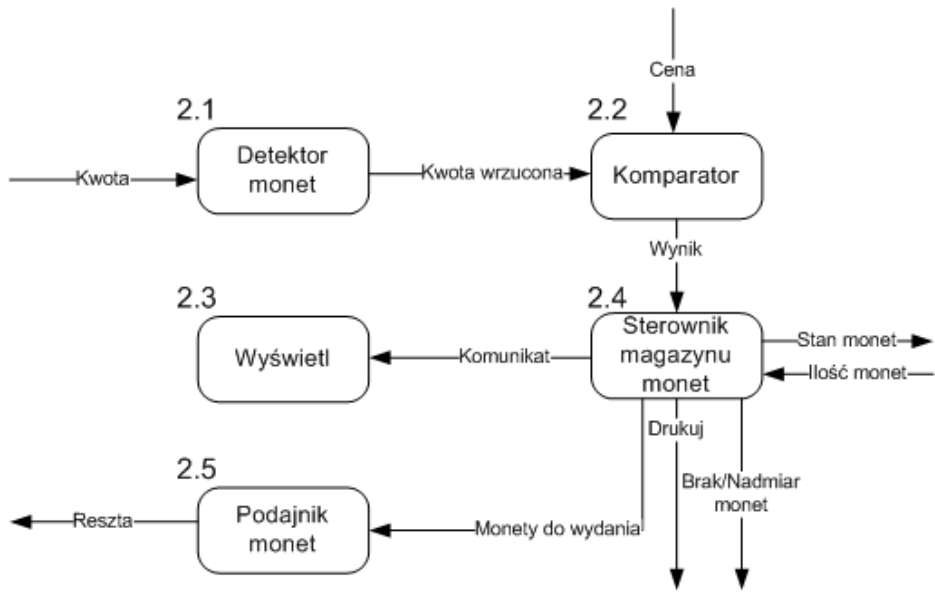
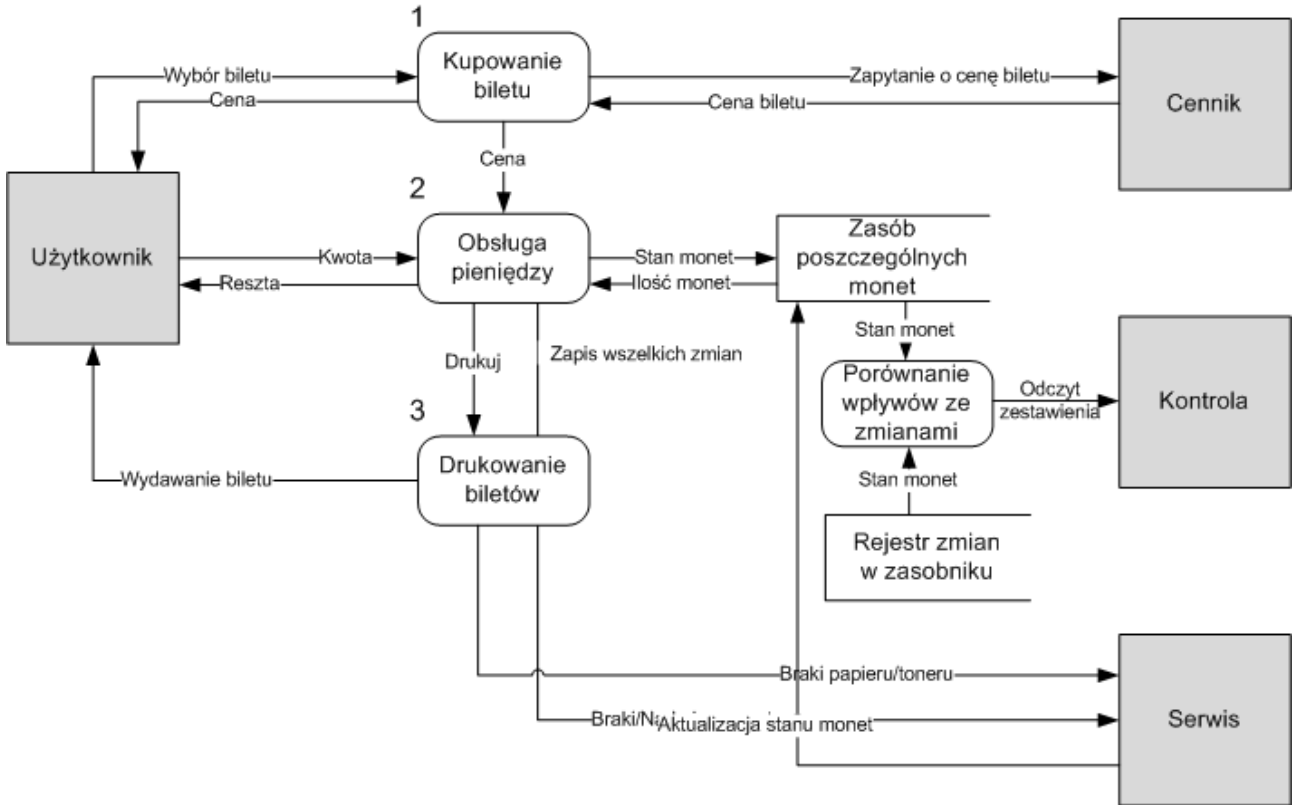


