Use case: Επεξεργασία τοίχων

ΑΛΛΑΓΕΣ

ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΚΑΛΑΘΙΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟ USE CASE ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΕΠΙΠΛΩΝ. Είναι πολύ πιο πρακτικό γιατί πριν έπρεπε να βρεθεί συγκεκριμένη θέση μέσα στο δωμάτιο για τα έπιπλα. Αυτό μας απομάκρυνε από το σκοπό του use case αλλά και τις εφαρμογής γενικά. Οι εναλλακτικές ροές 1, 2 και 4 που είχαμε πριν, έχουν διαγραφεί. Αυτό έγινε γιατί δεν έβγαζαν πλέον νόημα από τη στιγμή που όλα μπορούν να μπουν στο καλάθι αντικειμένων χρήστη προσωρινά.

Άλλαξα τα βήματα για επιλογή κομματιού τοίχου γιατί δε μου έβγαινε στο sequence.

Βασική ροή:

1. Ο χρήστης επιλέγει την επεξεργασία τοίχων.
2. Το σύστημα βρίσκει τους τοίχους που υπάρχουν στο δωμάτιο και τους εμφανίζει στο χρήστη.!
3. Ο χρήστης επιλέγει τον τοίχο που επιθυμεί να επεξεργαστεί.
4. Το σύστημα οδηγεί το χρήστη σε νέα οθόνη όπου μπορεί να επιλέξει με ακρίβεια ποιο κομμάτι του τοίχου θέλει να επεξεργαστεί.
5. Ο χρήστης επιλέγει κομμάτι τοίχου.
6. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχουν έπιπλα στο συγκεκριμένο κομμάτι του τοίχου, υποδεικνύει στο χρήστη τα υπάρχοντα έπιπλα και τον ρωτάει τι θέλει να κάνει με αυτά(Προσωρινή μετακίνηση ή μόνιμη διαγραφή).
7. Ο χρήστης επιλέγει να μετακινήσει τα έπιπλα προσωρινά.
8. Το σύστημα αποθηκεύει τα έπιπλα στο καλάθι αντικειμένων χρήστη.
9. Το σύστημα υποδεικνύει τις επιλογές επεξεργασίας για το κομμάτι του τοίχου.
10. Ο χρήστης επιλέγει τον τύπο επεξεργασίας που θέλει να εφαρμόσει.
11. Το σύστημα αντλεί πληροφορίες από την κατηγορία χρηστών που έχει καταταχθεί ο χρήστης με βάση τις προτιμήσεις του και ανάλογα με την επιλογή επεξεργασίας τοίχου που έχει επιλέξει, κατατάσσει τις επιλογές που έχει ο χρήστης με βάση αυτές τις πληροφορίες και έτσι το αποτέλεσμα είναι ο χρήστης να βλέπει ως πρώτες επιλογές, τις επιλογές που πιθανότερα προτιμάει.
12. Ο χρήστης συμπληρώνει τα αντίστοιχα πεδία.
13. Το σύστημα εφαρμόζει τις αλλαγές που επιθυμεί ο χρήστης και υποδεικνύει την τελική μορφή του κομματιού του τοίχου.
14. Ο χρήστης επιλέγει να αποθηκεύσει τις επιλογές του.
15. Το σύστημα αποθηκεύει το νέο κομμάτι του τοίχου, μετακινεί τα έπιπλα που υπήρχαν, πίσω στις αρχικές του θέσεις, και εμφανίζει το τελικό αποτέλεσμα.

Εναλλακτική ροή 1:

6.a.1. Το σύστημα εντοπίζει ότι στο κομμάτι του τοίχου που επιθυμεί να επεξεργαστεί ο χρήστης δεν υπάρχουν έπιπλα.

6.α.2. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο βήμα 9 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2:

7.a.1. Ο χρήστης επιλέγει διαγραφή των επίπλων.

7.a.2. Το σύστημα διαγράφει τα έπιπλα του συγκεκριμένου κομματιού τοίχου από το δωμάτιο.

7.a.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής.

Παραδοχή:

Ο χρήστης θα μπορεί να ορίσει και το χρώμα transparent σε κάποιο τοίχο. Αυτό θα δηλώνει έναν ’αόρατο’ τοίχο, δηλαδή ένα πέρασμα από ένα δωμάτιο σε ένα άλλο, μεταξύ των οποίων δεν υπάρχει πόρτα, πχ χωλ-σαλόνι.