

Przypadki użycia

Systemu Programów Walczących

v. 1.2.1

Autorzy:

Michał Kawiak

Jakub Tlalka

Karol Żebrowski

Szymon Majewski

Wprowadzenie

Niniejszy dokument zawiera opis najważniejszych użyć Systemu Programów Walczących. System Programów Walczących jest serwisem internetowym adresowanym dla programistów. Umożliwia on automatyczne prowadzenie rozgrywek 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu bez nadzoru sprawowanego przez człowieka.

Rozgrywki polegają na uruchomieniu (przynajmniej) dwóch programów nadesłanych przez tego samego lub różnych użytkowników Serwisu i rozegranie przez nie gry zgodnie z wyspecyfikowanymi zasadami. Zasady są różne w zależności od gry, zatem program przesłany przez użytkownika jest związany z konkretną grą.

Program musi spełniać wymagania formalne: musi mieścić się w dostępnym limicie czasu oraz pamięci, nie może wykonywać niedozwolonych operacji oraz musi być napisany w jednym z wyspecyfikowanych języków programowania. Programy będą automatycznie oceniane w zależności od wyników rozgrywek z innymi programami (nadesłanymi przez innych, lub tego samego uczestnika). Na tej podstawie zostanie utworzony ranking programów oraz zbiorczy ranking użytkowników.

Podstawowym celem istnienia serwisu jest działalność edukacyjna. Autorzy nie przewidują prowadzenia konkursów, w których uczestnictwo bądź czołowe miejsca byłyby nagradzane, lub też uczestnictwo w których byłoby odpłatne. Serwis, ani jego autorzy nie będą pobierać opłat za korzystanie z niego. Autorzy nie przewidują też możliwości umieszczania reklam na stronie serwisu. Jest to więc działalność typu non-profit. Koszty prowadzenia serwisu autorzy szacują na ok. 100 zł rocznie (koszt wynajęcia serwera oraz wykupienia domeny).

Serwis w założeniu ma się rozwijać dzięki (nadzorowanej przez administratorów) działalności uczestników. Uczestnicy będą mieli możliwość definiowania własnych konkursów, na które będą mogli przysyłać programy oceniające (sędziów). Będzie to również działalność nieodpłatna, mająca na celu edukację użytkowników.

