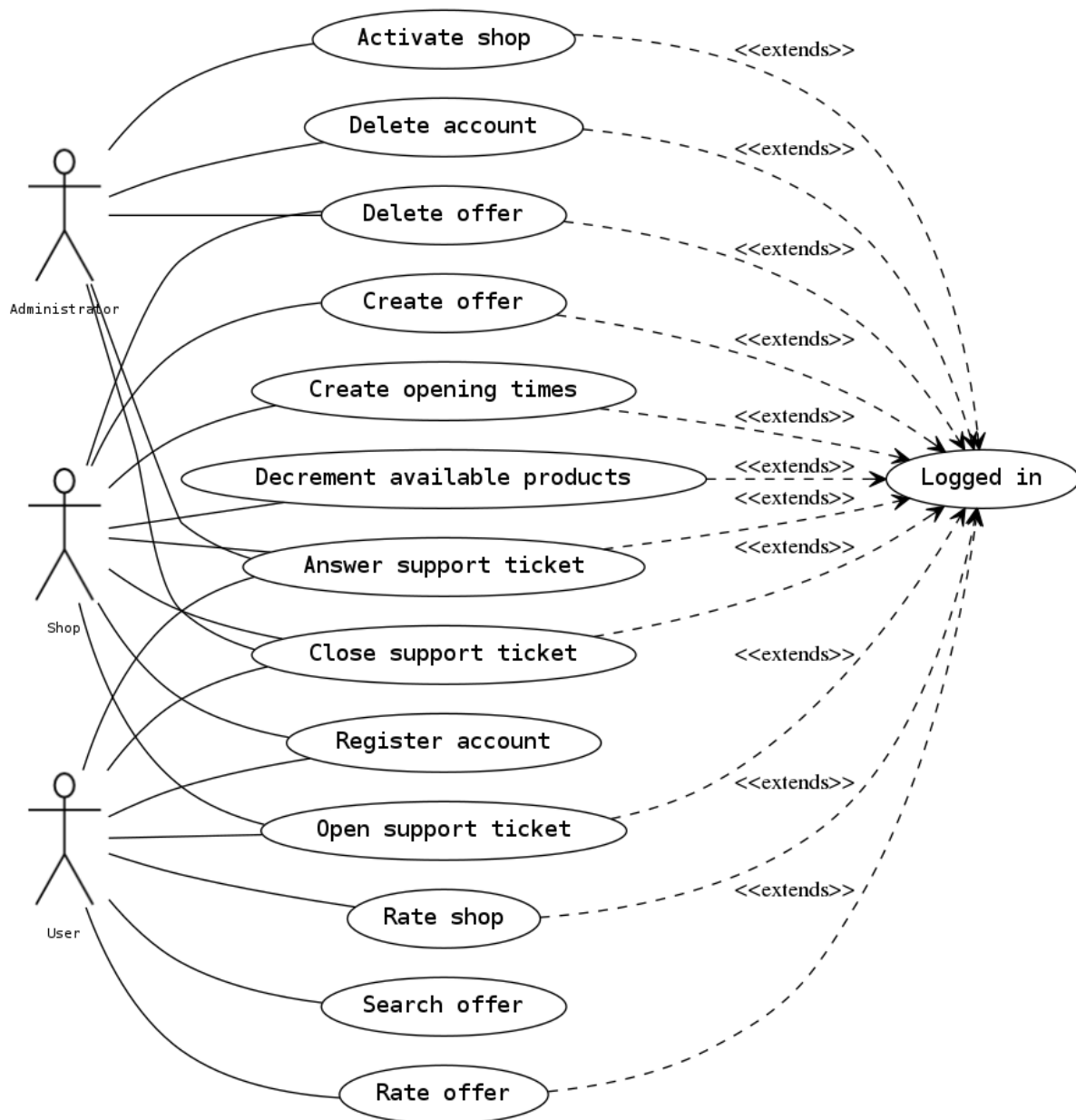


Figure 2: Usecases

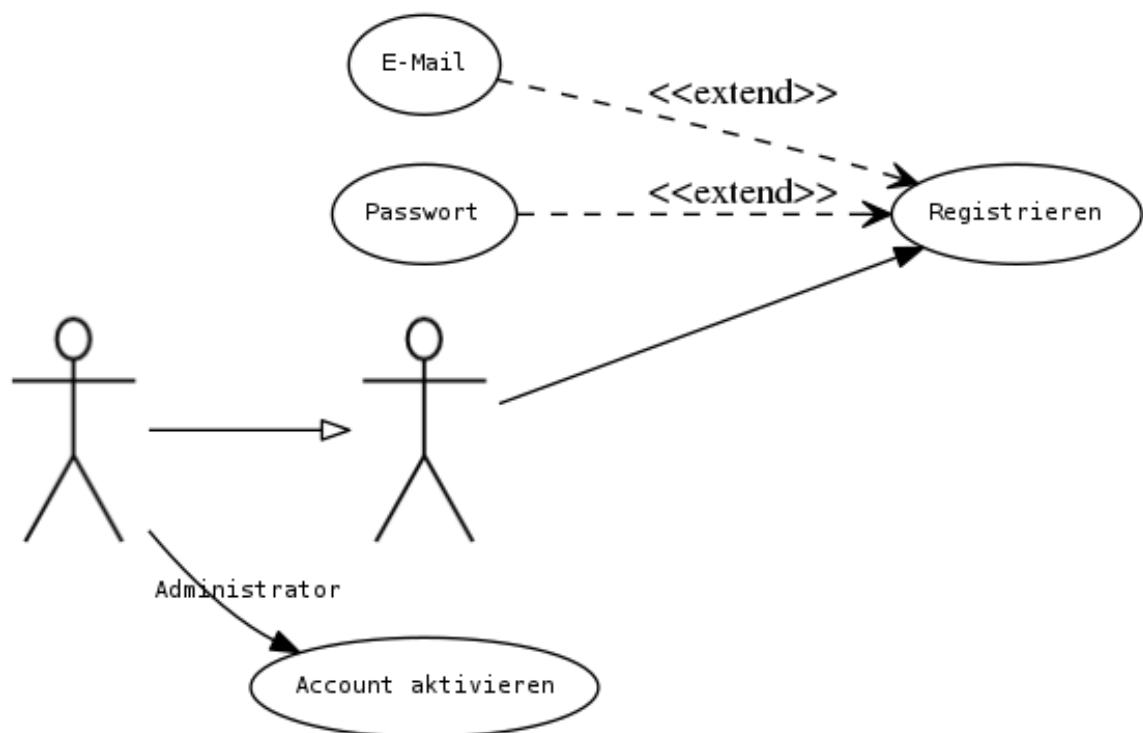


Figure 3: Shop registrieren

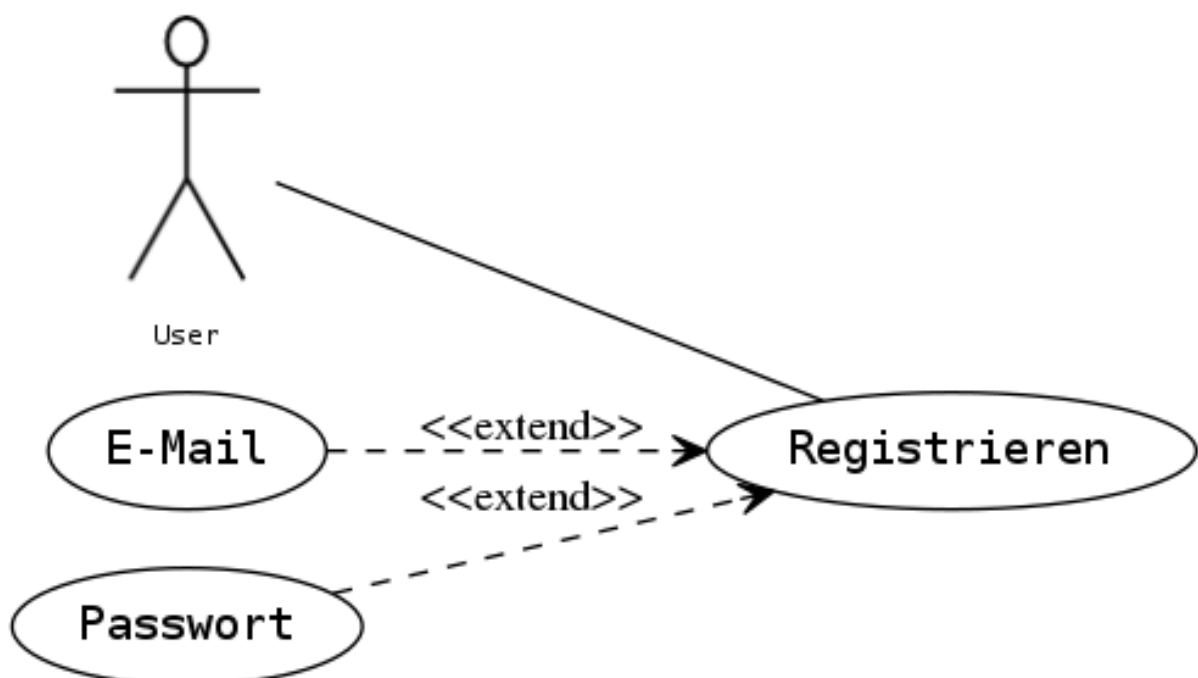


Figure 4: Benutzer registrieren

### **1.3.2 Benutzer registrieren**

Ein Benutzer kann sich auf der Webseite registrieren. Hierfür ist nur eine E-Mail Adresse und ein Passwort notwendig. Optional kann auch die eigene Adresse angegeben werden um Angebote in der Umgebung zu finden.

Nur registrierte Benutzer dürfen Angebote bewerten.

### **1.3.3 Artikel anlegen**

Der Betreiber erzeugt einen neuen Artikel, gibt einen Namen und eine Beschreibung an und lädt ein Bild hoch.