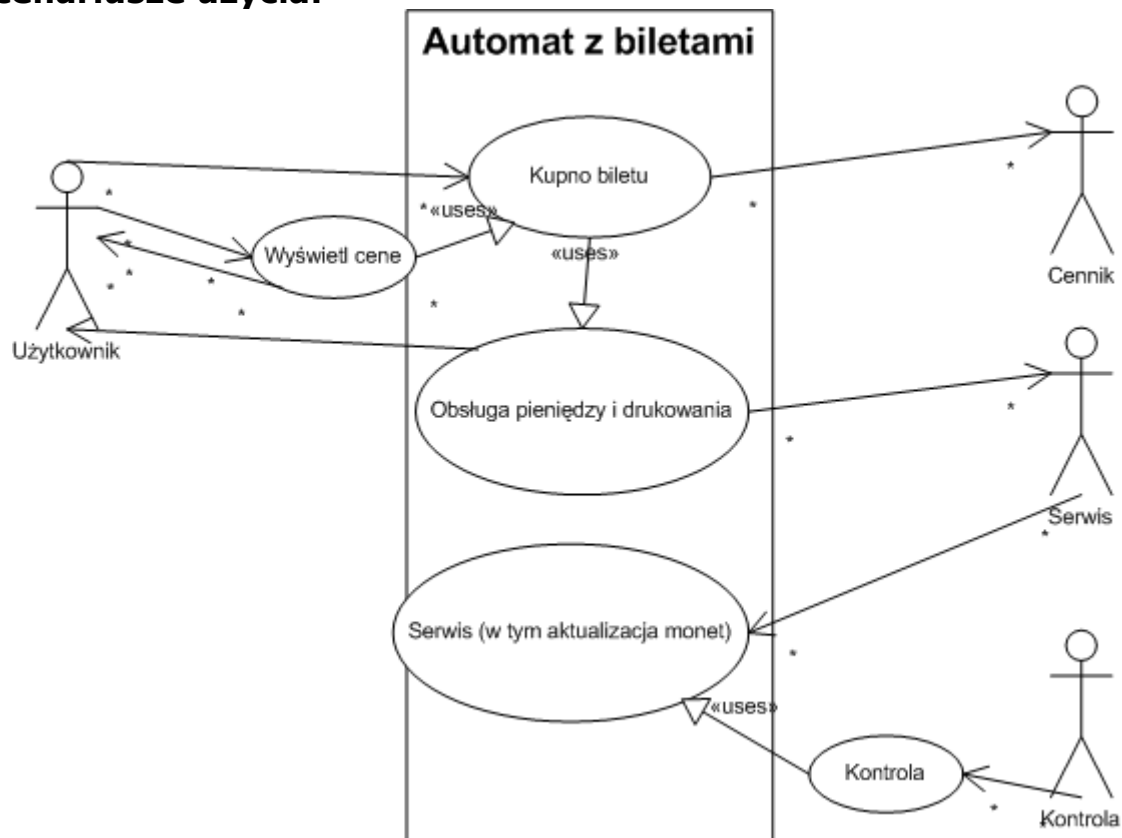
Projekt automatu z biletami

Opracowali:
Tomasz Pałosz i Mateusz Mazur

1. Diagram DFD:



2. Scenariusze użycia:



Kupno biletu:

1. Wybranie przez użytkownika typu biletu (miejski, ulgowy, cały, godzinny).
2. Sprawdzenie jaka jest cena wybranego biletu.
3. Wywołanie przypadku użycia "Obsługa pieniędzy i drukowania".