Historia zmian dokumentu

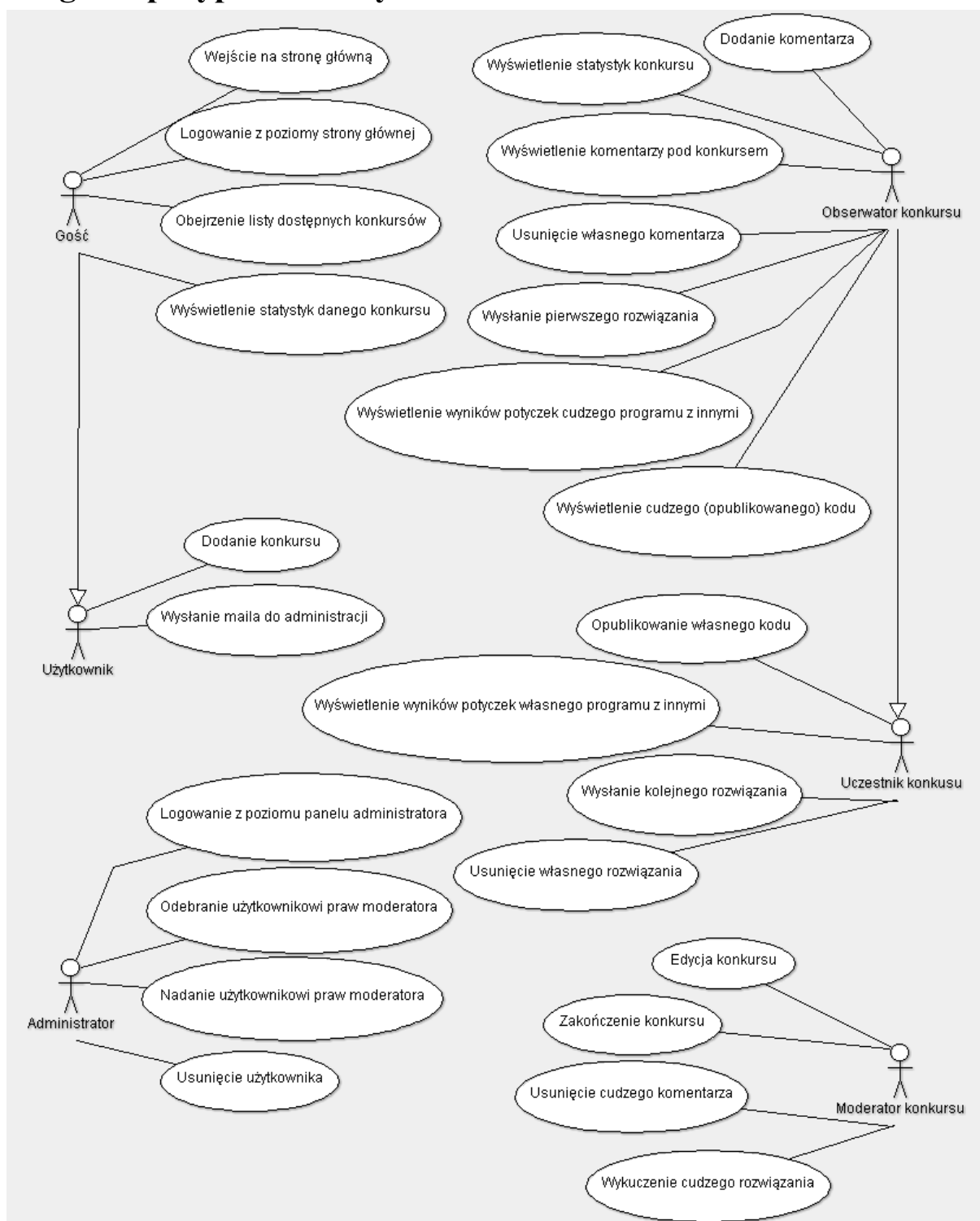
Autor zmian	Data	Opis wprowadzonych zmian
Michał Kawiak	24.10.2011	Szkic dokumentu, v. 1.0
Michał Kawiak	31.10.2011	Dodanie layoutu, diagramu, kolejnych przypadków, v. 1.1
Michał Kawiak	6.11.2011	Uzupełnienie kolejnych przypadków, v. 1.2
Michał Kawiak	12.11.2011	Uwzględnienie uwag zgłoszonych przez Prowadzącego, wprowadzenie drobnych zmian, poprawienie layoutu, wprowadzenie, poprawienie diagramu, v. 1.2.1

Spis treści

Wprowadzenie	2
Diagram przypadków użycia	5
Scenariusze użycia systemu przez użytkownika niezalogowanego (Gościa)	6
Dostęp do strony głównej	6
Rejestracja w systemie	6
Logowanie w systemie – wariant 1: Gość posiada konto	7
Logowanie w systemie – wariant 2: Gość nie posiada konta	8
Przeglądanie listy konkursów	8
Wyświetlenie statystyk konkretnego konkursu	9
Wysyłanie maila z propozycją do administracji	10
Dodanie komentarza pod konkursem	10
Usunięcie własnego komentarza	11
Wysłanie rozwiązania konkursowego (pierwszego)	11
Wysłanie rozwiązania konkursowego (kolejnego)	12
Usunięcie swojego rozwiązania konkursowego	13
Edytowanie swojego rozwiązania konkursowego	14
Zobaczenie wyników potyczek programu	15
Opublikowanie własnego kodu źródłowego	15
Dodanie własnego konkursu	16
Obejrzenie cudzego (opublikowanego) kodu źródłowego	17
Scenariusze użycia systemu przez administratora (Admina)	19
Logowanie z poziomu panelu administracyjnego	19
Usunięcie użytkownika	19
Nadanie użytkownikowi praw moderatora konkursu	19
Odebranie użytkownikowi praw moderatora konkursu	19

<u>Zamknięcie konkursu</u>	19
<u>Usunięcie konkursu</u>	19
<u>Usunięcie cudzego komentarza pod konkursem</u>	19
<u>Scenariusze użycia systemu przez moderatora konkursu (Moderatora)</u>	20
<u>Usunięcie cudzego komentarza pod konkursem</u>	20
<u>Wykluczenie rozwiązania z konkursu</u>	20
<u>Zakończenie konkursu</u>	20
<u>Edycja konkursu</u>	20

