**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**Чорноморський національний університет   
імені Петра Могили**

**Факультет комп’ютерних наук**

**Кафедра інженерії програмного забезпечення**

**ЗВІТ**

**З ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ №3**

з дисципліни «Основи програмної інженерії»

на тему: **«UML. Сценарії використання**

121 – ЛР.ПЗ.03 – 108.1910515

Виконала: студент 1 курсу, групи 108

спеціальності   
121 «Інженерія програмного забезпечення»

А.Д.Крицька

27.10.19

Перевірив: к.т.н., ст. викл. кафедри ІПЗ

Г. В. Горбань

Миколаїв – 2019

|  |  |
| --- | --- |
| **Usecase section** | **Comment** |
| Use Case Name | Реєстрація користувача |
| Scope | Steam |
| Primary Actor | Користувач |
| Stakeholders and interests | Користувач: зацікавлений у eуспішній реестрації на сайті |
| Preconditions | Користувач зареестувався Steam |
| Main Success Scenario | 1. Користувач натискає кнопку зареєструватись 2. Користувач вводить номер телефону або електронну пошту 3. Користувач вводить пароль 4. Користувач вводить ім’я та фамілію 5. Користувач отримує на пошту або на телефон правильний код підтвердження та вводить його. 6. Користувач вводить код з картинки для підтвердження того, що він не робот. 7. Користувач зареєстрований і може користуватися програмним забезпеченням |
| Extensions | 1. Якщо при написані номера чи електронної пошти було введено помилкові чи неіснуючі дані, виникає помилка. 2. Якщо код с картинки був ведений неправильно, виникає помилка. |
| Special Requirements | наявність з’єднання з мережею Інтернет |
| Frequency of Occurrence | 100% |

|  |  |
| --- | --- |
| **Usecase section** | **Comment** |
| Use Case Name | придбання ігор |
| Scope | Steam |
| Primary Actor | Користувач |
| Stakeholders and interests | Користувач (покупець) зацікавлений у продбанні гри з офіційного додатку . |
| Preconditions | Користувач виконав вхід до системи (авторизувався) |
| Success guarantee |  |
| Main Success Scenario | 1. Користувач авторизувався 2. Користувач знайшов необхідний йому пропукт 3. Користувач здійснив оплату(про необхідності) 4. Користувач успішно скачав гру на свій пристрій |
| Extensions | 1. Продукту, який шукае користувач, немає у системі |
| Special Requirements | 1. Наявність з’єднання з мережею Інтернет 2. Наявність особистого аккаунту |
| Frequency of Occurrence | 90% |

|  |  |
| --- | --- |
| **Usecase section** | **Comment** |
| Use Case Name | Продажа ігор |
| Scope | Steam |
| Primary Actor | Користувач |
| Stakeholders and interests | 1. Користувач (продавець): зацікавлений в офіційній продажі свого продукту про збільшені його популярності. |
| Preconditions | Користувач виконав вхід до системи (авторизувався) |
| Main Success Scenario | 1. Користувач авторизувався 2. Користувач розмістив свій продукт на продаж |
| Extensions |  |
| Special Requirements | 1. Наявність з’єднання з мережею Інтернет і в користувача, і в приймача 2. Наявність особистого аккаунту |
| Frequency of Occurrence | 80% |
| Usecase section | Comment |
| Use Case Name | Прошук продукту за різними крітеріями |
| Scope | 1. Steam |
| Primary Actor | Користувач |
| Stakeholders and interests | Користувачі: зацікавлені у пошуку продукту за якимось перним крітерієм |
| Preconditions | 1. Користувачі авторизувались у системі |
| Main Success Scenario | 1. Користувач авторизувався 2. Користувач увійшов у головне меню сайту Steam 3. Користувач видрав всі необхілні йому критерії пошуку |
| Extensions | 1. Продукту, який відповідає усім вимогам користувача у системі не існує |
| Special Requirements | 1. Наявність з’єднання користувачів з інтернет мережею. |
| Frequency of Occurrence | 90% |

***Висновок:*** В процесі роботи, використовуючи інформацію отриману в минулій лабораторній роботі, було складено список вимог до програми. Вимоги були поділені на групи, зокрема на функціональні та нефункціональні. Були розроблені сценарії майбутнього використання програми і створенні use case таблиці та use case diagrams до кожного з них.