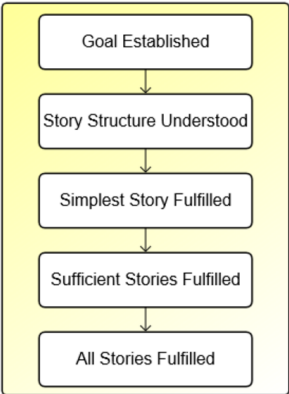
 **Use Case**

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)

Användaren ska kunna lägga upp en text på en hemsida som sedan visas på en display som sitter på en lämplig plats för att lämna meddelanden.

Detta ska ske med hjälp av en webbapplikation som samverkar med en databas, som sedan en raspberry Pi läser in och skickar trådlöst till displayen.

Skapa en databas

Skapa en webbapplikation

Den trådlösa kommunikationen går via WiFi.

Displayen styrs av en MCU

Raspberryn kopplas till internet via en ethernetkabel

Webbapplikationen ligger på en webbserver på Raspberryn