Diagram przypadków użycia



Scenariusze użycia systemu przez użytkownika niezalogowanego (Gościa)

Dostęp do strony głównej

Założenia:

1. Brak

Scenariusz postępowania:

1. Gość wpisuje w pasku adresu adres strony

Efekt:

1. W oknie przeglądarki wyświetla się strona główna

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Rejestracja w systemie

Założenia:

1. Gość znajduje się na stronie głównej serwisu
2. Gość posiada aktywne konto mailowe

Scenariusz postępowania:

1. Gość klika na link „zarejestruj” przekierowujący do strony z rejestracją
2. Gość wpisuje swoje dane do formularza. Dane zawierają m.in. pożądaną nazwę użytkownika, hasło, pole do weryfikacji hasła, adres mailowy.
3. Gość wchodzi na swoją skrzynkę mailową i otwiera list wysłany przez serwis
4. Klika w link aktywacyjny

Efekt:

1. System wysyła do użytkownika wiadomość na podany adres mailowy
2. System zakłada użytkownikowi nowe konto w serwisie
3. Po kliknięciu w link aktywacyjny system umożliwia zalogowanie na to konto

Scenariusze alternatywne:

1. Gość wybrał nazwę użytkownika, która jest już zajęta
 - a. System wyświetla komunikat, że żądana nazwa użytkownika jest niedostępna
2. Gość wpisał niejednakowe ciągi znaków w polu „hasło” i „potwierdzenie hasła”
 - a. System wyświetla komunikat o niezgodności danych
3. Gość wpisał niepoprawny adres mailowy
 - a. System próbuje wysłać maila na podany adres
 - b. W przypadku braku aktywacji konta w ciągu 24 godzin konto zostanie automatycznie skasowane
4. Gość nie kliknął w link aktywacyjny przysłany w mailu
 - a. Po upływie 24 godzin konto zostanie automatycznie skasowane

Logowanie w systemie – wariant 1: Gość posiada konto**Założenia:**

1. Gość znajduje się na stronie głównej serwisu
2. Gość posiada konto w serwisie

Scenariusz postępowania:

1. Gość klika w link „zaloguj” przekierowujący na stronę logowania
2. Gość w formularzu wpisuje swoją nazwę użytkownika i hasło

Efekt:

1. System przekierowuje użytkownika na jego stronę startową

Scenariusze alternatywne:

1. Podana przez Gościa nazwa użytkownika jest nieprawidłowa
 - a. System wyświetla komunikat, że podana nazwa użytkownika lub hasło jest nieprawidłowe
2. Podane przez Gościa hasło jest nieprawidłowe
 - a. System wyświetla komunikat, że podana nazwa użytkownika lub hasło jest nieprawidłowe
3. Konto nie zostało aktywowane
 - a. System wyświetla komunikat, że konto nie zostało jeszcze aktywowane. Użytkownik pozostaje niezalogowany

Logowanie w systemie – wariant 2: Gość nie posiada konta**Założenia:**

1. Gość znajduje się na stronie głównej serwisu
2. Gość nie posiada konta w serwisie

Scenariusz postępowania:

1. Gość klika w link „zaloguj” przekierowujący na stronę logowania
2. Gość w formularzu wpisuje nazwę użytkownika i hasło

Efekt:

1. System wyświetla komunikat, że podana nazwa użytkownika lub hasło są nieprawidłowe

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Przeglądanie listy konkursów**Założenia:**

1. Gość znajduje się na stronie głównej serwisu

Scenariusz postępowania:

1. Gość klika w link „wyświetl dostępne konkursy”

Efekt:

1. System wyświetla listę dostępnych konkursów. Lista ta składa się z linków, których kliknięcie powoduje przekierowanie na stronę główną konkursu. Kliknięcie w link nie powoduje przekierowania na nową podstronę, tylko powoduje pokazanie się wcześniej ukrytej listy.