Wyświetl cene:

1. Wybranie przez użytkownika typu biletu (miejski, ulgowy, cały, godzinny).
2. Zaczepnięcie informacji z cennika o cenie biletu.
3. Wyświetlenie ceny biletu.

Obsługa pieniędzy i drukowania:

1. Sprawdzenie czy użytkownik wrzucił odpowiednią kwotę do automatu.
2. Wydanie reszty lub komunikat o błędzie (niewrzuceniu wystarczającej kwoty lub niemożliwości wydania reszty).
3. Jeśli nie było błędu to wydrukowanie biletu lub błąd (brak papieru lub tonera).
4. Jeśli był błąd (za wyjątkiem niewrzucenia wystarczającej kwoty) to powiadomienie o błędzie serwisu.

Serwis:

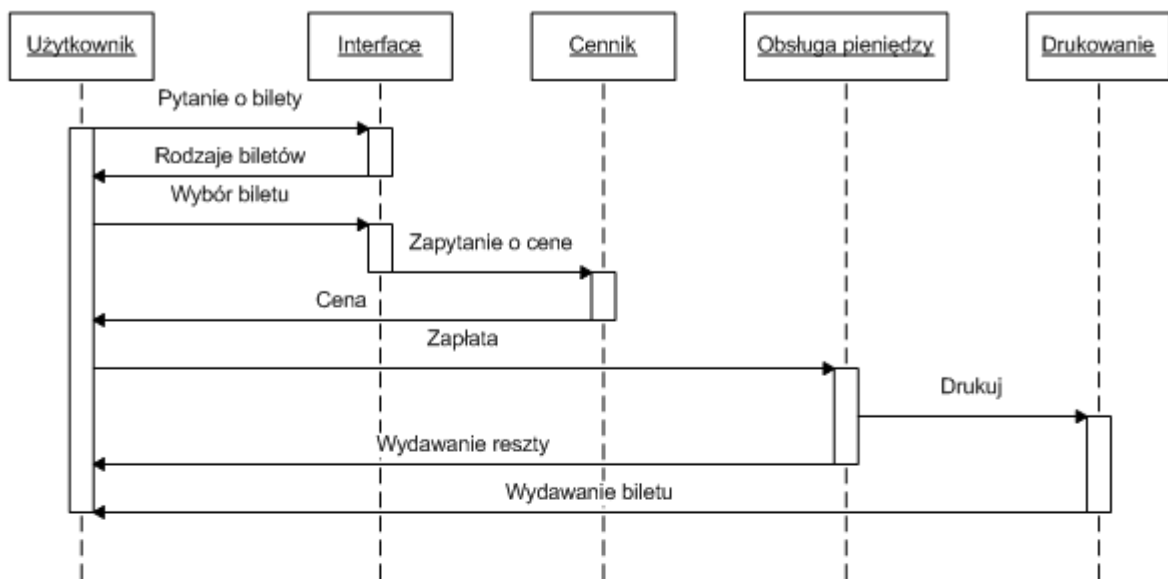
1. Zidentyfikowanie błędu.
2. Naprawienie błędu (dodanie lub odebranie odpowiednich monet, naprawa automatu, dodanie papieru lub tonera).
3. Zaktualizowanie danych o przeprowadzonych poprawkach serwisanta.

