

## **1.Подключиться к компьютеру**

### **1.1 Краткое описание**

Позволяет создать соединение между смартфоном и компьютером при помощи технологии Bluetooth.

### **1.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **1.3 Основной поток событий**

От клиента посылается запрос серверу, если Bluetooth сервера активен, налаживается соединение, иначе клиент информирует пользователя о произошедшей ошибке.

### **1.4 Постусловия**

Установлено соединение Клиент – Сервер.

## **2.Приступить к управлению манипулятором**

### **2.1 Краткое описание**

Позволяет управлять курсором манипулятора «мышь» на мониторе компьютера при помощи экрана смартфона.

### **2.2 Предусловия**

Соединение Клиент - Сервер.

### **2.3 Основной поток событий**

При каждом касании экрана смартфона клиент посылает серверу данные о перемещении пальца пользователя, сервер в свою очередь перемещает курсор по монитору компьютера.

### **2.4 Постусловия**

Полноценная замена компьютерной мыши в качестве смартфона.

## **3.Выбрать «Мой компьютер»**

### **3.1 Краткое описание**

Позволяет мгновенно, без перемещения манипулятора по монитору компьютера, открыть папку «Мой компьютер».

### **3.2 Предусловия**

Соединение Клиент - Сервер.

### **3.3 Основной поток событий**

Пользователь нажимает на кнопку «My Computer», в свою очередь клиент формирует запрос серверу на открытие соответствующей папки. Сервер обрабатывает запрос, после чего открывает указанную папку.

### **3.4 Постусловия**

Папка «Мой компьютер» открыта.

## **4.Открыть плеер**

### **4.1 Краткое описание**

Позволяет открыть подприложение «Player».

### **4.2 Предусловия**

Соединение Клиент - Сервер.

### **4.3 Основной поток событий**

Пользователь нажимает на кнопку «Player», в свою очередь клиент формирует запрос серверу на открытие соответствующего приложения на компьютере. Сервер обрабатывает запрос, после чего открывает указанное приложение.

### **4.4 Постусловия**

Открыто приложение «Player».

## **5.Открыть джойстик**

### **5.1 Краткое описание**

Позволяет открыть подприложение «Joystick».

### **5.2 Предусловия**

Соединение Клиент - Сервер.

### **5.3 Основной поток событий**

Пользователь нажимает на кнопку «Joystick», в свою очередь клиент открывает окно соответствующее данной кнопке, после чего смартфон можно будет использовать в качестве игрового джойстика.

### **5.4 Постусловия**

Открыто приложение «Joystick».

## **6. Воспроизвести || поставить на паузу || перейти к следующей аудиозаписи || перейти к предыдущей аудиозаписи**

### **6.1 Краткое описание**

Позволяет использовать основные возможности базового компьютерного плеера.

### **6.2 Предусловия**

Соединение Клиент - Сервер. Открытое подприложение «Player».

### **6.3 Основной поток событий**

При нажатии пользователем любой из четырех указанных выше кнопок клиент посылает серверу соответствующий запрос. Сервер, после обработки запроса, выполняет одну из четырех операций: воспроизведение, постановка на паузу, переход к следующей аудиозаписи, переход к предыдущей аудиозаписи.

### **6.4 Постусловия**

Возможность удаленного управления музыкой на компьютере.

## **7. Приступить к использованию**

### **7.1 Краткое описание**

Позволяет использовать подприложение «Joystick» в различных играх.

### **7.2 Предусловия**

Соединение Клиент - Сервер. Открыто подприложение «Joystick».

### **7.3 Основной поток событий**

Пользователь нажимает на одну из кнопок джойстика, которые полностью соответствуют игровому. Клиент посылает запрос серверу. Сервер обрабатывает запрос, после чего выполняет действие, указанное для выбранной пользователем кнопки.

### **7.4 Постусловия**

Использование смартфона в качестве игрового джойстика.