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Wyświetlenie statystyk konkretnego konkursu**Założenia:**

1. Gość znajduje się na stronie głównej serwisu

Scenariusz postępowania:

1. Gość klika w link „wyświetl dostępne konkursy”
2. Gość klika w link przekierowujący na stronę pożądanego konkursu znajdujący się na liście dostępnych konkursów

Efekt:

1. System wyświetla listę dostępnych konkursów. Lista ta składa się z linków, których kliknięcie powoduje przekierowanie na stronę główną konkursu. Kliknięcie w link nie powoduje przekierowania na nową podstronę, tylko powoduje pokazanie się wcześniej ukrytej listy.
2. Następnie System przekierowuje Gościa na stronę główną konkursu.
3. System ponownie ukrywa listę dostępnych konkursów

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Uwagi:

1. Statystyki mogą być zorganizowane w podstrony np. ze względu na aktualny ranking lub wyniki danego gracza. Wtedy oruszanie się między tymi podstronami będzie możliwe za pomocą linków dostępnych na stronie głównej konkursu, jak również na jej podstronach.

Scenariusze użycia systemu przez użytkownika zalogowanego (Użytkownika)

Użytkownik zalogowany jest użytkownikiem systemu, który pomyślnie przeszedł proces rejestracji w systemie, aktywacji konta oraz logowania. W związku z tym nie mają sensu scenariusze związane z powyższymi aktywnościami. Pozostałe przypadki ujęte w poprzednim rozdziale mają również zastosowanie w przypadku użytkownika zalogowanego.

Wysyłanie maila z propozycją do administracji

Założenia:

1. Użytkownik znajduje się na dowolnej podstronie serwisu

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link z mailem do administracji
2. Użytkownik wpisuje temat wiadomości oraz jej treść
3. Użytkownik klika w przycisk „wyślij”

Efekt:

1. System otwiera nowe okno z formularzem do wysyłania maili
2. Po kliknięciu przycisku „wyślij” system wysyła maila do administracji i zamyka okno z formularzem

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik kliknął w przycisk „anuluj” zamiast „wyślij” lub zamknął okno z formularzem za pomocą przycisku „X”
 - a. System nie wysyła maila do administracji i zamyka okno z formularzem
2. Użytkownik próbuje wysłać wiadomość bez tematu lub treści
 - a. System wyświetla komunikat, że zarówno temat jak i treść wiadomości są wymagane i nie wysyła maila. Nie zamyka również okna formularza.

Dodanie komentarza pod konkursem

Założenia:

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w przycisk „Dodaj komentarz”
2. Użytkownik wpisuje w polu tekstowym treść komentarza
3. Użytkownik klika w przycisk „Zatwierdź”

Efekt:

1. Komentarz będzie widoczny na stronie głównej konkursu. Komentarze będą wyświetlane w kolejności odwrotnie chronologicznej. Jeśli pod danym konkursem będzie wiele komentarzy zostaną one podzielone na stronę, po 10 komentarzy na stronę.

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik zamiast przycisku „Zatwierdź” klika w przycisk „Anuluj”

- a. System nie dodaje komentarza

Usunięcie własnego komentarza

Założenia:

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu, pod którym chce usunąć komentarz

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Usuń ten komentarz” znajdujący się przy jego komentarzu, który chce usunąć

Efekt:

1. Komentarz zostaje usunięty

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Wysłanie rozwiązania konkursowego (pierwszego)

Założenia:

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w przycisk „Wyślij rozwiązanie konkursowe”
2. Użytkownik wybiera z rozwijalnej listy język, w którym zostało napisane rozwiązanie.
3. Użytkownik wybiera plik, który chce przesłać. Plik musi być plikiem tekstowym, zawierać kompilowalne źródło programu napisane w jednym z obsługiwanych języków (do dospecyfikowania później). Plik musi mieć rozszerzenie znajdujące się wśród wymienionych: .c .C .cc .cpp (lub inne, do dospecyfikowania później)
4. Użytkownik klika w przycisk „Zatwierdź”

Efekt:

1. System kompiluje przesłany plik odpowiednim kompilatorem
2. Użytkownik zmienia stan z Obserwatora konkursu na Uczestnika konkursu
3. System po skompilowaniu umieszcza skompilowany program w katalogu, w którym znajdują się inne programy przesłane na ten konkurs
4. System uruchamia rozgrywkę z rozwiązaniami przesłanymi wcześniej
5. Po zakończeniu rozgrywek System uaktualnia ranking oraz statystyki konkursu

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik próbuje przesłać plik mający rozszerzenie inne niż wyspecyfikowane
 - a. System wyświetla komunikat, że rozszerzenie pliku jest nieprawidłowe. Rozwiązanie nie zostaje przesłane
2. Użytkownik przesłał rozwiązanie, które się nie kompiluje
 - a. System wysyła do użytkownika wiadomość mailową zawierającą informacje zwrócone przez kompilator. Ponadto System te same informacje zapisuje w statystykach programu. System nie uruchamia rozgrywek ani nie uaktualnia ranking. Przesłany program nie bierze udziału w rozgrywkach.