Kontrola

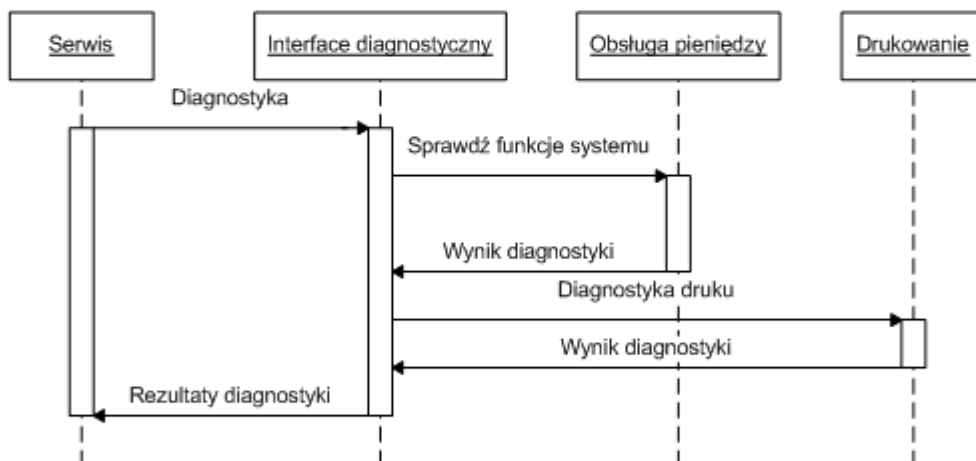
1. Sprawdzenie danych o poprawkach serwisanta.
2. Sprawdzenie zgodności kwoty i poprawności przeprowadzonych operacji.

3. Widok procesowy

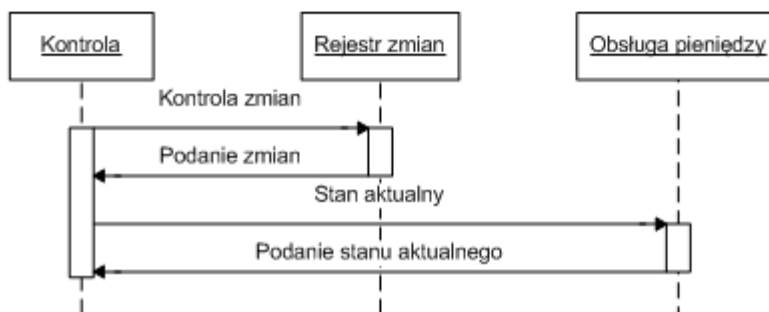
Kupno biletu:



Serwis:



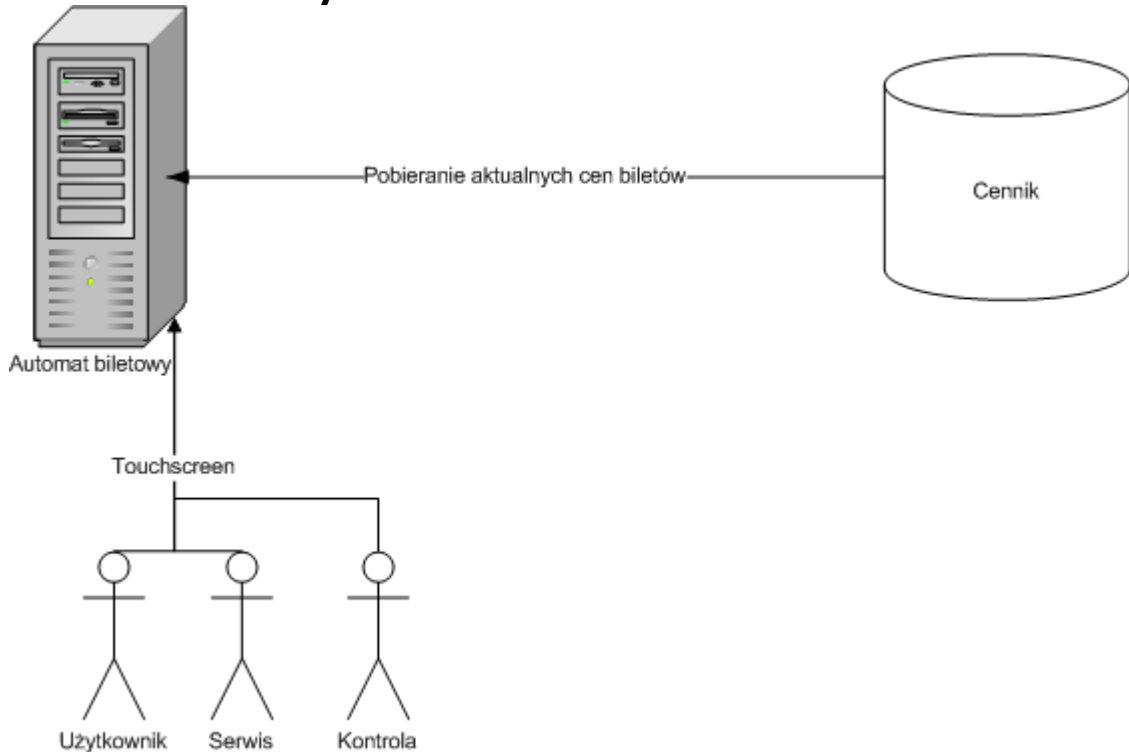
Kontrola:



Procesy:

- obsługi interface'u, służący do komunikacji z użytkownikiem/serwisantem
- obsługi połączenia z bazą cen biletów
- zarządzający funkcjami związanymi z przyjmowaniem pieniędzy, ich wydawaniem
- obsługi drukowania biletów
- rejestrujący wszelkie zmiany wprowadzane w bazach zasobów pieniężnych

4. Widok wdrożeniowy



5. Proponowana architektura

Architektura zdarzeniowa - Event-based, Implicit Invocation

Zdarzenia z zewnątrz:

1. wybranie biletu.
2. wrzucenie monet.
3. serwisowanie.
4. kontrola.
5. wciśnięcie wydania monet.

Wybranie biletu.

- 1). pobranie ceny biletu z zewnętrznego systemu "Cennik".
- 2). wyświetlenie ceny na wyświetlaczu.
- 3). przekazanie, do obsługi pieniędzy, że wybrano bilet. (Wywołanie zdarzenia do obsługi pieniędzy i drukowania).

Wrzucenie monet.

- 1). Sprawdzenie czy wrzucono odpowiednią kwotę.
- 2). Jeśli kwota jest większa o ceny biletu to sprawdzenie czy w automacie są monety do wydania reszty. Ewentualne wydanie reszty.
- 3). W przeciwnym przypadku wydrukowanie biletu jeśli jest papier oraz toner.

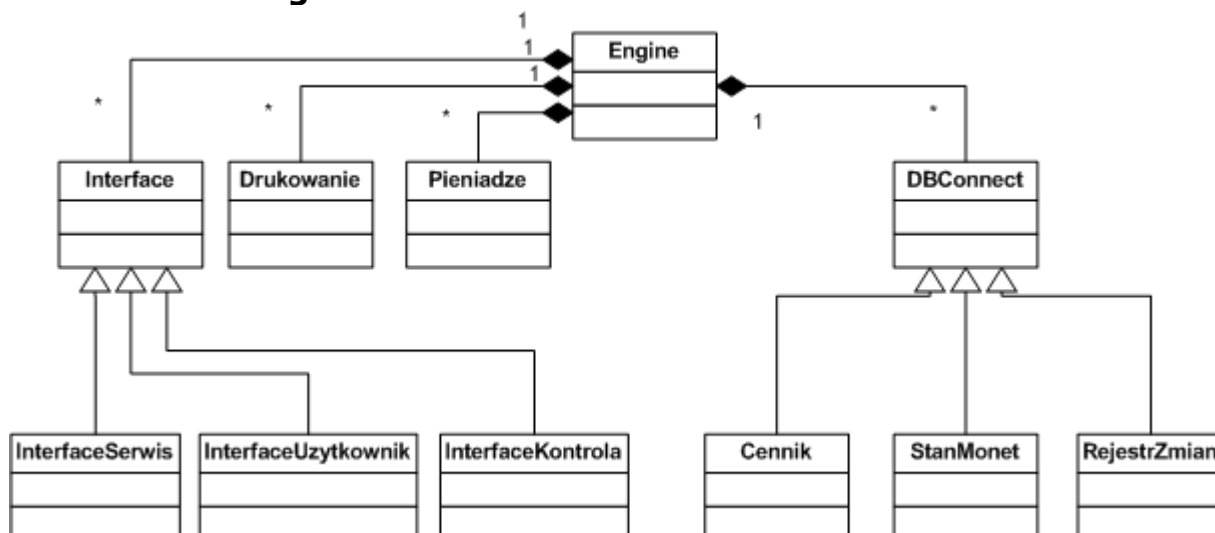
Serwisowanie.

- 1). Zabranie monet z automatu.
- 2). Dołożenie monet, których jest mało.
- 3). Dołożenie tonera oraz papieru.
- 4). Wprowadzenie zmian do rejestru zmian w zasobniku.

Kontrola.

- 1). Sprawdzenie czy aktualny stan automatu zgadza się ze stanem wyliczonym na podstawie rejestru zmian.

5. Struktura logiczna



6. Struktura implementacyjna

