

ASSUNZIONI versione 3:

Continuano a valere tutte le assunzioni delle precedenti versioni.

L'assegnamento di una modalità operativa parametrica ad un attuatore, con annessa specifica del valore del/i parametro/i, comporta la modificazione del valore del/i parametro/i per tutti gli attuatori in quella modalità operativa (essendo il parametro della modalità scolpito a livello di categoria attuatori).

Se vengono rimossi dispositivi coinvolti in una o più regole allora le regole stesse non hanno più il significato con il quale sono state create. Vengono quindi rimosse a loro volta.

Creazione di una nuova regola dell'unità

Goal Level: Sea Level

Main Success Scenario:

1. Il sistema presenta all'utente la scelta di poter accedere come manutentore o come fruitore oppure la possibilità di salvare ed uscire dall'applicazione
2. L'utente accede come fruitore
3. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di aprire un menu delle categorie di sensori e attuatori o un menu di unità immobiliare oppure di tornare al passo 1
4. Il fruitore decide di aprire il menu di unità immobiliare
5. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di scegliere su quale unità immobiliare lavorare
6. Il fruitore la seleziona oppure il sistema gli assegna l'unica unità immobiliare presente
7. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di scegliere di aprire un menu di gestione di unità immobiliare, di aprire il menu di gestione di una stanza, di creare una nuova regola nell'unità, di rimuoverne una, di visualizzare quelle esistenti oppure di tornare al passo 3
8. Il fruitore decide di creare una nuova regola
9. Il sistema presenta al fruitore un messaggio di avvenuta creazione della regola e un identificativo univoco della stessa. Domanda poi al fruitore se desidera inserire l'antecedente
10. Il fruitore decide di inserire l'antecedente della regola
11. Il sistema presenta all'utente la lista dei sensori presenti nell'unità dal quale Il fruitore è chiamato a sceglierne uno
12. Il fruitore sceglie un sensore dall'elenco
13. Il sistema presenta all'utente l'elenco delle informazioni rilevabili da quel sensore e Il fruitore è chiamato a scegliere una di tali informazioni rilevabili
14. Il sistema notifica l'avvenuto inserimento della variabile sensoriale
15. Il sistema chiede al fruitore di scegliere un operatore relazionale da un elenco che gli è presentato
16. Il fruitore seleziona un operatore relazionale dall'elenco
17. Il sistema notifica il successo dell'inserimento dell'operatore relazionale
18. Il sistema chiede all'utente se vuole inserire una costante numerica come secondo termine di paragone
19. Il fruitore indica di voler inserire una costante numerica
20. Il sistema chiede allora il suo inserimento
21. Il fruitore inserisce la costante numerica
22. Il sistema notifica il successo della creazione della condizione che fa parte dell'antecedente
23. Il sistema chiede all'utente se desidera continuare nella costruzione dell'antecedente
24. Il fruitore indica di non voler continuare
25. Il sistema presenta al fruitore un elenco degli attuatori situati nell'unità immobiliare dal quale sceglierne uno per costruire un'azione del conseguente
26. Il fruitore sceglie un attuatore
27. Il sistema presenta al fruitore l'elenco delle modalità operative impostabili sull'attuatore e lo chiama a sceglierne una da assegnare all'attuatore
28. Il fruitore sceglie una modalità operativa da tale elenco specificando i nuovi valori degli eventuali parametri della modalità
29. Il sistema informa l'utente sul successo dell'inserimento della nuova azione del conseguente
30. Il sistema chiede al fruitore se desidera proseguire nella costruzione del conseguente aggiungendo nuove azioni

31. Il fruitore indica di non voler proseguire

32. Si torna al passo 5

Extensions:

10a. Il fruitore decide di non inserire l'antecedente

.1 Si procede dal passo 23

14a. Il sistema notifica il mancato inserimento della variabile sensoriale e esorta Il fruitore a reinserirla; si torna al passo 9

17a. Il sistema notifica il mancato inserimento dell'operatore relazionale e esorta Il fruitore a reinserirlo; si torna al passo 9