3. Użytkownik kliknął przycisk „Anuluj” zamiast „Zatwierdź”
 - a. System ignoruje rozwiązanie. Nie zostaje ono przesłane, nie będzie kompilowane, nie będzie brało udziału w rozgrywkach.

Wysłanie rozwiązania konkursowego (kolejnego)

Scenariusz postępowania jest taki sam jak w przypadku wysłania pierwszego rozwiązania. W przypadku wysłania maksymalnej liczby dopuszczalnych rozwiązań niemożliwe staje się kliknięcie przycisku „wyslij rozwiązanie konkursowe”

Usunięcie swojego rozwiązania konkursowego

Założenia:

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu
2. Użytkownik jest zalogowany
3. Użytkownik wysłał przynajmniej jedno rozwiązanie na dany konkurs

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Zarządzaj moimi rozwiązaniami”
2. Użytkownik klika w przycisk „Usuń” znajdujący się obok rozwiązania, które chce wykluczyć
3. Użytkownik potwierdza swoją decyzję klikając w przycisk „OK” w oknie z pytaniem kontrolnym „Czy na pewno chcesz usunąć to rozwiązanie?”

Efekt:

1. W oknie przeglądarki wyświetla się strona profilowa konkursu danego użytkownika, na której jest widoczna m.in. lista wysłanych przez niego rozwiązań
2. System wyświetla komunikat kontrolny „Czy na pewno chcesz usunąć to rozwiązanie?”
3. System usuwa rozwiązanie z konkursu
4. System anuluje wszystkie wyniki rozgrywek usuniętego programu
5. System uaktualnia ranking konkursu
6. Jeśli usunięte rozwiązanie było jedynym rozwiązaniem przesłanym przez użytkownika na dany konkurs, System zmienia jest stan z Uczestnika na Obserwatora

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik jest Obserwatorem konkursu (nie wysłał do tej pory żadnego rozwiązania)
 - a. Przycisk „Usuń” nie istnieje – nie można go kliknąć
2. Użytkownik kliknął w przycisk „Anuluj” lub zamknął okno z komunikatem za pomocą przycisku „X”
 - a. System nie usuwa rozwiązania z konkursu, ani nie podejmuje żadnej akcji z tym związanej

Edytowanie swojego rozwiązania konkursowego

Założenia:

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu
2. Użytkownik jest zalogowany
3. Użytkownik wysłał przynajmniej jedno rozwiązanie na dany konkurs

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Zarządzaj moimi rozwiązaniami”
2. Użytkownik klika przycisk „Edytuj” znajdujący się obok rozwiązania, które chce edytować
3. Użytkownik klika w przycisk „OK” w oknie z komunikatem „Czy na pewno chcesz edytować to rozwiązanie?”
4. Użytkownik wybiera plik z nowym, poprawionym rozwiązaniem, po czym klika w przycisk „Prześlij rozwiązanie”

Efekt:

1. W oknie przeglądarki Użytkownika pojawia się strona profilowa konkursu, która zawiera m.in. listę wszystkich wysłanych przez niego rozwiązań na ten konkurs
2. System wyświetla komunikat kontrolny „Czy na pewno chcesz edytować to rozwiązanie?”
3. System wyświetla formularz do przesłania nowego pliku z kodem źródłowym poprawionego rozwiązania (patrz: Wysłanie rozwiązania konkursowego)
4. System usuwa poprzednie rozwiązanie z konkursu
5. System anuluje wyniki rozgrywek poprzedniego programu z innymi
6. System kompiluje przesłany plik odpowiednim kompilatorem
7. System po skompilowaniu umieszcza skompilowany program w katalogu, w którym znajdują się inne programy przesłane na ten konkurs
8. System uruchamia rozgrywkę z rozwiązaniami przesłanymi wcześniej
9. Po zakończeniu rozgrywek System uaktualnia ranking oraz statystyki konkursu

