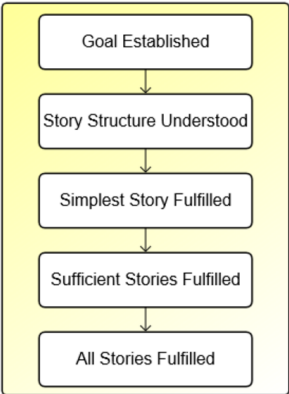
 **Use Case**

Use Case 2.0 Essentials



```
graph TD; A[Goal Established] --> B[Story Structure Understood]; B --> C[Simplest Story Fulfilled]; C --> D[Sufficient Stories Fulfilled]; D --> E[All Stories Fulfilled];
```

A use case is all the ways of using a system to achieve a particular goal for a particular user.

A use case is:

- A sequence of actions a system performs that yields an observable result of value to a particular user.
- That specific behaviour of a system which participates in a collaboration with a user to deliver something of value for that user.
- The smallest unit of activity that provides a meaningful result to the user.
- The context for a set of related requirements.

Essential content

- 1..N [Use-Case Slice](#)

Described by

- 1 [Use-Case Narrative](#)
- 1..N [Use-Case Realization](#)
- 1..N [Test Cases](#) (Essential): Test cases that specify how to verify the use case.

Related alphas

- [Requirements](#) (Parent)

Skriva en rapport som Anders ska läsa som förklarar hur detta projekt går och vad som hänt, med huvudfokus på vad är en bra projektmodell för små IT-projekt?

Vilket innefattar korrekt vetenskaplig metod, med korrekt användande av teorier källor och referenser.

Skall innehålla en bakgrund, teori, metod , resultat och diskussion.

Relevanta bilder och figurer för att förklara projektet och dess delar.