### **1.3.4 Produkt anbieten**

Der Betreiber wählt einen Artikel (oder erstellt einen Neuen), gibt die Anzahl der verfügbaren Einheiten und einen Preis an und veröffentlicht das Angebot.

### **1.3.5 Produkt als verkauft markieren**

Der Betreiber eines Ladens kann ein angebotenes Produkt als verkauft markieren. Dabei wird der Zähler der verfügbaren Produkte decrementiert. Sollte der Zähler 0 sein, wird das Produkt als "nicht mehr verfügbar" markiert.

### **1.3.6 Angebote suchen**

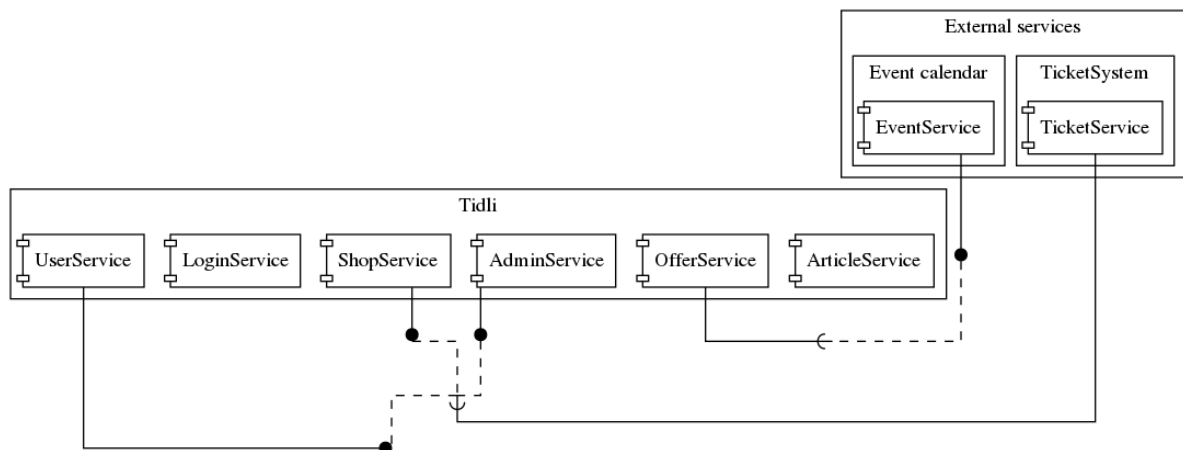
Ein Benutzer kann (ohne einen Account erstellen zu müssen) nach Angeboten in seiner Umgebung suchen (z.B. Filter nach Straße, PLZ, Stadt, ...) oder nach Angeboten in einem bestimmten Shop.

Ein registrierter und eingeloggter Benutzer bekommt automatisiert Vorschläge in der Nähe seiner eigenen Adresse (falls angegeben).

Außerdem kann nach bestimmten Produkten gesucht werden.

### **1.3.7 Angebot bewerten**

Ein registrierter und eingeloggter Benutzer kann ein Angebot bewerten.

Figure 5: *Komponenten Diagramm*

## 1.4 Komponenten Diagramm

### 1.4.1 Bereitstellen

Eventplaner kann Lebensmittel am Ende des Events auf Tidli als Angebot einstellen.

### 1.4.2 Konsumieren

Ticket System für Support und Beschwerden