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik jest Obserwatorem konkursu (nie wysłał do tej pory żadnego rozwiązania)
 - a. Przycisk „Usuń” nie istnieje – nie można go kliknąć
2. Użytkownik kliknął w przycisk „Anuluj” lub zamknął okno z komunikatem za pomocą przycisku „X”
 - a. System nie usuwa rozwiązania z konkursu, ani nie podejmuje żadnych akcji z tym związanych
3. Użytkownik kliknął w przycisk „Anuluj” lub zamknął okno w formularzem do wysyłania plików za pomocą przycisku „X”
 - a. System nie usuwa poprzedniego rozwiązania z konkursu oraz ignoruje informacje wprowadzone w formularzu przez Użytkownika
4. Inne - (patrz: Wysłanie rozwiązania konkursowego)

Zobaczenie wyników potyczek programu**Założenia:**

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej programu

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Zobacz wyniki”
2. Użytkownik klika w konkretny program, którego wyniki chce zobaczyć

Efekt:

1. System wyświetla aktualny ranking konkursu. Nazwy programów wygłają następująco: <login użytkownika> „-„ <numer przesłanego rozwiązania>. Nazwy programów są linkami przekierowującymi na stronę informacyjną o danym programie. Na stronie znajdują się m.in. wyniki danego programu z pozostałymi, kod źródłowy (jeśli został opublikowany) i inne informacje n.t. programu.

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Opublikowanie własnego kodu źródłowego**Założenia:**

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu
2. Użytkownik jest zalogowany
3. Użytkownik wysłał przynajmniej jedno rozwiązanie na konkurs

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Zarządzaj moimi rozwiązaniami”
2. Użytkownik klika w przycisk „Opublikuj kod” znajdujący się obok rozwiązania, którego kod chce opublikować.

Efekt:

1. Kod staje się widoczny dla wszystkich użytkowników Systemu. Kod jest dostępny na stronie informacyjnej programu (dostępna np. poprzez ranking).

Scenariusze alternatywne:

1. Brak

Dodanie własnego konkursu**Założenia:**

1. Użytkownik jest zalogowany
2. Użytkownik znajduje się na stronie głównej serwisu

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Dodaj nowy konkurs”
2. Użytkownik wypełnia formularz wyświetlony przez System, po czym klika przycisk „Zatwierdź”
3. Użytkownik uważnie weryfikuje podsumowanie wyświetlone przez System, po czym klika w przycisk „Dodaj konkurs”

Efekt:

1. System wyświetla formularz służący do dodawania nowych konkursów. Formularz zawiera m.in. takie pola jak nazwa konkursu, opis zasad, dokładna specyfikacja, pole do przesłania pliku z sędzią (plik źródłowy) oraz z przykładowym rozwiązaniem.
2. System, po kliknięciu przez Użytkownika przycisku „Zatwierdź” wyświetla podsumowanie konkursu

3. System kompiluje przesłane pliki odpowiednimi kompilatorami
4. System tworzy nowy konkurs
5. System zmienia status Użytkownika z Obserwatora konkursu na Moderатора konkursu

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik nie jest zalogowany
 - a. System nie udostępnia w takim przypadku opcji kliknięcia w link „Dodaj nowy konkurs”
2. Użytkownik klika w przycisk „Anuluj” zamiast „Zatwierdź”
 - a. System nie dodaje nowego konkursu ani nie podejmuje żadnych akcji z tym związanych
3. Użytkownik klika w przycisk „Anuluj” zamiast „Dodaj konkurs” (na etapie weryfikacji)
 - a. System nie dodaje nowego konkursu ani nie podejmuje żadnych akcji z tym związanych
4. Użytkownik klika w przycisk „Popraw” zamiast „Dodaj konkurs” (na etapie weryfikacji)
 - a. System przenosi użytkownika z powrotem do formularza tworzenia konkursu. Formularz powinien być już częściowo wypełniony (powinien być w stanie sprzed kliknięcia przycisku „Zatwierdź”)
5. Którykolwiek z plików przesłanych przez Użytkownika nie kompiluje się lub korzysta z niedozwolonych operacji
 - a. System wyświetla komunikat, że nie udało się dodać konkursu oraz wyświetla informacje o powodzie niepowodzenia. Ponadto, jeśli powodem był błąd kompilacji, program wysłał Użytkownikowi maila z informacjami zwróconymi przez kompilator. Jeśli zaś powodem była próba wykonania niedozwolonej operacji – System zarówno wysłał maila do Użytkownika z informacją jakie operacje są dozwolone, a jakie niedozwolone oraz wyświetla odpowiedni fragment z Regulaminu o tym traktujący

