Оглавление

[Единый язык 1](#_Toc482013064)

[Пользовательские сценарии 2](#_Toc482013065)

[Просмотр списка категорий 2](#_Toc482013066)

[Создание категории 2](#_Toc482013067)

[Редактирование категории 2](#_Toc482013068)

[Пополнение склада 3](#_Toc482013069)

[Списание со склада 4](#_Toc482013070)

# Единый язык

В основе всего лежит куча физических объектов, каждый из которых можно продать. Каждый объект из этой кучи будем называть ЕДИНИЦЕЙ ТОВАРА.

У каждой единицы товара есть характеристики - название, штрихкод, цена закупочная и продажи. Набор таких характеристик, одинаковый для нескольких единиц товара будем называть ТОВАР.  
  
В случае, если у нас есть несколько разных товаров с одинаковым названием – их объединение будем называть ГРУППА ТОВАРОВ.  
  
Пример:  
Имеем 2 товара:  
1) GTA V на XBOX 360, штрихкод: 123456, цена: 500 руб.

2) GTA V на XBOX 360, штрихкод: 654321, цена: 200 руб.  
  
Непосредственно диск со штрихкодом 123456 – это единица товара. GTA V на XBOX 360 – это группа товаров с 2мя товарами, указанными выше.

Несколько товаров могут группироваться в КАТЕГОРИИ. Штрихкод товара должен быть уникальным в рамках категории. Каждый товар принадлежит строго одной категории.

Для хранения информации о единицах товара, которые есть в наличии, будем использовать СКЛАД. Каждый склад привязан к определенной категории. Он предоставляет информацию о том, сколько единиц товара есть в наличии, а также операции ПОПОЛНЕНИЯ склада (увеличение количества единиц товара) и СПИСАНИЯ со склада (уменьшение количества единиц товара).

# Пользовательские сценарии

## Просмотр списка категорий



\*Для каждой категории должна быть доступна следующая информация:

* Название
* Количество товаров в ней

## Создание категории



## Редактирование категории



## Пополнение склада





\* Пользователь должен ввести название товара, его закупочную цену и цену продажи

## Списание со склада

