Сценарии использования приложения:

I. Поиск, просмотр и изменение

1) В левой панели экрана пользователь выбирает нужный тип сущности (клиент, счет, отдел и т.д.) и выделяет её нажатием

2) Нажатием на кнопку «поиск» (символ лупы в верхней левой части экрана) пользователь переходит на экран с таблицей (только в случае наличия выделенного класса в меню слева). В таблице будут отображены все объекты выбранного класса. В соответствующей части интерфейса выводится информация о количестве сущностей в таблице

3) Нажатием на кнопку «смена вида» (символ двух разных экранов с стрелками-переходами) пользователь переходит на экран ввода параметров поиска выделенного класса сущностей

4) Пользователь заполняет необходимые для поиска поля. Если поле остается незаполненным, то система интерпретирует это как «значение параметра не важно» и не принимает его во внимание при поиске

5) Нажатие на кнопку «смена вида» инициирует поиск в базе данных. Пользователь снова переходит на экран с таблицей всех найденных по заданным параметрам объектов. В соответствующей части интерфейса выводится информация о количестве найденных сущностей

6) Нажатие по записи в таблице выделяет её цветом. Двойное нажатие по записи переводит пользователя на экран просмотра/редактирования выбранного объекта.

7) В зависимости от типа объекта пользователь может поменять желаемые параметры, после чего сохранить изменения нажатием на кнопку «Ок» (символ зеленой галочки) или отменить все изменения нажатием на кнопку «Отмена» (символ красного креста). Переход на другой экран без сохранения изменений так же отменит их. Некоторые вводимые данные могут вступить в конфликт с уже имеющимися (см. далее). В таком случае изменение данных не производится, а пользователь информируется об ошибке

II. Добавление

1) В левой панели экрана пользователь выбирает нужный тип сущности (клиент, счет, отдел и т.д.) и выделяет её нажатием

2) Нажатием на кнопку «добавление» (символ пера) пользователь переходит на экран редактирования параметров объекта. В отличие от сценария с изменением, изначально все поля пустые (а так же недоступные при редактировании поля могут быть доступны при добавлении)

3) После ввода данных во все значимые поля пользователь нажимает на кнопку «Ок», после чего на сервер направляется запрос на добавление сущности, а пользователь переходит на экран таблицы, содержащей всего одну запись только что созданного объекта. Если некоторые необходимые поля остаются незаполненными (например, ФИО клиента), запрос не происходит, а пользователь видит ошибку с подсказкой какие поля следует заполнить. При конфликте созданного объекта с уже существующими (см. подробнее далее) создание так же не производится, а пользователь информируется о конфликте через ошибку.

Возможные конфликты данных:

При добавлении/изменении отделения пользователь может захотеть изменить его номер. Однако, номер отделения является первичным ключом для базы данных (ведь банк не может иметь двух отделений с одним номером), поэтому пользователь может случайно присвоить отделению уже присвоенный номер, о чем система должна сообщить

Та же ситуация может произойти с номером счета (однако он является неизменяемым параметром, так что конфликт может возникнуть только при добавлении нового счета). При коллизии номера нового счета и некоторого старого пользователь должен быть уведомлен.