Obejrzenie cudzego (opublikowanego) kodu źródłowego**Założenia:**

1. Użytkownik znajduje się na stronie głównej konkursu
2. Kod źródłowy, który interesuje Użytkownika został uprzednio opublikowany przez jego autora

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik klika w link „Zobacz statystyki konkursu”
2. Użytkownik klika w nazwę programu, którego kod chce zobaczyć
3. Użytkownik klika w przycisk „Obejrzyj kod źródłowy”

Efekt:

1. System wyświetla stronę z informacjami nt. Konkursu. Na tej stronie znajduje się m.in. aktualny ranking konkursu.
2. Po kliknięciu w nazwę programu, System przekierowuje użytkownika na stronę informacyjną programu. Na tej stronie znajduje się m.in. przycisk „Obejrzyj kod źródłowy”, który jest *klikalny*, jeśli autor udostępnił kod rozwiązania, zaś *nieklikalny* w przeciwnym przypadku
3. System wyświetla kod programu

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik w jakiś sposób (np. poprzez lokalnie zmodyfikowaną kopię strony) kliknął w przycisk „Obejrzyj kod programu”, pomimo, że autor nie wyraził na to zgody

- a. System wyświetla komunikat o naruszeniu praw autorskich, oraz nie wyświetla kodu programu. Zdarzenie to zostaje odnotowane w logach. Ponadto System wysyła maila do Użytkownika, który próbował obejrzeć niedostępny kod z ostrzeżeniem.

Scenariusze użycia systemu przez administratora (Admina)

Logowanie z poziomu panelu administracyjnego

Założenia:

1. Użytkownik ma dostęp do panelu administracyjnego oraz uprawnienia administratora

Scenariusz postępowania:

1. Użytkownik wpisuje w pasku adresu adres strony logowania do panelu administratora
2. Użytkownik wpisuje login i hasło, po czym zatwierdza przyciskiem „Zaloguj”

Efekt:

1. W oknie przeglądarki wyświetla się panel administracyjny Serwisu

Scenariusze alternatywne:

1. Użytkownik, który się próbuje zalogować do panelu administracyjnego nie ma uprawnień administratora
 - a. System nie autoryzuje użytkownika i nie przenosi go na stronę panelu administracyjnego
 - b. System przenosi użytkownika na stronę główną Serwisu

Usunięcie użytkownika

Założenia:

1. Użytkownik jest zalogowany jako Admin
2. Użytkownik znajduje się na stronie panelu administracyjnego

Scenariusz postępowania:

1. Admin klika w link „Użytkownicy”
2. Na wyświetlonej liście Użytkowników Admin klika w nazwę użytkownika, którego chce usunąć
3. Na wyświetlonej stronie profilowej Admin klika w przycisk „Usuń”
4. Admin zatwierdza swój wybór poprzez kliknięcie przycisku „OK” w oknie komunikatu „Czy na pewno chcesz usunąć tego użytkownika?”

Efekt:

1. Użytkownik zostaje usunięty z serwisu.
2. Użytkownik nie może się zalogować na swoje konto ani wykonywać żadnych czynności, do których wymagane jest zalogowanie
3. Serwis nie usuwa programów nadesłanych do tej pory przez użytkownika, ani nie usuwa ich z rankingów

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknie w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie usuwa użytkownika.

Nadanie użytkownikowi praw moderatora konkursu

Założenia:

1. Użytkownik jest zalogowany na stronę panelu administracyjnego

Scenariusz postępowania:

1. Admin klika w link „Konkursy”
2. Następnie klika w nazwę konkursu znajdującą się na wyświetlonej liście
3. Admin klika w przycisk „Moderatorzy”, a następnie w przycisk „Dodaj”
4. Admin wybiera Użytkownika z listy, któremu chce nadać uprawnienia administratora
5. Admin potwierdza swój wybór klikając na przycisk „OK” w oknie komunikatu „Czy na pewno chcesz dodać moderatora do konkursu?”