19a. Il fruitore indica di non voler inserire una costante numerica come secondo termine di paragone

.1 Il sistema chiede quindi al fruitore se desidera inserire una costante scalare come secondo termine di paragone

.2 L'utente indica di volerla inserire

.3 Il sistema chiede quindi al fruitore di inserirla

.4 Il fruitore la inserisce e resta in attesa di un riscontro di avvenuto inserimento da parte del sistema

.5 Il sistema notifica il successo dell'inserimento della condizione componente l'antecedente

.6 Si procede dal passo 21

19a.2a. L'utente indica di non voler inserire una costante scalare come secondo termine di paragone

.1 Si rieseguo i passi dal 9 al 20

22a. Il sistema notifica al fruitore il fallimento dell'inserimento della condizione dell'antecedente

.1 Il fruitore può consultare la guida in linea per capire la causa del fallimento; si torna al passo 9

24a. Il fruitore indica di voler proseguire nella costruzione dell'antecedente

.1 Il sistema chiede allora al fruitore di selezionare un operatore booleano da un elenco propostogli

.2 Il fruitore seleziona tale operatore

.3 Si torna al passo 9

24a.3a. Il sistema notifica un errore nell'inserimento dell'operatore booleano

.1 Il fruitore può consultare la guida in linea per capire la causa del fallimento dell'operazione; si torna al passo 22a.1

29a. Il sistema notifica Il fruitore del fallimento dell'inserimento dell'azione nel conseguente

.1 Il fruitore può consultare la guida in linea per capire la causa del fallimento; si torna al passo 23

Rimozione di una regola dall'unità

Goal Level: Sea Level

Main Success Scenario:

1. Il sistema presenta all'utente la scelta di poter accedere come manutentore o come fruitore oppure la possibilità di salvare ed uscire dall'applicazione

2. L'utente accede come fruitore

3. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di aprire un menu delle categorie di sensori e attuatori o un menu di unità immobiliare oppure di tornare al passo 1

4. Il fruitore decide di aprire il menu di unità immobiliare

5. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di scegliere su quale unità immobiliare lavorare

6. Il fruitore la seleziona oppure il sistema gli assegna l'unica unità immobiliare presente

7. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di scegliere di aprire un menu di gestione di unità immobiliare, di aprire il menu di gestione di una stanza, di creare una nuova regola nell'unità, di rimuoverne una, di visualizzare quelle esistenti oppure di tornare al passo 3

8. Il fruitore decide di rimuovere una regola dall'unità

9. Il sistema presenta al fruitore un elenco delle regole dell'unità dal quale sceglierne una da rimuovere

10. Il fruitore seleziona la regola che desidera rimuovere

11. Il sistema notifica l'avvenuta rimozione della regola selezionata

12. Si torna al passo 5

Extensions:

11a. Il sistema notifica il fallimento della rimozione della regola selezionata

.1 Il fruitore può consultare la guida in linea per capire le cause del fallimento; si torna al passo 5

Visualizzazione delle regole dell'unità

Goal Level: Sea Level

Main Success Scenario:

1. Il sistema presenta all'utente la scelta di poter accedere come manutentore o come fruitore oppure la possibilità di salvare ed uscire dall'applicazione
2. L'utente accede come fruitore
3. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di aprire un menu delle categorie di sensori e attuatori o un menu di unità immobiliare oppure di tornare al passo 1
4. Il fruitore decide di aprire il menu di unità immobiliare
5. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di scegliere su quale unità immobiliare lavorare
6. Il fruitore la seleziona oppure il sistema gli assegna l'unica unità immobiliare esistente
7. Il sistema presenta al fruitore la possibilità di scegliere di aprire un menu di gestione di unità immobiliare, di aprire il menu di gestione di una stanza, di creare una nuova regola nell'unità, di rimuoverne una, di visualizzare quelle esistenti oppure di tornare al passo 3
8. Il fruitore decide di visualizzare le regole dell'unità
9. Il sistema presenta all'utente tutte le regole presenti nell'unità
10. Si torna al passo 5