Efekt:

1. Użytkownik staje się Moderatorem konkursu
2. System wysyła wiadomość do Użytkownika, który właśnie stał się Moderatorem informujący go o tym zdarzeniu

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknął w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie nadaje praw Użytkownikowi, ani nie wysyła do niego wiadomości

Odebranie użytkownikowi praw moderatora konkursu**Wariant 1****Założenia:**

1. Użytkownik wykonujący akcję jest Administratorem
2. Użytkownik, któremu Admin chce odebrać prawa Moderatora jest Moderatorem

Scenariusz postępowania:

1. Administrator klika w link „Konkursy”
2. Następnie wybiera konkurs, którego Moderatorów chce zmodyfikować
3. Admin klika w link „Moderatorzy”
4. Admin klika w przycisk „Usuń” znajdujący się obok loginu Moderatora, któremu Admin chce odebrać prawa
5. Admin klika w przycisk „OK” w oknie komunikatu kontrolnego „Czy na pewno chcesz odebrać temu użytkownikowi prawa Moderatora?”

Efekt:

1. Użytkownik przestaje być moderatorem konkursu
2. System wysyła maila do Użytkownika informującego go o tym zdarzeniu

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknął w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie nadaje praw Użytkownikowi, ani nie wysyła do niego wiadomości

Wariant 2**Założenia:**

1. Użytkownik wykonujący akcję jest Administratorem
2. Użytkownik, któremu Admin chce odebrać prawa Moderatora jest Moderatorem

Scenariusz postępowania:

1. Admin klika w link „Użytkownicy”
2. Admin wybiera z listy Użytkownika, którego prawa chce zmodyfikować
3. Admin klika w link „Moderowane konkursy” znajdujący się na stronie profilowej Użytkownika
4. Admin klika w przycisk „Usuń” znajdujący się przy nazwie konkursu, do którego prawa Moderatora Admin chce odebrać

Efekt:

1. Użytkownik przestaje być moderatorem konkursu
2. System wysyła maila do Użytkownika informującego go o tym zdarzeniu

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknął w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie nadaje praw Użytkownikowi, ani nie wysyła do niego wiadomości

Zamknięcie konkursu**Założenia:**

1. Użytkownik wykonujący akcję jest Administratorem

Scenariusz postępowania:

1. Administrator klika w link „Konkursy”
2. Następnie wybiera konkurs, który chce zamknąć
3. Admin klika w przycisk „Zamknij ten konkurs”
4. Admin potwierdza swój wybór klikając w przycisk „OK” w oknie komunikatu „Czy na pewno chcesz zamknąć ten konkurs?”

Efekt:

1. System zamyka konkurs. Nie można od tej pory wysyłać na ten konkurs rozwiązań. Można natomiast przeglądać statystyki tego konkursu.

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknął w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie zamyka konkursu

Usunięcie konkursu**Założenia:**

1. Użytkownik wykonujący akcję jest Administratorem

Scenariusz postępowania:

1. Administrator klika w link „Konkursy”
2. Następnie wybiera konkurs, który chce zamknąć
3. Admin klika w przycisk „Usuń”

4. Admin potwierdza swój wybór klikając w przycisk „OK” w oknie komunikatu „Czy na pewno chcesz usunąć ten konkurs?”

Efekt:

1. System usuwa konkurs oraz wszystkie informacje z nim związane (m.in. statystyki). Nie można od tej pory wysyłać na ten konkurs rozwiązań, ani przeglądać statystyk.

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknął w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie usuwa konkursu, ani innych informacji z nim związanych

Usunięcie cudzego komentarza pod konkursem**Założenia:**

1. Admin znajduje się na stronie głównej konkursu

Scenariusz postępowania:

1. Admin przewija stronę główną konkursu do osiągnięcia komentarza, który chce usunąć
2. Admin klika w przycisk „Usuń” znajdujący się obok komentarza, który chce usunąć
3. Admin potwierdza swój wybór klikając w przycisk „OK” w oknie komunikatu „Czy na pewno chcesz usunąć ten komentarz?”

Efekt:

1. Komentarz zostaje usunięty
2. System wysyła do Użytkownika maila z informacją o zdarzeniu

Scenariusze alternatywne:

1. Admin kliknął w przycisk „Anuluj” bądź też zamknie komunikatu okno przyciskiem „X”
 - a. System nie usuwa komentarza, ani nie wysyła maila do Użytkownika

Scenariusze użycia systemu przez moderatora konkursu (Moderatora)

Usunięcie cudzego komentarza pod konkursem

Wykluczenie rozwiązania z konkursu

Zakończenie konkursu

Edycja konkursu